

SEGA

Magazin

8/95

21. Ausgabe
August '95

DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274



NEU

16 Seiten extra
Saturn Magazin!

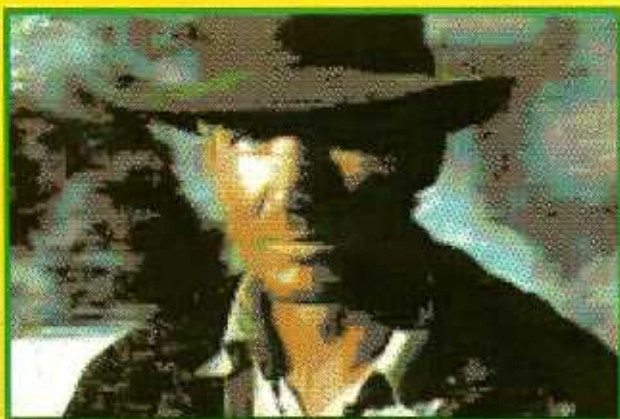
5 SEITEN-REPORTAGE!
VECTOR MAN
Der neue MD-Superstar!



Endlich erhältlich!

SEGA SATURN™

Alle Infos zur neuen Traumkonsole!



DIE SOMMERHITS!

Pete Sampras '96 (MD)
Indiana Jones (MD)
Earthworm Jim (GG)



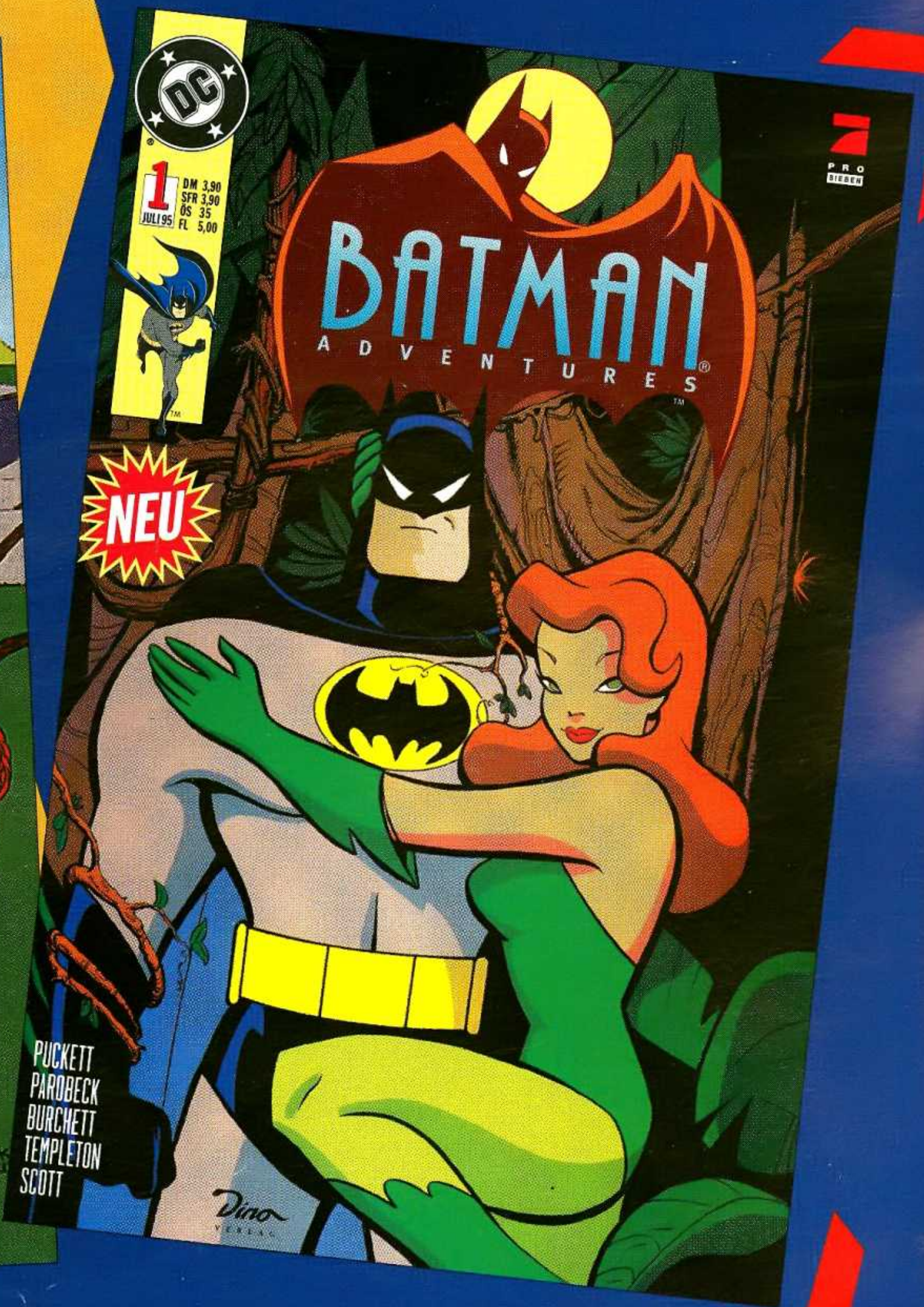
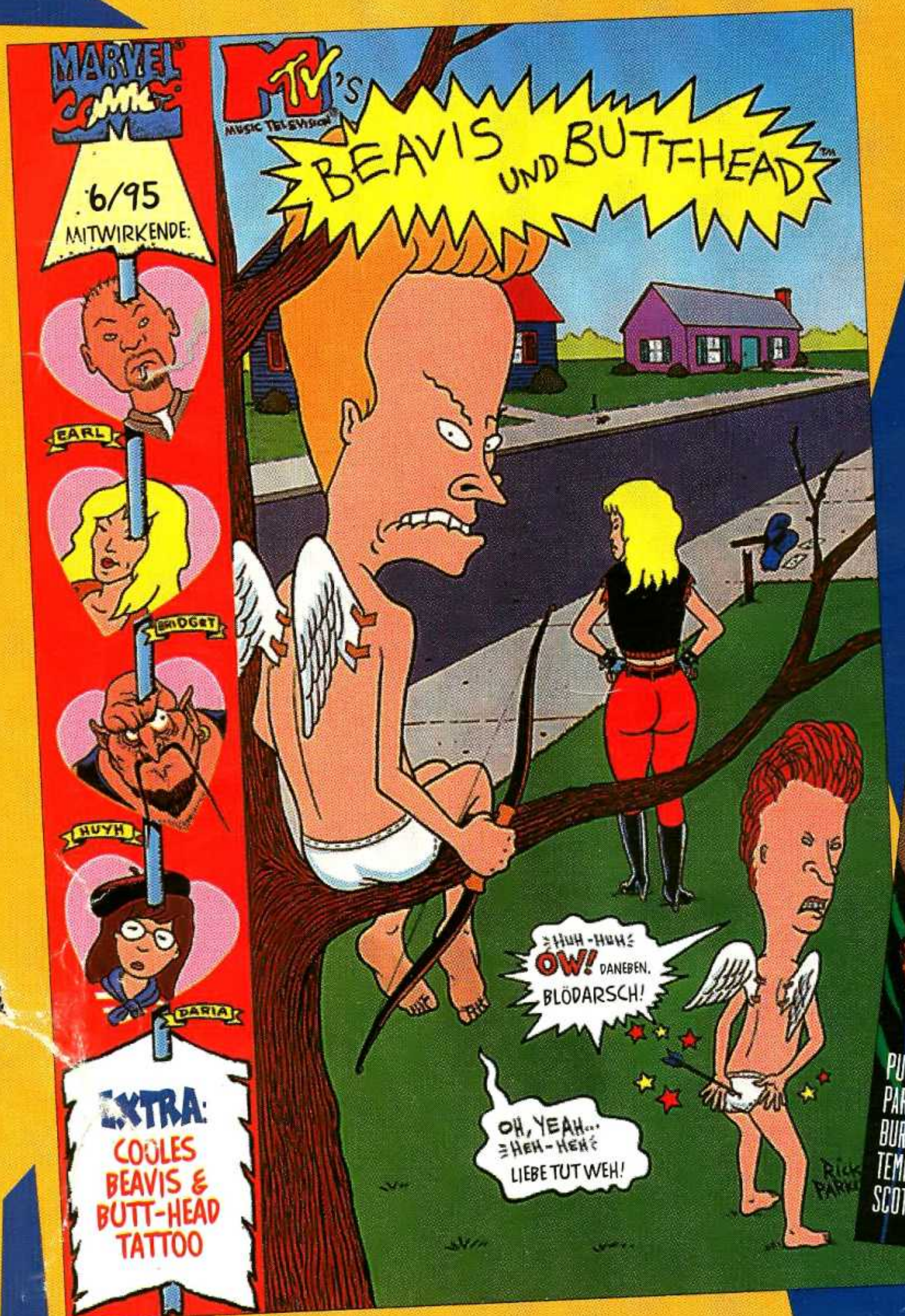
TOP-INTERVIEWS

Die Star-Entwickler:
Tommy Tallarico
Shiny Entertainment



Die C'OOOLEN COMICS

aus dem *Dino* VERLAG



Jeden MONAT
neu
am KIOSK

SPIELEINDEX

32X	
Corpse Killer.....	19
Kolibri.....	6
NFL Quarterback.....	20
Primal Rage.....	8
Rayman.....	8
Slam City.....	18
Spot Goes To Hollywood.....	8
Supreme Warrior.....	18
Toughman Contest.....	16
Virtua Fighter.....	8
Mega CD II	
Power Rangers: The Movie.....	7
Rise 2: Resurrection.....	8
Mega Drive	
Deep Space Nine.....	26
Fever Pitch Soccer.....	22
Garfield.....	6
Indiana Jones.....	4
Jelly Boy.....	27
Judge Dredd.....	32
Mortal Kombat 3.....	8
Pete Sampras Tennis '96.....	24
Power Rangers: The Movie.....	7
Primal Rage.....	8
Superman.....	30
Spirou.....	28
Spot Goes To Hollywood.....	8
The Ooze.....	6
Wayne Gretzky Hockey.....	83
X-Perts.....	10
Zoop.....	8
Game Gear	
Earthworm Jim.....	84
Garfield.....	6
Judge Dredd.....	86
Mega Man.....	8
Mortal Kombat 3.....	8
Power Rangers: The Movie.....	7
Primal Rage.....	8
Tail's Adventure.....	8
Zoop.....	8

et the games begin! Seit 7. Juli ist der Saturn in Deutschland erhältlich, und wir präsentieren das brandneue **SATURN Magazin**, das ab sofort **monatlich** beigelegt wird. Ansonsten erwartet euch natürlich weiterhin die geballte Informationsflut, denn die **16 Seiten** des Saturn Magazin sind **zusätzlich!** Weitere Höhepunkte dieser Ausgabe sind Tests von **Fever Pitch Soccer**, **Spirou** und **Pete Sampras Tennis '96** für MD, **Earthworm Jim** für Game Gear, und **exklusive Riesenspecials** über **VectorMan**, **Tommy Tallarico** und **Shiny Entertainment**. Viel Spaß!



Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 88 Charts
- 114 Impressum
- 104 Kleinanzeigen
- 106 Mailbox/Paintbox
- 114 Vorschau

FEATURES

- 08 Das kommt demnächst!
- 107 Die Top 100

COMPETITIONS

- 87 Judge Dredd ist da!
- 10 Mal Prinzessin Caraboo!
- 102 Score Attack
- 09 Training mit Mario Basler

TIPS & TRICKS

- 35 Maps, Cheats & Tricks

NEWS

- 06 Garfield
- 06 Kolibri
- 08 Rise 2: Resurrection
- 08 Tail's Adventure
- 06 The Ooze
- 10 X-Perts

SPECIALS

- 04 **INDIANA JONES**
Das Top-Actiongame von Factor 5.
- 07 **POWER RANGERS-THE MOVIE**
Das Spiel zum Kinofilm.
- 90 **VECTORMAN**
Das Geheimproject von Blue Sky.
- 96 **TOMMY TALLARICO**
Das Soundgenie im Interview.
- 98 **SHINY ENTERTAINMENT**
Die Väter von Earthworm Jim.
- 100 **DER SEGA EXPERTE NR.1**
Die Auflösung des Sega-Quiz.

TESTS DES MONATS

- 16 **EARTHWORM JIM**
Die Kultfigur nun auf Game Gear!
- 28 **FEVER PITCH SOCCER**
Ein Hit für Mario Basler & U.S.Gold?
- 30 **JUDGE DREDD**
Das Spiel zum Film auf MD/GG.
- 20 **NFL QUARTERBACK**
Acclaims Sportspielknaller für 32X.
- 22 **PETE SAMPRAS TENNIS '96**
Der MD-Nachfolger von Codemasters.
- 24 **SPIROU**
Besser als die Schlümpfe?

SEGA SATURN

NEU SEGA SATURN MAGAZIN
MEHR SPASS!
ARCADE RACER & CO.
Die besten Paraphern im Überblick!
Extrabeilage!
DIE HIT-ZUM START!
DAYTONA USA
Top-Rennspiel von AM2
VIRTUA FIGHTER
Die Arcade-Umsetzung
INT. VICTORY GOAL
Der 3D-Fußball immer
CLOCKWORK KNIGHT
Putziger Jump & Run-Spaß
IT'S OUT THERE!
7,75 - Der Sega Saturn ist gefunden! Wo waren dabei?
PANZER DRAGOON
Geniale 3D-Aktion mit dem Kampfdrachen!
DIE HIT-VORSCHAU
Virtua Fighter II
NBA Jam T.E.
Bug! u.v.a.

VECTORMAN



Blue Sky enthüllt sein Geheimproject.

INDIANA JONES



Das Action-Game von Factor 5.

SPECIALS:

DIE HARDWARE
HITVORSCHAU
PANZER DRAGOON

IM TEST:

CLOCKWORK KNIGHT
DAYTONA USA
VIRTUA FIGHTER
VICTORY GOAL

Indiana Jones



DIE ACTION-TRILOGIE VON GEORGE LUCAS GILT ALS EINE DER ERFOLGREICHSTEN FILMSERIEN DER WELT. DIE DEUTSCHE PROGRAMMIERER-CREW FACTOR 5 NAHM SICH NUN DER HERAUSFORDERUNG AN, HARRISON FORD PIXELGERECHT AUF DEM MEGA DRIVE IN SZENE ZU SETZEN.

Filmumsetzungen scheinen nach wie vor der große Renner zu sein. Die Argumente hierfür sind auch recht einleuchtend. Hat man irgendeine namenlose Neuentwicklung, muß man erst einmal eine Menge Geld in Werbung investieren, damit die potentiellen Kunden

überhaupt wissen, um was es bei diesem Spiel geht. Wenn man jedoch eine bekannte Filmvorlage hat, weiß man sofort, um was es geht. Da dummerweise auch noch viele Leute blind zugreifen und das Geld über den Tresen schieben, nur weil ihnen der Filmstar von der Verpackung



Drei verschiedene 3D-Sequenzen sorgen für Abwechslung.

entgegenlächelt, passiert es schon mal, daß sich üble Filmspiele an die Spitze der Verkaufscharts mogeln. Ein weiterer Knackpunkt ist, daß sich viele Filme überhaupt nicht für eine Videospieldumsetzung eignen, was die Lizenznehmer oft herzlich wenig interessiert. Ganz

anders sieht dies glücklicherweise bei Indiana Jones aus...

Made in Germany

Die Filme „Jäger des verlorenen Schatzes“, „Der Tempel des Todes“ und „Der letzte Kreuzzug“ bieten reihenweise prächtige Action-Szenen, die sich hervorragend für eine



Effekte wie dieses gewaltige Flammenmeer sind die Spezialitäten von Factor 5.



Die Peitsche eignet sich hervorragend, um höher postierte Gegner zu eliminieren.

Videospielumsetzung eignen. Da es sich außerdem um durchweg ältere Filme handelt, konnten sich die Programmierer beruhigt um eine qualitativ hochwertige Umsetzung kümmern, da ihnen kein Filmstart im Genick saß, den sie einhalten mußten. Daß sich mit LucasArts die Tochterfirma des Filmproduzenten selbst um die Verwirklichung der Spiele kümmerte, war für eine weitere Qualitätssicherung günstig. Bei der Wahl des Programmiererteams bewiesen die Amerikaner auch ein glückliches Händchen, denn die technisch versierten Programmierer von Factor 5 aus Köln sind eingeschworene Indy-Fans. Produzent Julian Eggebrecht ist durch ein Studium der Theaterwissenschaften außerdem cinematisch vorbelastet. Dementsprechend gelungen sieht nun das Videospielergebnis aus, das von U.S.Gold für den Mega Drive veröffentlicht wird.

Das Filmspiel

In chronologisch korrekter Reihenfolge darf man über zwanzig verschiedene Levels durchspielen, die teilweise recht lang geworden sind. Hauptsächlich wurde wieder einmal das klassische Jump & Run-Prinzip bemüht, in dem man den peitscheschwingenden Indy durch perfekt



Im Verlaufe des Spiel bekommt man einmal eine sehr effektive Pistole als Extrawaffe.

scrollende Levels steuert. Ähnlichkeiten zum Factor 5-Vorgänger Mega Turrican lassen sich nicht von der Hand weisen: Während die Blechbüchse eine Kette als Aufzug mißbraucht, kann Indy die Peitsche zum Weitschwingen auf entferntere Plattformen mißbrauchen. Durch gezielte Peitschenhiebe in verschiedene Richtungen kann man heranrückende Feinde außerdem mit schmerzenden Striemen versehen, welche ihre Flucht einleiten. Zahlreiche herumliegende Extras erleichtern außerdem das Weiterkommen. Granaten eignen sich als praktische Smartbombs, die in spektakulärer Art und Weise den Bildschirm säubern. Sehr effektiv ist natürlich auch die selten auffindbare Pistole. Sollte ein Fiesling Indy gar

schon zu nahe gekommen sein, hilft ein gezielter Fausthieb. In brenzligen Situationen empfiehlt es sich außerdem, schnell wegzurollen, womit man auch engere Passagen überwinden kann.

Abwechslung garantiert!

Glücklicherweise ließ sich Factor 5 noch einige Schmanckerln einfallen, die für Abwechslung sorgen. So muß man in automatisch scrollenden Levels dem obligatorischen Riesenfelsen entfliehen oder schießfreudigen Fadenkreuzen ausweichen. Besondere Höhepunkte sind die drei 3D-Sequenzen, die den Mode 7-Spielereien der Super NES-Version fast in nichts nachstehen. Zum einen darf man hier mit dem Eisenbahnwägelchen durch einen Tunnel rollen, wo



Eine Password-Option mit vier Symbolen verhindert allzu großen Frust.

man die Weichen rechtzeitig stellen muß oder per Flugzeug dem Bösewicht Feuer unter den Flügeln macht. Zum Schluß wartet noch eine gepflegte Schlitterpartie aus Schnee. Versteckte Bonus-Levels, zahlreiche verstreute Extras inklusive Zusatzleben und ein frusthemmender Paßwort-Modus runden das Werk ab. Die Grafik wurde erstaunlich gut umgesetzt. Mehrere Parallax-Ebenen, detaillierte Hintergrundgrafiken und fein gemachte Animationen des Helden inklusive technischer Perfektion und guter Spielbarkeit dürfen außerdem nicht vergessen werden. Die Digi-Grafiken vor jedem Abschnitt sorgen außerdem für die passende Atmosphäre. Wem Probotector oder Mega Turrican gefallen haben, dem kann man dieses Werk nur ans Herz legen. Übrigens, derzeit arbeitet Factor 5 an einer Umsetzung des Super NES-Fußballhits von Konami.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Der dickste Kater der Welt stürmt die Videospielebranche. Sega arbeitet gerade an einem vielversprechenden Jump & Run-Game für Mega Drive und Game Gear. Die Grafiken, welche allesamt an bekannte Filme erinnern sollen, wurden übrigens von Garfield-Erfinder Jim Davis und seiner Zeichentrickcrew gezeichnet. Einige originelle Ideen und gutes Gameplay machen schon jetzt einen guten Eindruck. Übrigens, Garfield macht es sich auf dem Game Gear in dem weltweit ersten 8 MBit-Handheld-Modus bequem. Erscheinen wird das Spiel im Herbst.



Gezielte Sprünge sind vonnöten, will man hier weiterkommen.



In Ägypten will der Kater wohl Kleopatra Konkurrenz machen.



Als Detektiv düst Garfield durch düstere Stadtviertel.



KOLIBRI

Wenn sich die Ecco-Erfinder von Novotrade anschicken, ein neues Spiel zu entwickeln, darf man sich auf innovative Unterhaltung freuen. Durfte man bislang mit einem Delphin durch die Weltmeere düsen, so flattert man nun mit einem prächtig animierten Kolibri durch die aus der Seitenansicht dargestellte Dschungelwelt. Besonderes Kennzeichen dieser sehr kleinen Vögel ist ja die wahnwitzige Flügelschlagfrequenz, die nicht nur eine Menge Wind macht, sondern auch einen Haufen Energie kostet. Auf der Nahrungssuche hat man allerdings mit einer Reihe riesiger Dschungelmitbewohner zu kämpfen. Besonders herausragend sind die zahlreichen, prächtigen Hintergründe, welche für eine perfekte Atmosphäre sorgen. Wieviel von den geplanten 3D-Bonus-Sequenzen im Spiel endgültig verbleiben, steht noch nicht fest. 32X-Besitzer sollten schon einmal für den Herbst zu sparen beginnen.



Dieser Frosch wurde wie viele andere Elemente per SGI gerendert.

THE OOZE

Ungewöhnliche Actionkost verspricht Segas neues Mega Drive-Game The Ooze, das im Herbst veröffentlicht wird. Durfte man bislang Igel, Superhelden und Würmer durch die Spielwelt steuern, so hat man dieses Mal die Kontrolle über eine giftig-grüne Säurepfütze, die sich je nach Feindeinwirkung vergrößert oder im schlechteren Falle verkleinert. Auf der Suche nach dem Ausgang muß man in der aus der Vogelperspektive präsentierten, recht abwechslungsreichen Landschaft teilweise recht taktisch vorgehen. Die erste Demoversion machte einen interessanten Eindruck.

Selbstverständlich kann die Pütze auch schießen!



Bei Feindberührung verkleinert sich die Pfüte.

Power Rangers

- The Movie



DIE SECHS RITTER DER GERECHTIGKEIT ERLEBEN IHR ERSTES GROSSES KINOABENTEUER! WIR STELLEN EUCH DEN AM 13. JULI ANGELAUFENEN FILM VOR UND ENTHÜLLEN DAS SPIEL DAZU!

Den Erfolg der Mighty Morphin Power Rangers konnte keiner voraussehen. Ursprünglich wurde die Serie in den USA sogar von allen großen Fernsehanstalten abgelehnt, wodurch ein kleiner, bislang unbedeutender Sender zu Zuge kam



Neue Zords sorgen für Spannung im Spiel.

und dadurch einen Riesenhit landete. Mittlerweile sorgen die Power Rangers auch in Deutschland für Furore, jeden Samstag schalten rund 900.000 Kids pünktlich um 9.30 Uhr auf RTL, um die neuen Abenteuer mitzuerfolgen. Nun dürfen die sechs jungen Helden schließlich auch auf einer prächtigen Kinoleinwand ihre Actionfertigkeiten unter Beweis stellen. Der schreckliche Magier Ivan Ooze will die gesamte Menschheit vernichten. Unter der Führung des White Rangers machen sich die Power Rangers nun auf, die ultimative Kraft zu erlangen. Dazu lassen sie sich mit der Unterstützung der wunder-



Amy Jo Johnson alias Kimberly macht den Film noch sehenswerter.

Rocky, Tommy, Kimberly und Billy stehen dem Feind gegenüber.



Der furchterregende Ivan Ooze ist der Bösewicht des Films.

schönen Dulca in der Kunst des Ninjetti ausbilden und machen sich mit neuen Zords auf, Ivan Ooze durch Angel Grove und die Weiten des Weltalls zu jagen. Das passende Spiel dazu kommt im Herbst von Sega für Game Gear, Mega Drive und Mega CD II. Prinzipiell handelt es sich dabei um einen Beat 'em Up-Verschnitt, der teils mit tollen Digi-Grafiken aufgepeppt wurde. Die ersten Bilder der GG-Version machen einen vielversprechenden Eindruck. Wie gut es sich spielt, verraten wir demnächst.



Der White Ranger ist der Anführer der Truppe.



Selbst Duelle zwischen den einzelnen Rangern sind möglich.

RISE 2: RESURRECTION

Die Blechbüchsen kehren zurück! Rise of the Robots gehörte dank der MTV-Spots zweifellos zu den bekanntesten Spielen überhaupt, doch dank mieser Qualität wurden sie nie besonders populär. Mirage verspricht, alles besser zu machen und kündigt einen spielerisch gewaltigen Nachfolger für Saturn und Mega CD II an. Durfte man im ersten Teil nur mit dem blauen Cyborg antreten, so warten nun 18 grafisch exzellent gemachte Roboter und zahlreiche, nur farblich abgeänderte Clones auf ihren Einsatz. Gewitzte Special Moves und spektakuläre Waffen dürfen vor über 40 aufwendig animierten Szenarien ausprobiert werden. Die erste spielbare Version machte einen interessanten Eindruck, wie groß der Spielspaß endgültig sein wird, können wir im September feststellen.

Die Hintergründe sehen sehr viel interessanter aus und sind gut animiert worden.



Neu sind die Waffen, wie hier beispielsweise das Schwert, mit denen man sich bekämpfen darf.



Tails sorgt auf dem Game Gear für Freude!



Seine Flugfähigkeiten hat Tails natürlich nicht verlernt.

TAILS ADVENTURE

Durfte Knuckles schon in seinem ersten eigenen Spiel auf dem 32X auftreten, so kommt jetzt auch das Füchsen Tails an die Reihe. Exklusiv auf dem Game Gear darf der fliegende Waldbewohner eine Reihe interessanter Plattform-Levels erleben. Ob Sonic in irgendeiner Form vorkommt, ist derzeit noch nicht bekannt.

KOMMT DEMNÄCHST!

VIRTUA FIGHTER

Die 32X-Version des legendären Beat 'em Up-Hits wartet mit ganz neuen Perspektiven und perfektem Gameplay auf. Release: September



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Der rote Farblecks, genannt Spot, kehrt in 3D-Iso-Grafik auf Mega Drive, 32X und Saturn zurück. Release: September



MORTAL KOMBAT 3

Das Spiel der Spiele wird am 13.10.95 für Mega Drive und Game Gear veröffentlicht. Die Saturn-Version folgt Anfang 1996!



STREET FIGHTER - THE MOVIE

Jean Claude Van Damme, Kylie Minogue & Co. geben im September ihr Digi-Debüt auf dem Saturn. Tolle Grafik garantiert!



RAYMAN

Der geniale animierte Video-spieleheld von UBI Soft wird auf 32X und Saturn für Furore sorgen. Release: Herbst



PRIMAL RAGE

Die grafisch exzellente Dino-Prügelei soll den Beat 'em Up-Thron auf Mega Drive, Game Gear, 32X-CD und Saturn erobern. Release: September



MEGA MAN

Game Gear-User aufgepaßt! Der klassische Videospieleheld von Capcom sorgt demnächst auch unterwegs für Spielspaß! Release: August



ZOOP

Wem Columns zu einfach ist, dem kann man dieses für Mega Drive, Game Gear und Saturn erscheinende Tüftelspiel empfehlen. Release: Oktober





TRAININGSSTUNDE MIT

MARIO BASLER ZU GEWINNEN!



U.S.Gold legt sich mächtig ins Zeug. Anlässlich ihres neuen Fußballspiels Fever Pitch Soccer engagierten sie Fußball-Star Mario Basler, der nicht nur das Spiel präsentiert, sondern auch eine private Trainingsstunde

abhält, vielleicht mit dir und deinen neun besten Freunden!



DIE PREISE

1. Preis

Der Gewinner der Competition wird von **Mario Basler** in seiner Heimatstadt besucht. Der Fußballer des Jahres organisiert eine **Trainingsstunde** mit dem **Gewinner** und dessen neun besten **Freunden**. Außerdem gibt es noch viele andere **Überraschungen!**

2. - 10. Preis

Ein **Mega Drive** und das Spiel **Fever Pitch Soccer**, empfohlen von Mario Basler.

DIE PREISFRAGEN!

1. Welches Videospiel empfiehlt Mario Basler?
2. Wie viele Tore hat Mario Basler in der Saison 94/95 erzielt?
3. Welche Gesamtwertung erhielt das Spiel im Sega Magazin?

Füllt untenstehenden Coupon aus und schickt ihn bis spätestens 15. September (Datum des Poststempels) an nachfolgende Adresse.

SEGA MAGAZIN • Kennwort: Mario Basler • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec, Centregold und U.S.Gold und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. An der Verlosung (20. September 1995) nehmen nur Einsender mit drei richtigen Antworten teil.



COUPON:

DIE MARIO BASLER COMPETITION



Antwort Frage 1: _____

Antwort Frage 2: _____

Antwort Frage 3: _____

Name _____ Vorname _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

Telefonnummer _____

Geburtsdatum _____

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

SEGA SATURN

SEGA SATURN kompl. (Juli)	dt. DM 749,00
DAYTONA USA (Juli)	dt. DM 129,95
VICTORY GOAL (Juli)	dt. DM 129,95
VIRTUA FIGHTER (Juli)	dt. DM 129,95

SEGA MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	dt. DM 96,00
Addams Family - Values	dt. DM 108,95
Adventures of Batman+Robin	dt. DM 114,95
Battle Frenzy 3D	dt. DM 97,95
Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Jelly Boy	dt. DM 108,95
Judge Dredd	dt. DM 118,95
Justice League	dt. DM 118,95
Lothar Matthäus	dt. DM 108,95
Mickey und Minnie	dt. DM 109,00
NBA JAM Tournament Edit.	dt. DM 118,95
Road Rash III	dt. DM 98,95
Road Runner-Desert Demolit.	dt. DM 99,00
Samurai Shodown	dt. DM 109,00
Skeleton Krew	dt. DM 89,00
Slam Masters	dt. DM 127,95
Sonic Compilation (3in1)	dt. DM 119,00
Speedy Gonzales	dt. DM 114,95
Spirou	dt. DM i.V.
Stargate	dt. DM 118,95
Theme Park	dt. DM 109,00
Warlock	dt. DM 114,95
X - MEN 2	dt. DM 109,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X Adapter	dt. DM 359,00
Fahrenheit CD32X	dt. DM 128,95
Knuckles - Chaotix MD32X	dt. DM 109,00
Metal Head MD32X	dt. DM 119,95
Motherbase MD32X	dt. DM 119,00
Stellar Assault MD32X	dt. DM 129,95
Soulstar X MD32X	dt. DM i.V.
Surgical Strike CD32X	dt. DM 129,00

SEGA MEGA CD-II

Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Dungeon Master 2	dt. DM 89,95
Earthworm Jim	dt. DM 99,95
Fahrenheit	dt. DM i.V.
KEIO Flying Squad	dt. DM 89,95
Midnight Raiders	dt. DM 114,95
Road Rash	dt. DM 104,95
Shining Force	dt. DM 109,00
Super Strike Trilogy	dt. DM 104,95
Theme Park	dt. DM 99,95
Tomcat Alley m. dt. Sprache	dt. DM 109,95

MASTER II / GAME GEAR

Championship Hockey MS II	dt. DM 79,00
Earthworm Jim GG	dt. DM 79,00
NBA JAM Tournament GG	dt. DM 89,00
NHL Hockey GG	dt. DM 79,00
Powerdrive GG	dt. DM 71,00
SONIC Drift Racing GG	dt. DM 71,00
Striker GG	dt. DM 74,95
Super Columns GG	dt. DM 71,00
Stargate GG	dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE :
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabrikneue Ware
Das SEGA Lager ist bei uns im Ort
Versandkosten nur DM 6,95
Versicherung inbegriffen
Schnell - Service inbegriffen
14 Monate Garantie inbegriffen
Versandkosten nur DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original SNES, GAME-
BOY, CD-I, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreislisten
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte
geben Sie Ihre Systeme an

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

MACH MIT! MAL PRINZESSIN CARABOO!

Concorde Castle Rock Turner und Schwan Stabilo veranstalten einen Malwettbewerb anlässlich ihres neuen Abenteuer-Films, der am 13. Juli 1995 in den Kinos anluft. Die Geschichte des Films erinnert ein wenig an Kaspar Hauser. 1817 taucht in der englischen Stadt Bristol eine hubsche junge, jedoch recht armlich bekleidete Frau auf, die einen Turban tragt und kein Wort Englisch versteht. Die wohlhabenden Worralls nehmen sie auf, in der Hoffnung, da es sich bei ihr um eine verirrte Prinzessin handelt. Der Reporter Gutch versucht, hinter die Geschichte der Prinzessin Caraboo zu kommen, wie sie nun genannt wird. Tolle Landschaftsaufnahmen, spannende Story und die hubsche Hauptdarstellerin Phoebe Cates machen den Film sehenswert. Um eines von zwanzig tollen Stabilo-Malsets gewinnen zu konnen, mut ihr euer Bild von der Prinzessin Caraboo bis spatestens 10. August an nachfolgende Adresse schicken. Der Rechtsweg ist naturlich ausgeschlossen.



20 dieser tollen Malsets gibt es zu gewinnen!

**SEGA Magazin • Kennwort: Caraboo
Isarstrae 32-34 • 90451 Nurnberg**



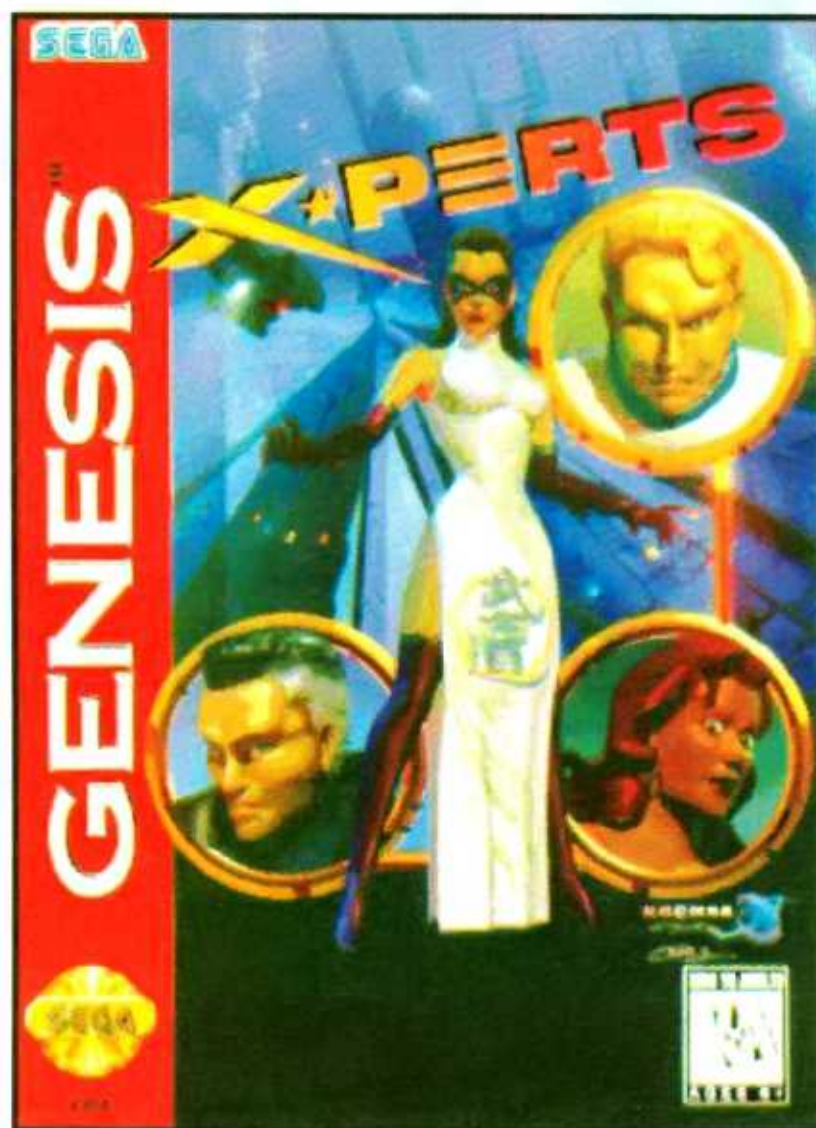
Prinzessin Caraboo (Phoebe Cates) sturzt die Englander in Verwirrung.



Die reichen Worralls hoffen, da Prinzessin Caraboo eine echte Prinzessin ist.

X-PERTS

X-Perts bleibt das heieste Thema uberhaupt! Wie bereits berichtet, soll dieses 24 Meg-Game dank toller SGI-Grafik Donkey Kong Country die Schau stehlen, gesehen hat das Spiel allerdings noch keiner. Folgende Fakten konnten wir fur euch schon in Erfahrung bringen: Es handelt sich um ein Action-Game in der Art von Earthworm Jim, das hauptsachlich unter Wasser spielt. Held des Games ist ein Charakter aus dem Beat 'em Up Eternal Champions. Wenn man Geruchten Glauben schenken darf, handelt es sich hierbei um das zweite Kombi-Modul, bei dem man weitere Spiele aufstecken kann. Programmierer in Amerika haben gehort, da das Spiel nicht mehr fur Mega Drive, sondern nur fur 32X kommt, was von Sega jedoch energisch dementiert wurde. Wir halten euch auf dem laufenden!



Mehr als die amerikanische Verpackung wurde bislang noch nicht gezeigt!

IN LETZTER MINUTE...

Toh Shin Den kommt definitiv fur den **Saturn**. In Japan wird derzeit heftig an der Umsetzung gearbeitet, die qualitatsmaig auf dem gleichen Niveau wie die **PlayStation-Variante** liegen wird. +++ **Ridge Racer** wird ebenfalls fur den **Saturn** kommen, diese Meldung wurde von **Namco** jedoch nicht offiziell bestatigt. +++ Die **32X-Mega Drive-Kombination Neptun** wurde auf Eis gelegt. Ob und wann sie kommt, steht uberhaupt nicht fest. Man will sich derzeit komplett auf den **Saturn** und **32X** konzentrieren. +++ In **Amerika** wurden innerhalb von drei Wochen alle **100.000** ausgelieferten **Saturn** verkauft! Nun rechnet man mit einer knappen Million an verkauften Einheiten bis Jahresende. +++ Wahrend **Road Rash CD** nun endlich eingetroffen ist, wurde die **Super Strike Trilogy** aus Qualitatsgrunden gestrichen. +++ Das letzte Ausgabe vorgestellte **Light Crusader** vom **Treasure Team** erscheint vermutlich nur noch auf dem **32X**. +++ **Sega Rally** kommt ebenso wie **Virtua Fighter 2** schon im Januar exklusiv fur den **Saturn**.

mega**NEWS**

AUGUST 1995

THE GAME IS NEVER OVER

SEGA

WOW!

Hier sind die neuen Spiele von SEGA.

COMIX ZONE

Das erste interaktive Comic-Abenteuer.

MIDNIGHT RAIDERS

Helicopter-Pilots do it better. In TruVideo™.

FAHRENHEIT

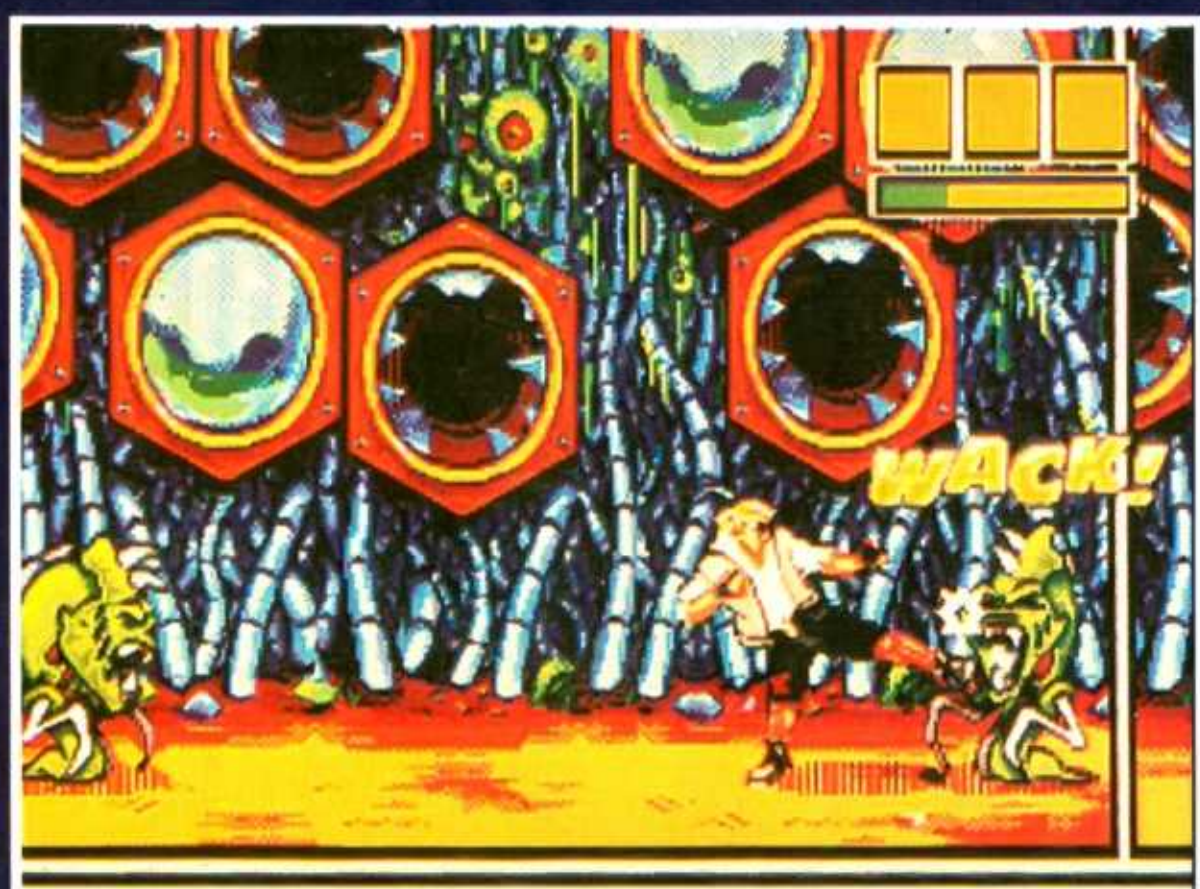
Feueralarm! Brandheiße TruVideo™-Live-Action.

SURGICAL STRIKE

Das Strike-Team hat was gegen Terroristen.

BATMAN & ROBIN

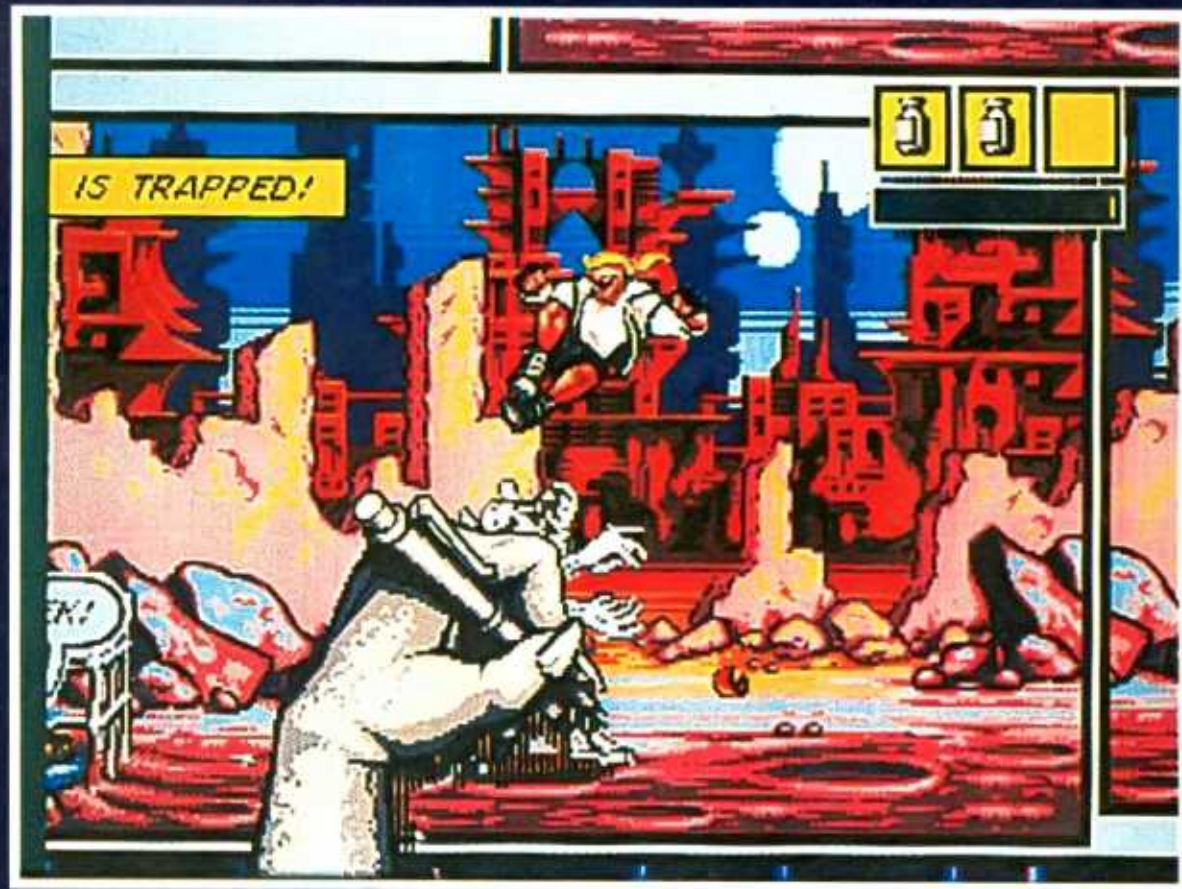
Der schwarze Rächer und sein Helfer räumen auf.



COMIX ZONE

Comix Zone, das erste interaktive Comic-Abenteuer, läßt herkömmliche Comic-Games alt aussehen.

Für Comix Zone ließ sich die Entwicklercrew von S.T.I. eine komplette Comic-Serie einfallen, die keinen Vergleich zu scheuen braucht. Held der Serie ist Sketch Turner, der eigentlich als Comic-Zeichner seine Brötchen verdient. Durch mysteriöse Ereignisse landet er in seinem eigenen Comic. Dort macht man ihm ziemlich deutlich klar, daß er der Herrschaft



des Ober-Bösewichts Mortus ein Ende bereiten muß. In einer Endzeitlandschaft voller Schrecken erwarten ihn furchteinflößende Gegner, spektakuläre Kämpfe und knifflige Rätsel.

Comix Zone ist eine Mischung aus Beat 'em Up, Action-Adventure und Plattformspiel, die neue Maßstäbe setzt.

Exklusiv für Mega Drive



- Das erste interaktive Comic-Abenteuer exklusiv für den Mega Drive
- Von S.T.I. – den Entwicklern von Sonic
- Comic-Action mit fetziger Rock-Musik



**THE ADVENTURES OF
BATMAN & ROBIN**

Der schwarze Rächer und sein Helfer sind wieder da. Und zwar besser denn je!

Batman & Robin sind nicht zu schlagen. Im Batmobil rauschen sie zum Einsatzort. Der linke Mr. Freeze will doch tatsächlich Gotham City mit seiner Eiskanone einfrieren, aber das dynamische Duo macht ihm die Hölle heiß. Und das, obwohl Joker, Scarecrow, Mad Hatter und andere Schurken den beiden ganz schön einheizen. Ganz zu schweigen von den wirklich schrecklichen Endgegnern. Phantastische Animationen wie in der Fernsehserie und Zwei-Spieler-Modus setzen diesem Jump & Shoot die Krone auf.



pressestimmen:
The Adventures of Batman and Robin „Das Scrolling ist perfekt, und die Level warten mit interessanten Grafikeffekten auf, wie man sie auf dem MD nur selten findet. Die Endgegner sind beeindruckend realisiert und nahezu bildschirmfüllend.“
 Gamers 7/95
 „Es ist wirklich faszinierend zu sehen, wie aus einem knochentrockenen Marvel-Fledermaus-Spiel ein rundherum gelungenes Jump 'n' Run geworden ist. (Spielspaß 85%)“
 Video Games 7/95

- Entwickelt mit der revolutionären Animotion-Technologie
- Mit Zwei-Spieler-Modus
- Für Mega Drive und Game Gear

FAHRENHEIT

Ein heißes TruVideo™-Live-Erlebnis: Der erste interaktive Actionfilm über Feuerwehrleute.

Feueralarm! Überall Flammen und Rauch, dicker schwarzer Rauch. Das Schlimmste: In dem brennenden Gebäude sind Menschen vom Feuer eingekesselt. Rette sie vor den hungrigen Flammen. Fantastische pyrotechnische Spezialeffekte und viele faszinierende Spielelemente machen Fahrenheit zum brandheißen Videospiele-Ereignis.

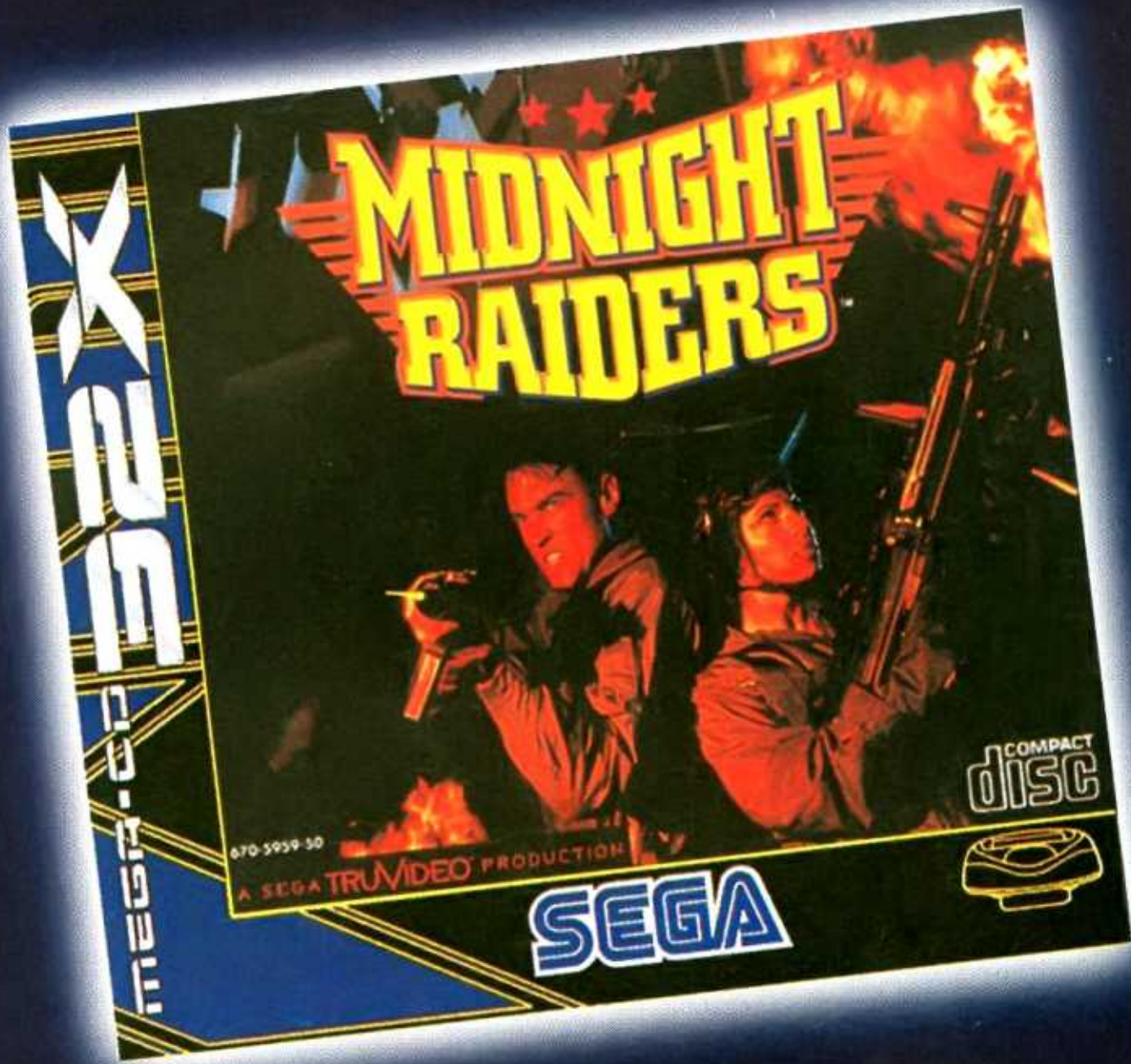


MIDNIGHT RAIDERS

Ein unglaubliches TruVideo™-Abenteuer zum Abheben.

Gemeine Terroristen haben einen Regierungsbeamten gekidnappt. Natürlich mußt Du mal wieder die Kastanien aus dem Feuer holen und den Retter spielen. Im Schutz der Nacht startest Du mit dem AH-64 Apache-Hubschrauber zu Deiner gefährlichsten Mission. Warnung! Die Spieldesigner haben eine kleine Gemeinheit eingebaut: Je besser Du bist, um so fieser werden Deine Feinde. Viel Spaß.

- Fesselnde TruVideo™-Flugsequenzen und realistische Kampfszenen



SURGICAL STRIKE

Extreme Spannung und atemberaubende TruVideo™-Hochgeschwindigkeits-Action.

Terroristen versetzen eine friedliche Stadt in Angst und Schrecken. Das Strike-Team greift ein. Hilf ihm, den Schurken das Handwerk zu legen. Die Ausrüstung im Kampf gegen die Terroristen: Fünf verschiedene High-Tech-Kampffahrzeuge, modernste Waffentechnik und jede Menge Courage.

- Eine SEGA TruVideo™-Production



SCHREIB UNS, wenn Du als erster über heiße Neulandungen informiert sein willst. Coupon ausschneiden und ab mit der Post.

Name

Geb.-Datum

Straße

Ort

System

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Der Toughman Contest ist eine typisch amerikanische Abart des klassischen Boxsports. Bei einem gelockerten Regelwerk dürfen

EAS ERSTES

sich selbst blutige Amateure

SPIEL FÜR DAS

bei einem landesweiten Turnier

32 BIT-UPGRADE!

innerhalb von drei Runden à 1 Minute die Gesichter zerbeulen. Eine internationale Schar von 24 Amateurboxern mit unterschiedlichen Attributen kämpfen bei diesem derben Boxspiel um den Einzug ins Finale. Beim Faustkampf seht ihr durch die Umriss eines Mochtergern-Tyson hindurch. Durch diesen grafischen Kompro-

Check Up

32X
32 MBit



Toughman Contest Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts Tel. 052341,24307
Release: Erhältlich Preis: DM 129,95

Spieler1-2
Levels24
Save GamePaßwort
Besonderheiten.....verbesserte
Hintergrundgrafiken

Grafik 63%

Bis auf das neue Hintergrundlayout grafisch identisch mit der Mega Drive-Version.

Sound 50%

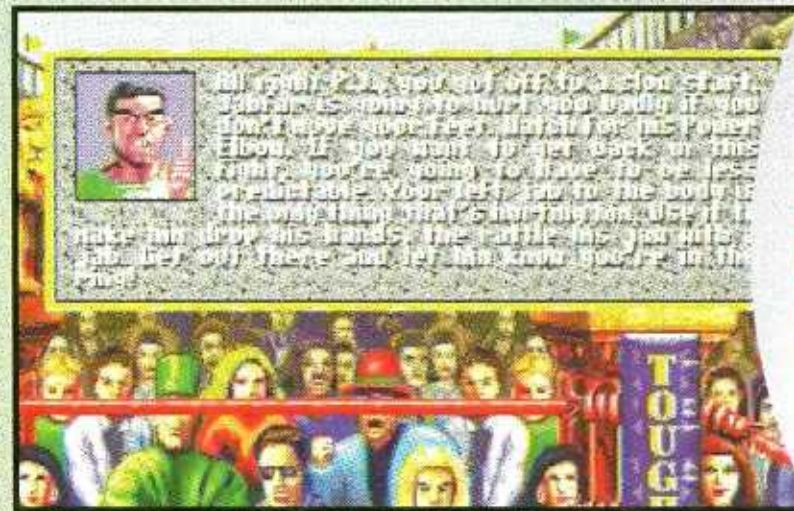
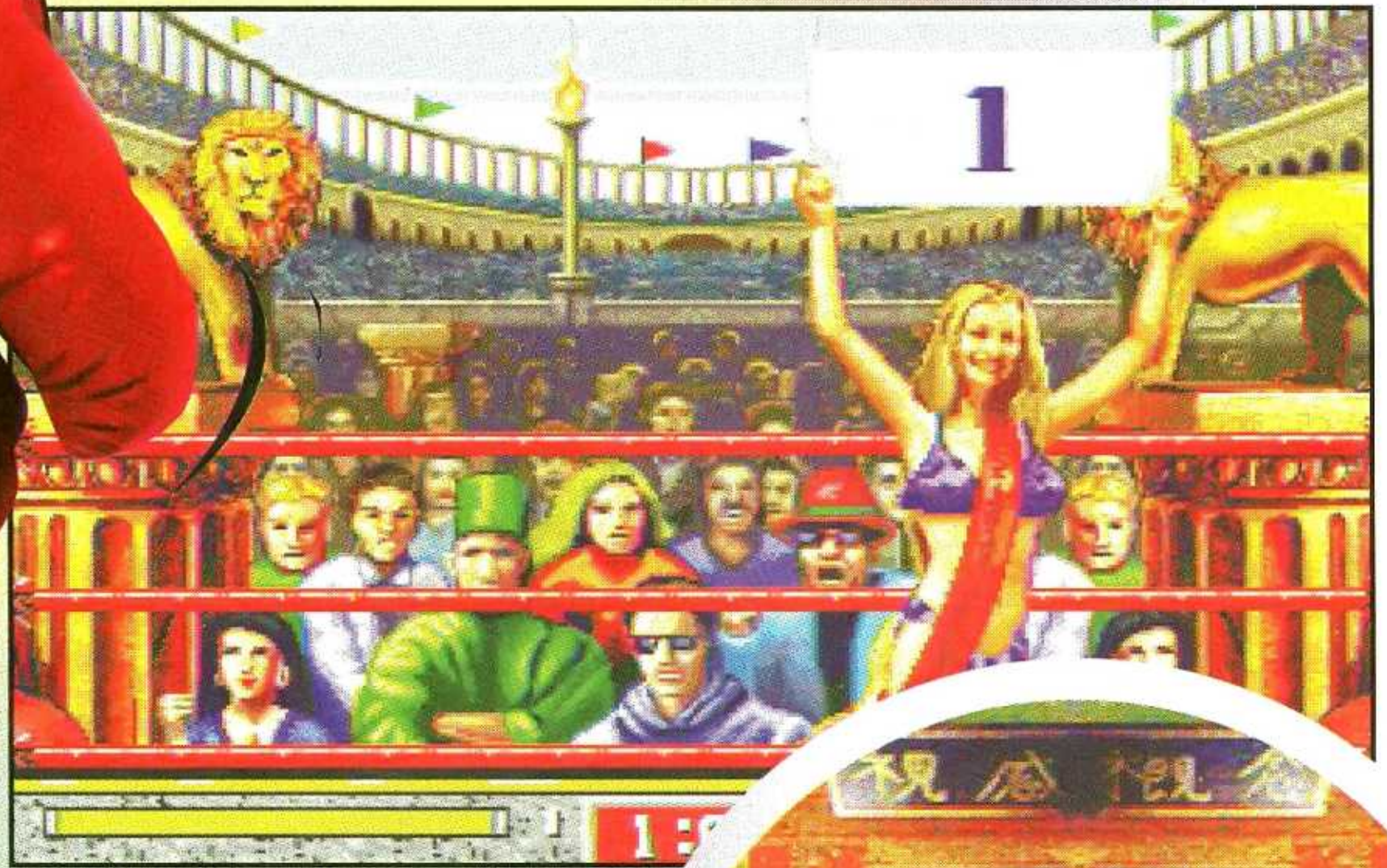
Wenig Musik, für 32X-Verhältnisse inakzeptable Soundeffekte.

Gesamt 69%

Wüstes Boxspiel mit einem allzu hektischen Gameplay.

Hot-Spot

EA gab sich bei der ersten 32X-Konvertierung nur sehr wenig Mühe.



Lediglich die Hintergrundgrafiken wurden einer Verbesserung unterzogen, ansonsten darf man wie gewohnt sein durchsichtiges Alter Ego durch den Ring steuern.

miß könnt ihr die gegnerischen Attacken optimal erkennen und dementsprechend reagieren. Zum kunstvollen Verdreschen des Kontrahenten steht euch eine Reihe von Schlagvariationen zur Auswahl. Durch die A- und C-Tasten sind, je nach Joypadrichtung, schnelle Geraden bzw. satte Haken zum Körper und Kopf möglich. Mit dem B-Knopf könnt ihr neben dem klassischen Uppercut durch diverse Joy-

padkombinationen insgesamt 14 besonders effiziente Special Moves auf den Gegner loslassen. Gegenüber der Mega Drive-Variante wurden beim 32X-Plagiat lediglich die Hintergrundgrafiken komplett überarbeitet.

Word Up

Die 32X-Fähigkeiten werden weiterhin beharrlich ignoriert: Bis auf ein paar neue, nett anzusehende Hintergrundgrafiken konnte ich keinen Unterschied gegenüber der Mega Drive-Version feststellen. Besonders ärgerlich: Selbst die Soundkulisse erhielt keinen 32 Bit-Anstrich. Somit bleibt

unter dem Strich erneut ein Boxspiel der etwas chaotischen Sorte übrig, bei dem es vor allem auf schnelles Tastengehämmer ankommt.



DER SEGA-SPEZIALIST

MEGA DRIVE 32X:

MEGA DRIVE 32 X (LIEF. PORTOFREI) 359.-

SPIELE HIERZU:

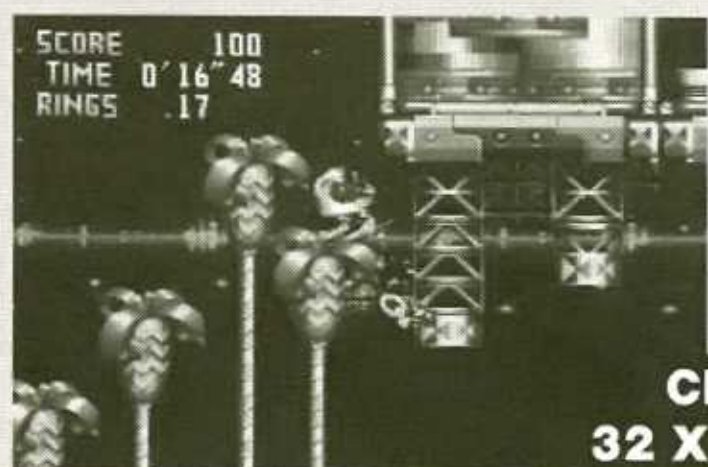
BC RACERS	119.-
CORPSE KILLER CD	119.-
FAHRENHEIT 32XCD	129.-
GOLF BEST 36 HOLES	99.-
KNUCKLES CHAOTIX	109.-
METAL HEAD	129.-
MIDNIGHT RAIDERS	129.-
MOTHERBASE	119.-
MOTOCROSS CHAMP.	129.-
NBA JAN TOURN. 32X	119.-
NFL QUARTERBACK CLUB	129.-
SCOTTISH OPEN (AUG.)	109.-
STELLAR ASSAULT	109.-
SURGICAL STRIKE CD	129.-
SUPREME WARRIOR	119.-
WWF RAW 32X	119.-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
ACTION REPLAY 2 PRO	89.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
SEGA GAMES GUIDE	29.90
RGB KABEL	29.-
ADDAMS FAM. VALUES	109.-
ADV. OF BATMAN & ROBIN (AUG.)	119.-
ALIEN SOLDIER	99.-
ASTERIX POWER OF GODS	59.-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JELLY BOY	109.-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	99.-
JUDGE DREDD	109.-
JUSTICE LEAGUE	99.-
LANDSTALKER	109.-
LOTHAR MATTHÄUS	109.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NBA ACTION 95	89.-
NBA JAM TOURNAMENT	109.-
NHL ALL STAR HOCKEY (AUG.)	119.-
PETE SAMPRAS TENNIS '96	114.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION ...	89.-
ROCK'N ROLL RACING	99.-
SAMURAI SHODOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SCHLÜMPFE	89.-
SHINING FORCE II	99.-
SKELETON KREW	109.-
SLAM MASTERS	139.-
SOLEIL DT.	109.-
SONIC 3	89.-



Daytona
Sega Saturn
129.-



Chaotix
32 X 109.-

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE:

ATP TENNIS	89.-
BUBSY II	69.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.-
DYNAMITE HEADDY	79.-
ECCO THE DOLPHIN 2	79.-
HAVOC	59.-
KÖNIG DER LÖWEN	89.-
WORLD OF ILLUSION	69.-
PAGEMASTER	59.-
RISTAR	94.-
SPARKSTER	59.-
SHINING FORCE II	99.-
SHINOBI III	49.-
WWF RAW	59.-
WWF RAW GAMES GUIDE (VIDEO)	19.-

MEGA DRIVE 32 X:

STAR WARS ARCADE	79.-
VIRTUA RACING DELUXE	109.-

MEGA CD:

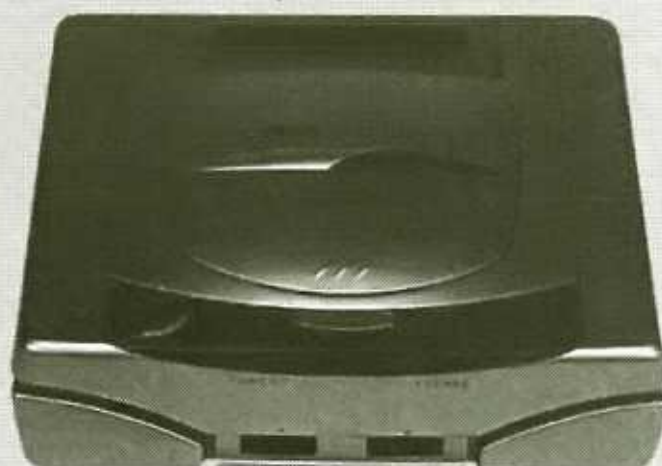
B.C. RACERS	79.-
BATMAN RETURNS	49.-
FIFA SOCCER	59.-
POWERMONGER	69.-
TOMCAT ALLEY	59.-
SOULSTAR	59.-

Theo KLANZ VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten

SEGA SATURN



**Aufbruch in eine neue
Spieldimension:**

**Einführungsangebot
(Die ersten 500 Geräte)
SEGA SATURN mit Spiel
für sagenhafte 849,-**

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	739.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie incl. Scartk.; Controlpad; Batterie)	
MEMORY CARD	99.-
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD (AUG.)	119.-
VIRTUA STICK	89.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59.-
CLOCKWORK KNIGHT	99.-
PANZER DRAGOON (AUG.)	109.-
PEBBLE BEACH GOLF (AUG.)	129.-
VIRTUA FIGHTER	129.-
SEGA INT. VICTORY GOAL	129.-

SONIC SPINBALL	99.-
SONIC & KNUCKLES	99.-
SPEEDY GONZALES	99.-
SPIROU (AUG.)	109.-
STARGATE	99.-
STORY OF THOR	119.-
STEET RACER	119.-
STRIKER	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	99.-
THEME PARK	109.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL	99.-

MEGA CD:

MEGA CD II MIT R. Av.	299.-
DUNGEON EXPLORER 2	99.-
DUNGEON MASTER 2	99.-
EARTH WORM JIM SP. EDIT.	109.-
ECCO THE DOLPHIN 2	89.-
FAHRENHEIT CD	109.-
FLYING NIGHTMARES	109.-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-
KEIO FLYING SQUAD	89.-
LEMMINGS 2	109.-
LORDS OF THUNDER	99.-
REBEL ASSAULT	109.-
ROAD RASH CD	109.-
SCHLÜMPFE	109.-
SHINING FORCE	109.-
SNATCHER	119.-
SONIC CD	79.-
SPACE ADV.	99.-
STARBLADE	99.-
SUPER STRIKE TRILOGY	99.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK	99.-
THUNDERHAWK	99.-
TOMCAT ALLEY dt. Sprachausg.	109.-
WORLD CUP GOLF	94.-

GAME GEAR:

GAME GEAR MIT COLUMNS	159.-
EARTHWORM JIM	89.-
F-1 CHAMPIONSHIP	89.-
JUDGE DREDD	89.-
JUNGLE STRIKE	79.-
MICKY MOUSE 3	59.-
ROAD RASH	79.-
SCHLÜMPFE	59.-
SONIC DRIFT RACING	74.-

MASTER SYSTEM:

SCHLÜMPFE	79.-
SPEEDY GONZALES	79.-



Angebot des Monats
FIFA Soccer '95 59.-
NBA Live '95 59.-
NHL Hockey '95 59.-

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

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

Das eigentliche Konzept vom jüngsten Digital Pictures-Basketballspiel klingt genial. Im klassischen One on One-Modus spielt man auf einen Korb, wobei man sich abwechselnd in

BASKETBALL-ACTION

Defensive und Offensive befindet.

MIT SCOTTIE PIPPEN

Schafft man es schließlich, bei den

AUF 32X

ersten sieben Spielern 1 Million Respektpunkte zu erreichen, darf man gegen NBA-Star Scottie Pippen antreten. Dadurch daß man durchweg auf Realvideos zurückgreift, ist eine perfekte Atmosphäre gesichert. Leider hat man allerdings nur sehr wenig Einfluß auf das Gameplay. In der Offensive kann man gerade einmal die ungefähre Bewegungsrichtung des Spielers steuern, womit elegante Dribblings und Finten praktisch

Slam City



Im Duell Mann gegen Mann muß man eine gute Reaktion beweisen, um rechtzeitig zu blocken.

unmöglich werden. In der Defensive erkennt man oft erst dann die Richtungsänderung des Gegners, wenn schon die Dunk-Einspielung erfolgt. Die netten Zwischensequenzen mit den hübschen Mädels halten die Motivation auf Dauer leider auch nicht aufrecht.



Leider kann man nur recht beschränkt Einfluß nehmen auf den Spielablauf.

hi

Check Up

32X CD
4 CDs



Slam City Sportspiel
Hersteller: Dig. Pict. Tel.: -
Release: Juli Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels -
Save Game Backup-Booster
Besonderheiten interaktives Basketball Spiel

Grafik 75%
Sound 76%
Gesamt 49%

Generell keine schlechte Idee, jedoch mäßige Spielbarkeit und zu wenig Abwechslung.

Eines muß man diesem Digital Pictures-Machwerk lassen: Es ist das erste echte 3D-Beat 'em Up mit Ego-Perspektive und hat damit sogar

3D-BEAT 'EM UP FÜR

einem Virtua Fighter einiges voraus.

32X, ALLERDINGS IM

Doch ähnlich wie bei Slam City hat

FMV-SPIEL!

man auch hier unter beschränkter Spielbarkeit zu leiden. Nach einer sehr sehenswerten Einführung darf der Spieler unter den vier Symbolen

Supreme Warriors



Die Präsentation ist außerordentlich gut gelungen.

wählen. Je nachdem, ob er nun Feuer, Erde, Wind oder Fang Tu wählt, ergibt sich ein anderer Spielverlauf. Meist wird man dann von einer hübschen Begleiterin zum Einsatzort geführt, wo dann eine kernige Auseinandersetzung ansteht. Hier wird zwar das Geschehen in reellen Filmaufnahmen extrem realistisch dargestellt, allerdings ist es recht schwierig, mit den eingeblendeten Händen dem Gegner gezielt Schläge zu verpassen. Special Moves und neue Szenarien sind nur kurzfristig interessant. Wer ein echter Beat 'em Up-Freak ist, darf sich dieses Spiel allerdings einmal anschauen.

hi

Check Up

32X CD
2 CDs



Supreme Warriors Beat 'em Up
Hersteller: Dig. Pict. Tel.: -
Release: Juli Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels -
Save Game Backup-Booster
Besonderheiten interaktives Beat 'em Up

Grafik 76%
Sound 69%
Gesamt 52%

Tolle Grafik und geniale Präsentation, jedoch relativ kurz und mit beschränkter Spielbarkeit.



Ein Abwehren gegnerischer Schläge ist ziemlich schwierig.

Digital Pictures gibt einfach nicht auf! Konnte schon die Mega CD II-Version von Corpse Killer selbst Shoot 'em Up-Fans nicht vom Hocker reißen, so schieben sie nun eine verbesserte

PRIMITIVE 32X-

32X-CD-Version nach, die sich

BALLEREI MIT TOLLEN

spielerisch leider überhaupt nicht

RMV-SEQUENZEN

vom Original unterscheidet. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Geheimagenten, der die merkwürdigen Vorfälle auf einer bislang friedlichen Südsee-Insel klären muß. Man vermutet, daß sich der von Interpol gesuchte Necrobiologe Dr. Elgin R. Hell-

Das eigentliche Spiel entpuppt sich als primitive Fadenkreuzballer-Action.



Corpse Killer



Zwischen den einzelnen Shoot 'em Up-Sequenzen werden ordentliche Filmausschnitte gezeigt.

man dort verschanzt hat. Er macht aus Toten angriffslustige Zombies, und da seit geraumer Zeit kein Lebenszeichen mehr von der Insel kam, vermutet man Schlimmes. Die Story läßt zwar auf ein Adventure schließen, muß aber für ein primitives Schießspiel herhalten, in dem man an diversen vorbeisrollenden Grafiken per Fadenkreuz herannahende Zombies vernichtet. Die Grafiken sehen wirklich gut aus, der Spielspaß läßt aber schon nach kurzer Zeit gewaltig nach.

hi

Check Up

32X CD



Corpse Killer Shoot 'em Up
 Hersteller: Dig. Pict. Tel. -
 Release: Juli Preis: DM 120,-

Spieler 1
 Levels ~
 Save Game Backup-Booster
 Besonderheiten verbesserte FMV-Sequenzen

Grafik 73%
 Sound 73%
 Gesamt 55%

Dieses primitive Shoot 'em Up wird den Fähigkeiten eines 32X nicht gerecht.

Mega Drive

- Mega Drive ohne Spiel 159.90
- Action Replay 2 79.90
- 6-Button Controller 29.90
- RGB Kabel für MD I + II 24.90
- Alien Soldier 94.90
- Asterix 109.90
- Battletech 89.90
- Bonkers 99.90
- Flink 39.90
- Der König der Löwen 79.90
- Dune II 104.90
- Earthworm Jim 99.90
- FIFA Soccer '95 89.90
- Jack Nicklas Golf 29.90
- J. League Soccer 2 79.90
- Judge Dredd 99.90
- Justice League Mega Bomberman 84.90
- Mega Man Willy Wars 104.90
- Mickey Mania 49.90
- Micro Machines 2 79.90
- NBA Jam T.E. 99.90
- Phantasy Star IV us 149.90
- Pulsman 49.90
- Samurai Shodown 99.90
- Schlümpfe 94.90
- Shining Force 2 119.90
- Shadowrun 89.90
- Stargate 109.90
- Story Of Thor 119.90
- Skeleton Krew 119.90
- Striker 99.90
- Super Streetfighter 2 99.90
- Superman Death & Return 79.90
- Syndicate 69.90
- Theme Park 99.90
- Toughman Contest 89.90
- Wayne Gretzky Hockey 99.90
- WWF Raw 49.90

Mega Drive 32X

- Grundgerät 279.90
- Cosmic Carnage us 69.90

O.I.T.
 Order In Time
 Laden und Versand in Stuttgart
 Silberburgstraße 171
 70178 Stuttgart
 (S-Feuersee)

!!! WAHNSINN !!!
 Die besten EA-Titel zum Knallerpreis
 FIFA International Soccer
 NHL Hockey '95
 NBA Live '95
 John Madden Football '95
 Urban Strike
 Syndicate
Alle Titel nur 57,- DM

Lieferbedingungen
 Porto: 7,- DM
 Bestellungen ab 200,- DM portofrei Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt Bestellungen werden am selben Tag verschickt Wir akzeptieren alle Kreditkarten Telefonische Bestellung mit Kreditkarten möglich * Täglich Neuheiten *
 Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

Händler sind willkommen!!!
 Fax: 0711 - 613807

Mega Drive 32X

- Metal Head 119.90
- Motherbase 99.90
- Motocross 32X 99.90
- NBA Jam T.E. 99.90
- Super Space Harrier 59.90
- Virtua Racing Deluxe 89.90
- Chaotix 99.90
- Stellar Assault 99.90
- Soulstar 99.90
- Shadow Squadron 129.90
- WWF Raw 99.90

Mega CD

- Mega CD + 2 Spiele 349.00
- Dungeon Master 2 99.00
- Ecco 2 89.90
- Schlümpfe 89.90
- Shining Force CD dt 89.90
- Snatcher 89.00
- Soulstar 69.00
- Eternal Champions CD us 89.90
- Earthworm Jim 89.90
- Samurai Shodown 89.90
- Fatal Fury Special 89.90
- Popful Mail 109.90
- Lords Of Thunder 109.00
- Lunar Eternal Blue 119.90

Saturn

- Grundgerät dt ohne Spiel 749,-
- Daytona USA 119.90
- Victory Goal 119.90
- Clockwork Knight 89.90
- Adapter für us, jp, dt Spiele 74.90
- Joypad jp 59.90
- Joystick 99.90
- Memory Card 64.90

Tel: 0711 - 613758 oder 616485

Beim 32 Bit-Upgrade konzentrierten sich die Macher von Iguana Software zu 100% auf den Team-Modus, sprich die Quarterback Challenge-Option, in der sich das Herz-

ACCLAIMS

SPORTSPIELHIT IN

TOLLER 32X-FORM!

speziellen Disziplinen bewähren mußte, wurde ersatzlos gestrichen. Ansonsten könnt ihr wie bei der Mega Drive-Version als Spieler und Manager gleichermaßen euer NFL-Team nach Wahl ins Super Bowl-Finale führen. Rein spielerisch hat sich im Prinzip

Check Up

32X
16 MBit



NFL Quarterback Club Sport
 Hersteller: Acclaim Tel.: -
 Release: Erhältlich Preis.: DM149,95
 Spieler 1-5
 Levels entfällt
 Save Game Batterie
 Besonderheiten Über 400
 Spielzüge

Grafik 70%

Viele Zoom-Effekte, farbenprächtige Zwischenbilder, ansonsten Mega Drive-Niveau.

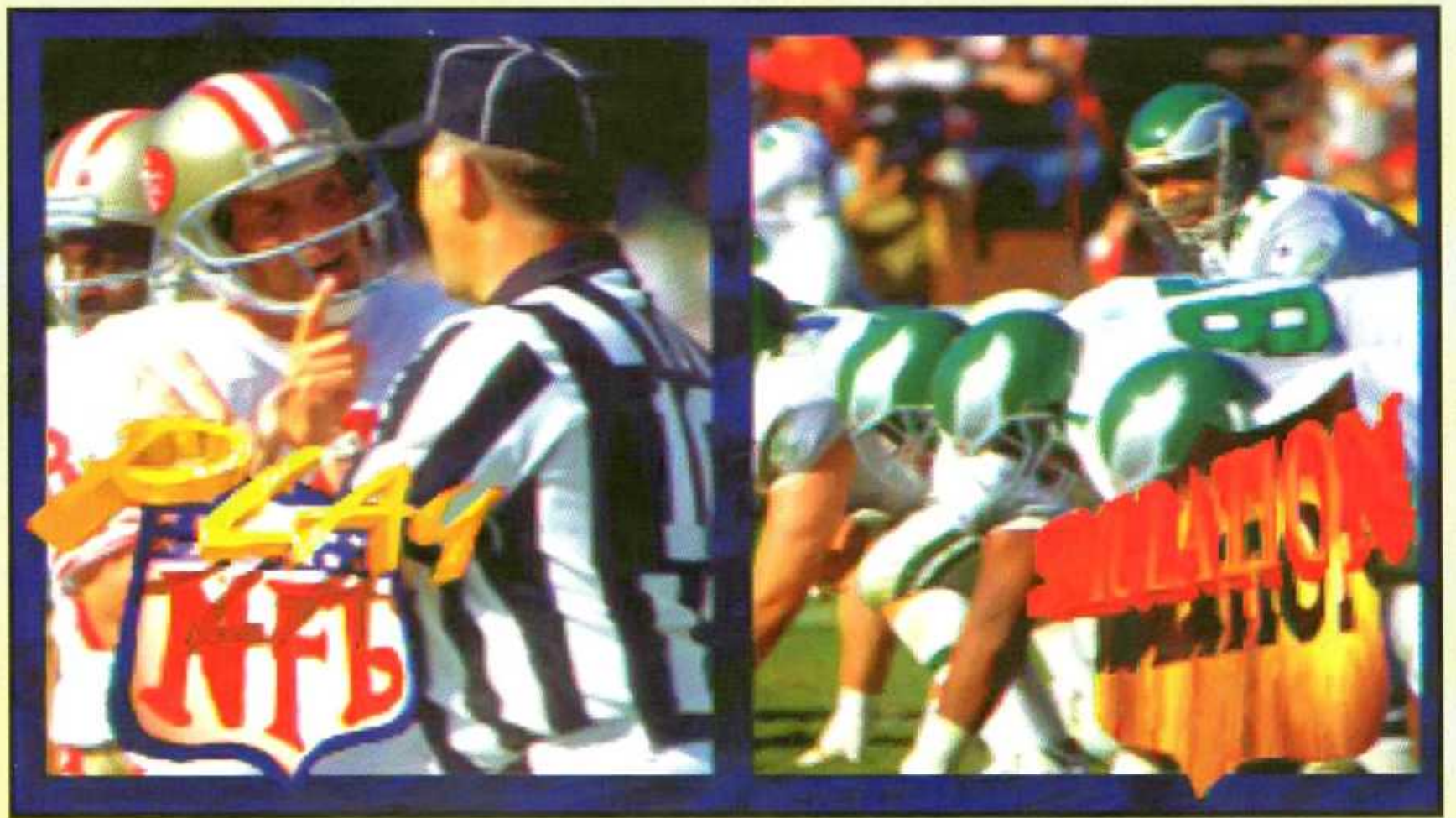
Sound 64%

Die Soundeffekte, inklusive der Voice Samples, klingen etwas realistischer.

Gesamt 80%

American Football-Action im dezenten 32 Bit-Gewand.

NFL Quarterback Club

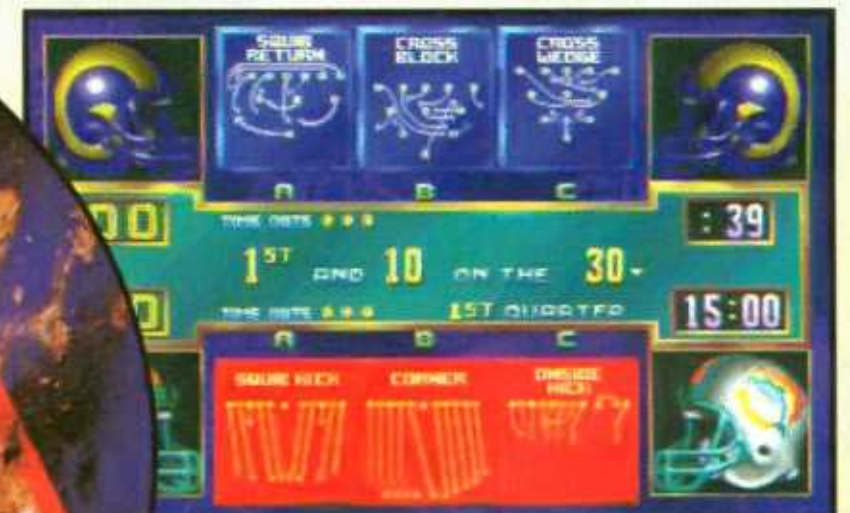
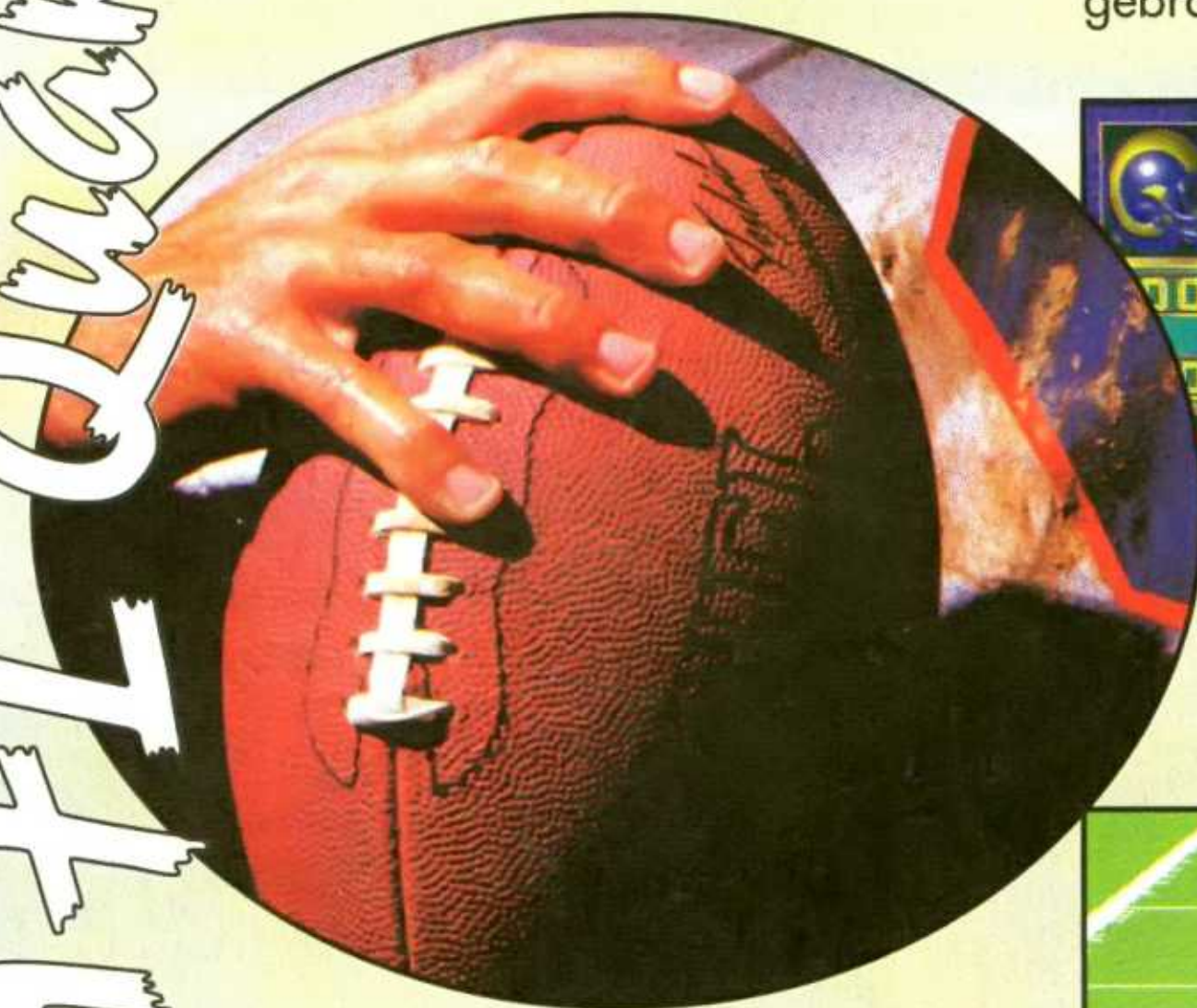


Diese Farbenpracht gibt es leider nur bei Standbildern zu bewundern.

nichts verändert. Am Drumherum wurde jedoch an einigen Ecken gefeilt. Wichtigste Neuerung: Die gesamte Spielfläche kann durch

gesamte Spielfläche überblicken könnt. Für Freaks wurden zudem noch sämtliche Spieler-Statistiken auf den neuesten Stand gebracht.

45



In Sachen Spielzüge bleiben keine Wünsche offen.

einen Zoom-Effekt aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden. Dieses neue Feature birgt einige Vorteile; wollt ihr beispielsweise einen Paß spielen, wechselt automatisch die Perspektive, so daß ihr die



Durch eine Extra-Perspektive könnt ihr mit viel Übersicht eure Pässe zum Receiver spielen.

Hot-Spot

Ein interessantes Sportspiel für alle American Football-Neulinge.

Word Up

Bei diesem 32X-Spiel hat sich Acclaim verhältnismäßig viel Mühe gegeben. Dank der neuen Perspektive und einigen Zoom-Effekten ist das gesamte Game nicht nur ansehlicher geworden, auch spektakuläre Pässe gelingen einem aufgrund der

besseren Übersicht noch besser als auf dem Mega Drive. Gegenüber John Madden Football fehlt allerdings noch der nötige spielerische Feinschliff im taktischen Bereich.



44

Bei der mittlerweile vierten Motorrad-Saga düsen die Outlaws wieder auf amerikanischen Highways herum, um sich auf den Zweirädern heiße

DIESER SILBERLING

Gefechte zu liefern. Die Regeln dieser illegalen Rennwettbewerbe sind **IST EIN WAHRES FEST FÜR GRUNGE-FANS!**

so simpel wie gnadenlos: Auf einer abgesprochenen Strecke müßt ihr euch durch eine rüde Fahrweise (auch Treten und Schlagen ist erlaubt!) möglichst unter den ersten drei Fahrern plazieren, um zur Belohnung harte Dollars zu kassieren, die ihr dringend für ein neues Traumbike benötigt. Abseits des bekannten Gameplays wurden die Vorteile des CD-Mediums reichlich

Im Biker-Shop wird jedes Motorrad durch ein kleines gerendertes Video vorgestellt. Anschließend darf man über die teils recht langweiligen Pisten düsen.

CD
Rash
Road



ausgenutzt. So gibt es im Soundbereich tonnenweise Musik von bekannten Grunge-Bands, wie beispielsweise dem letztjährigen MTV-Award-Gewinner Soundgarden, zu hören. In grafischer Hinsicht sorgen unterschiedliche Zwischenbilder in einem witzigen Comic/Graffiti-Stil sowie diverse Videoeinspielungen für Atmosphäre. Nach einem Rennen wird zum Beispiel, je nach Sieg oder Niederlage, ein passendes sowie äußerst humorvolles Full Motion Video (FMV) gezeigt.

Acht Charaktere, darunter auch einige hartgesottene Frauen, stehen euch für diese waghalsige Raserei bereit.



Hot-Spot

Der Road Rash-Silberling überzeugt durch eine tolle Heavy Metal-Atmosphäre.

Word Up

Road Rash CD hat erfreulich viel zu bieten: fünf brandneue Strecken, eine aufwendige Sounduntermalung durch bekannte Rockbands sowie unzählige Videoeinspielungen lassen die modularen Versionen in puncto Atmosphäre und Spielkomfort alt aussehen. Einzig beim Streckendesign hat Road Rash 3 aufgrund der größeren Abwechslung die Nase vorn.



Check Up



Road Rash CD Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts Tel. 05241-24307
Release: Juli Preis: DM 119,95
Spieler 1-2
Levels 5
Save Game Backup-Booster
Besonderheiten Viele FMV-Sequenzen, Splitscreen

Grafik 72%

Die Digi-Sprites und FMV-Sequenzen wirken grobpixelig, unsauberes Scrolling, tolle Zwischenbilder.

Sound 80%

Grunge pur: Rockbands wie Soundgarden und Therapy? untermalen die wüste Raserei passend, gute digitalisierte Soundeffekte.

Gesamt 74%

Viele Videoeinspielungen, perfekt durchgestyltes Umfeld, gewohnt gutes Road Rash-Gameplay.

Eine Auszeichnung ist unserem Testkandidaten jetzt schon sicher: Hiermit verleihen wir „Fever Pitch Soccer“ (sprich: Fiewer Pitsch Socker, zu

MARIO BASLER

deutsch etwa: Fieberkurven-Fuß-

PRÄSENTIERT DEN

ball) den Preis „Ungewöhnlichster

NEUEN U.S.GOLD-HIT!

Titel des Monats“. Doch die Bezeichnung dieses Moduls sollte man sich unbedingt merken, denn was hier auf dem Bildschirm abgeht, dürfen sich die Freunde witziger Sportspiele keinesfalls ent-

Fever Pitch Soccer



Bei einem Abstoß bzw. Einwurf könnt ihr mittels einer Markierung exakt festlegen, in welcher Gegend der Ball landen soll.



Findet ein Spiel beispielsweise in Kuwait statt, agieren die Spieler in einem riesigen „Sandkasten“.

gehen lassen. Der Einstieg ist problemlos: Im Hauptmenü einfach Turnier oder Schaukampf anwählen, sich für eine der National-Mannschaften entscheiden, und schon kann's losgehen. Bei einem Freundschaftsspiel könnt ihr zusätzlich den Untergrund bestimmen, auf dem gekickt werden soll. Neben dem üblichen Rasen in drei verschiedenen Qualitäten verspricht die Fußball-Action auf



Autsch: Die groben Fouls (Grätschen, Schubereien usw.) sind hinreißend animiert und mit derben Soundeffekten unterlegt.



Standard-Situationen, wie z. B. ein Eckstoß, sind immer für ein Tor gut.

Bei Fever Pitch Soccer wird einem nichts geschenkt: Spielt ihr gegen Holland oder Italien, erwartet euch ein hartes Match. Für den Anfang tut's auch das Team aus Costa Rica.



Hot-Spot

Wahrlich kein Eigentümer: Weltklasse-Fußball mit gewohnter Grafikdarstellung und actionbetontem Gameplay!

Word Up

Für unseren „Super Mario“ und seine Kollegen hat es zwar nicht ganz zur Deutschen Meisterschaft gereicht, dafür kann er sich jetzt rühmen, daß sein Name auf einem der derzeit spielbarsten Soccer-Varianten prangt. Ein exzellentes „Ballgefühl“, possierliche Animatio-

nen und die gute akustische Fan-Unterstützung geben wenig Anlaß zur Klage. Gewünscht hätte ich mir lediglich noch einige zusätzliche Optionen, Statistiken oder zusätzliche Spielmodi.



Petra



Schiedsrichter, und somit schert sich auch niemand um gestreckte Beine oder deftige Rempelen, bei denen die „Opfer“ schon mal mit der Nase voraus durch die Gras- halme pflügen. Kompromißlos gibt sich auch die Steuerung: Bereits nach wenigen Minuten beherrscht man schnelle Pässe und beinharte Torschüsse, und Button C wechselt wie üblich zum Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Mit etwas Übung könnt ihr das Publikum und den gegnerischen Torwart mit Kopfbällen, Flanken und anderen Tricks wie Feuerbällen und Special Moves verzaubern.

pm

Sand viel Abwechslung, da sich der Ball in diesem Fall natürlich völlig anders verhält.

Neuer Tabellenführer?

Ein gewohntes Bild bietet sich euch, sobald das Spielfeld erscheint: Der isometrische Blickwinkel, den FIFA Soccer berühmt gemacht hat, ist zwecks der Übersichtlichkeit einfach ideal. Der Ausschnitt scrollt ruckelfrei mit dem Ball, der stets an den Füßen des jeweiligen Spielers „klebt“. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, daß man problemlos über das Feld dribbeln kann - zumindest theoretisch, denn die andere Mannschaft wird alles daran setzen, eure Jungs vorzeitig zu Fall zu bringen. Im Action-Modus gibt es keinen



Bei Turnieren wird euch ein Paßwort verraten, so daß ihr jederzeit wieder einsteigen könnt.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Fever Pitch Soccer Sportspiel
Hersteller: U. S. Gold Tel. -
Release: Juli Preis: DM 129,95
Spieler 1-4
Levels
Save Game Paßwort
Besonderheiten Verschiedene Bodenbeläge

Grafik **82%**

Die FIFA Soccer-Perspektive garantiert beste Übersicht und detaillierte Animationen.

Sound **73%**

Die Zuschauer auf den Rängen sind schlicht aus dem Häuschen - und das nicht nur, wenn Deutschland gegen Italien spielt.

Gesamt **81%**

Originelles Sportspiel mit traumhaft guter Steuerung, das mit etwas mehr „Drumherum“ sicherlich das Prädikat „Perfekt“ verdienen würde.



Übersichtliches Optionsmenü: Hier könnt ihr u. a. den Schwierigkeitsgrad festlegen und bestimmen, ob eine Szene nach einem Treffer wiederholt werden soll. Statistiken sucht man allerdings vergeblich.



Praktisch: Verliert man bei einem Wettbewerb ein Spiel, darf man es per Continue trotzdem fortsetzen.

Die Neuheiten-Liste des gelifteten Bestsellers ist lang: Das Codemasters-Team kreierte über 5.000 völlig neue Animationsphasen und entschärfte damit

DIE NUMMER 1

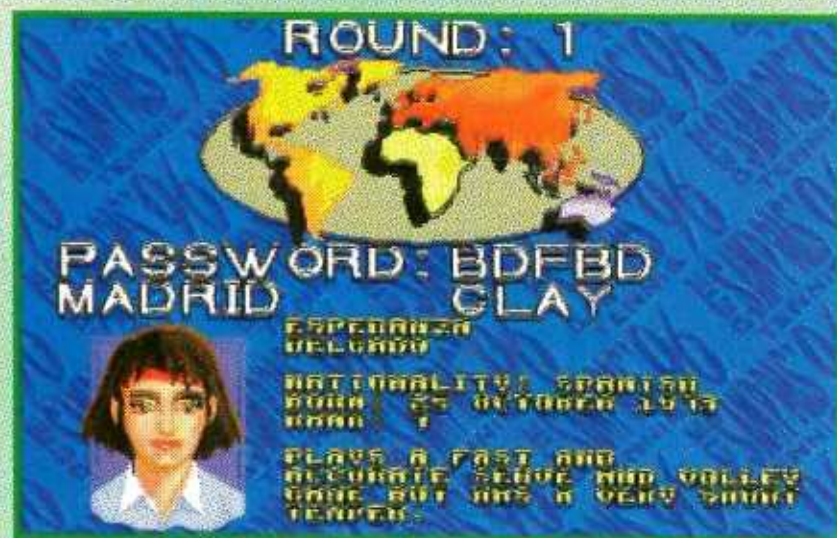
einen der ganz wenigen Kri-

ERWARTET EUCH

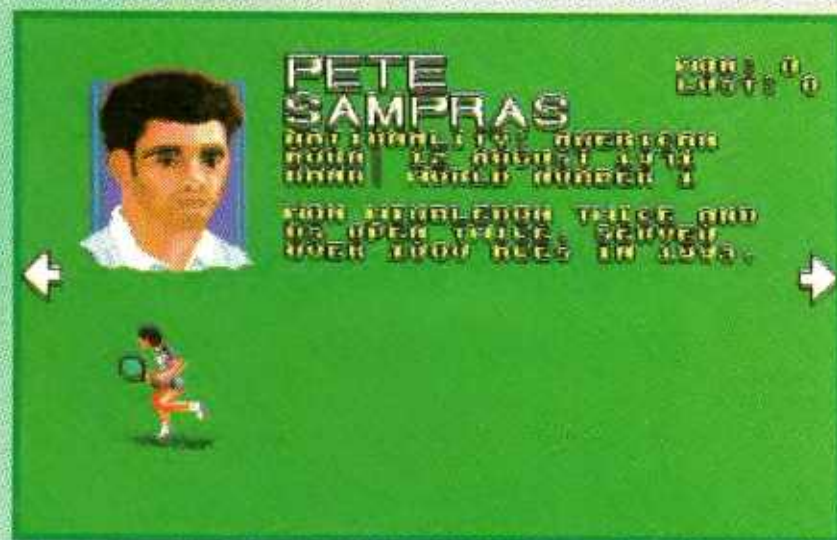
tikpunkte des Vorgängers. Gespielt

WIEDER ZUM MATCH!

wird auf Rasen, Sand, Hartplatz oder in der Halle. Ever Geschick beweist ihr bei einem flotten Einzelspiel, bei der Welttournee über die berühmtesten Tennisplätze



Einmal um die ganze Welt: Bei der „World-Tour“ jettet ihr rund um den Globus und tretet u. a. in Wimbledon an.



Bei der Spieler-Auswahl werden die besonderen Fähigkeiten jedes Ballzaubers eingeblendet - Ehrensache, daß Pete Sampras den härtesten Aufschlag zelebriert!



Mit Hilfe des Zeitlupen-Replays könnt ihr eure Fehler genau analysieren und beim nächsten Mal von vornherein vermeiden.

Pete Sampras Tennis



oder als Teilnehmer eines Turniers. Gegen euch treten acht sehr unterschiedlich begabte und erfahrene Profis (männlich und weiblich) an, so daß ihr abhängig von eurem Können den passenden Partner herausuchen könnt.

Die Steuerung ist derart ausgeklügelt und schnell erlernt, daß einem schon nach wenigen Minuten Training herrliche Top-Spins und spektakuläre „Becker-Hechte“ gelingen. Mit letzterem kann man auch scheinbar unerreichbare Bälle noch im letzten Moment in die gegnerische Hälfte zurückschauen. Auf einem Sandboden, wo

alles ein wenig gemütlicher abläuft, könnt ihr auch ein paar nette Tricks und neue Strategien ausprobieren, während bei einem schnellen Rasenspiel in Sekundenbruchteilen reagiert werden muß. Verzichtet man zudem auf den automatischen Aufschlag, lassen sich mit der passenden Button-Kombination regelrechte Geschosse produzieren. Im Idealfall schafft man damit ein Ass, im schlechteren Fall landet die Filzkugel im Aus oder in den Maschen des Netzes. Die Ballgeschwindigkeit wird im übrigen automatisch eingeblendet.

Hot-Spot

Pete Sampras ist nach wie vor die Nummer 1 in seinem Metier - das gilt auch für das gleichnamige Tennis-Spiel!

Word Up

Obwohl die Grafik und die Steuerung völlig neu durchgestylt wurden, spielt sich Pete Sampras Tennis so gut wie eh und je. Es stellt die ideale Kombination aus Realitätsnähe und fröhlichem Ballgeklopfe dar, läßt sich einwandfrei bedienen und sieht obendrein noch unverschämt gut aus. Die Neuerungen

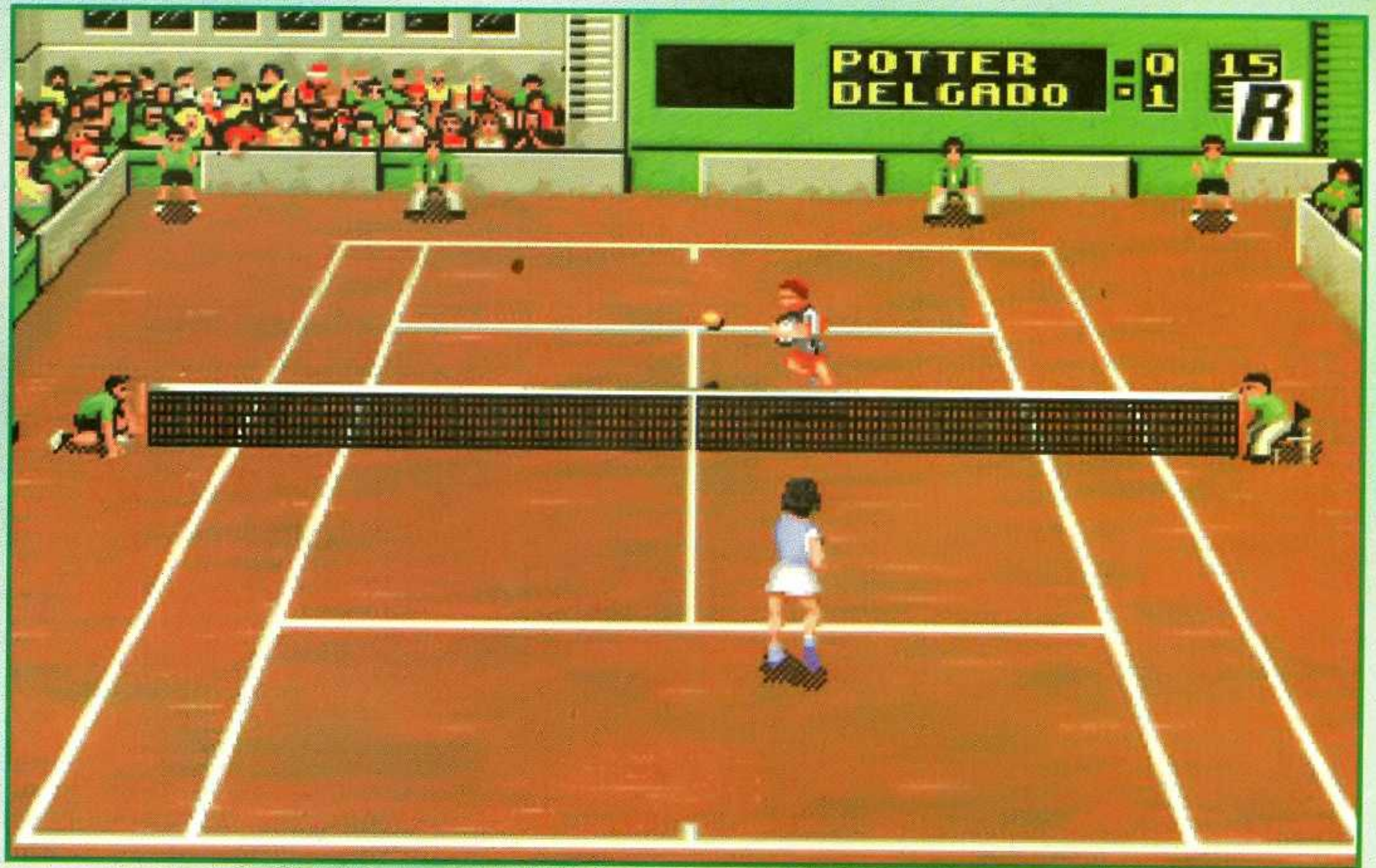
machen durchweg Sinn und werten das ohnehin schon beste Tennisspiel nochmals auf. Mir fällt spontan keine ernstzunehmende Alternative ein, die Pete Sampras '96 den Schläger reichen könnte.



Mittendrin statt nur dabei!

Natürlich gibt's nicht nur viel zu sehen (u. a. Händeschütteln nach dem Match, entnervtes Wegschleudern des Rackets), sondern auch einiges zu hören: Die Spieler stöhnen kämpferisch bei jedem Schlag, und das Publikum meldet sich immer wieder mit Zwischenrufen zu Wort. Dazu wird der aktuelle Spielstand mit Nennung der Spielernamen nach jedem Ballwechsel vom Schiedsrichter bekanntgegeben. Damit nicht genug: Ihr könnt jederzeit während des Spiels ausführliche Statistiken über die Anzahl der Doppelfehler, Asse uvm. abrufen. Zudem enthält Pete Sampras Tennis '96 eine nützliche Replay-Funktion (Original-Tempo oder Zeitlupe). Auch sehr hilfreich: Wenn ihr eure Figur immer im Vordergrund sehen wollt, dürft ihr die Sicht beliebig anpassen. Noch mehr Spaß als ein Einzel oder Doppel gegen die Computergegner macht natürlich ein Doppel mit 2, 3 oder 4 Freunden, die man mittels der Codemasters-typischen J-Kart verkabelt. Nicht mehr enthalten ist hingegen der Tutorialmodus: Stattdessen wird nach jedem Match erläutert, an welchen Techniken man noch feilen muß.

pm



Besonders praktisch: An der Rückwand wird stets der aktuelle Spielstand eingeblendet; außerdem wird das Ergebnis auch per Sprachausgabe wiederholt.



Natürlich könnt ihr euren Spieler im Notfall hechten lassen, was nicht nur atemberaubend aussieht und das Publikum begeistert, sondern manchmal die einzige Rettung darstellt.



In der rechten unteren Ecke seht ihr die Ballgeschwindigkeit. Wer den Aufschlag manuell durchführt, erreicht oft ein wesentlich höheres Tempo als mit der Automatik.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Pete Sampras Tennis '96 Sport
Hersteller: Codemasters Tel. 040-2270961
Release: August Preis: ca. DM 130

- Spieler 1-4
- Levels -
- Save Game Passwort
- Besonderheiten Verbesserte Animation

Grafik 78%

An den neuen, detaillierten und lebensechten Animationen kann man sich kaum sattsehen.

Sound 85%

Kaum Musik, dafür aber realistische Soundeffekte, authentische Sprachausgabe und ein wirklich engagiertes Publikum, das gelungene Ballwechsel mit viel Applaus belohnt.

Gesamt 84%

Dank der kinderleicht zu erlernenden Steuerung gelingen auch komplizierte Schläge - für Einsteiger und Profis das ideale Programm.

Benjamin Sisko, Kommandant der Raumstation Deep Space Nine, ist in diesem Spiel anscheinend so etwas wie ein „Mädchen für alles“. Ständig muß

DER DRITTE STAR

er durch die langen Gänge der

TREK-ABLEGER NUN

mächtigen Station joggen, um mit

ALS VIDEOSPIEL!

seinen Crew-Mitgliedern zu kommunizieren. Dies geschieht übrigens automatisch, sobald ihr vor einem Mannschaftsmitglied abstoppt. Durch kurze Dialoge, welche oftmals mit typischen Star Trek-Fremdwörtern gespickt sind, erfahrt ihr beispielsweise, daß ein paar Saboteure Zeitbomben plaziert haben. Für eine Atempause bleibt euch somit keine Zeit. Nehmt am besten einen Turbo-Lift oder den kultigen Transporter („Beam me up, Scotty!“), um zum Ort des verbrecheri-

Deep Space Nine

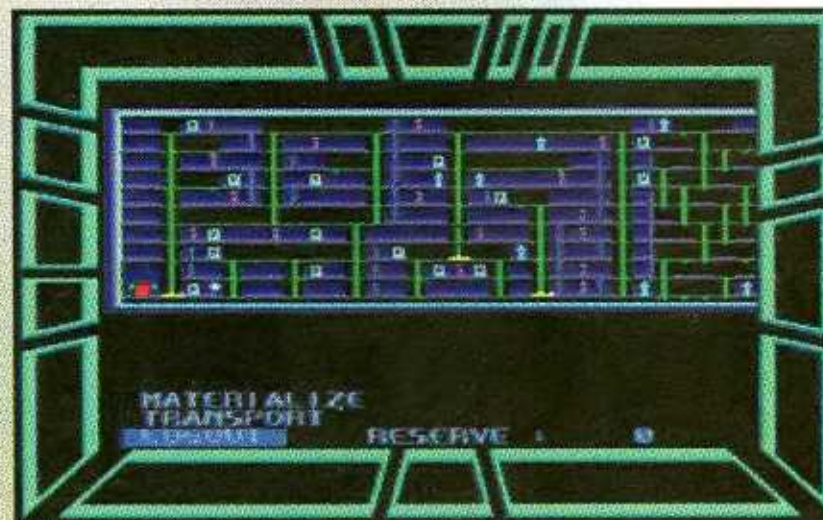
Word Up

Nichts gegen grübellastige Jump & Run-Spiele. Bei diesem Werk wurde allerdings das Action-Element etwas vernachlässigt. Viel zu häufig läuft man einfach nur durch die Gänge des Raumschiffes, um simple Mini-Aufgaben zu erledigen. Vor allem

spannende Weltraum-schlachten sucht man hier vergebens. Ein weiterer Schwachpunkt: Die englischen Dialoge sind ohne Wörterbuch teilweise kaum zu verstehen.



Zur Abwechslung dürft ihr in einer spartanischen Shoot 'em Up-Sequenz mit einem Raumschiff umherfliegen.



In diesem komplizierten Menü könnt ihr die Fahrstühle von einem Schacht zum nächsten plazieren.



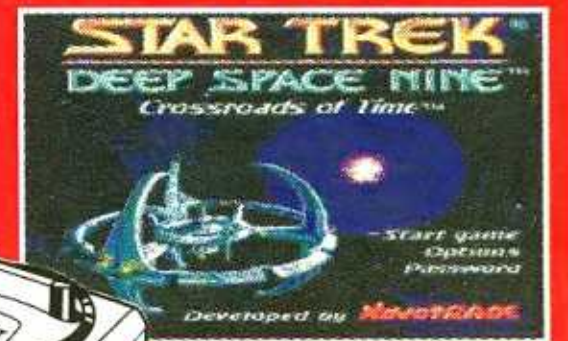
In höheren Levels sind gute Kletterkünste vonnöten.

schen Geschehens zu gelangen. Hier zeigt euer Sisko-Sprite, daß er trotz seines Alters noch ziemlich rüstig ist. Egal ob Springen, Hangeln oder kleinere Box-Einlagen, Benjamin kann selbst größere Hindernisse noch alleine überwinden. Auf einige technische Spielereien ist

er dennoch angewiesen. So praktische Dinge wie bspw. den Phaser oder einen Tricorder-Radar zum Aufspüren von Bomben könnt ihr in einem Inventory-Menü jederzeit aufrufen, sofern ihr die Gegenstände zuvor eingesammelt bzw. erhalten habt.

Check Up

Mega Drive 16 MBit



Deep Space Nine Jump & Run
 Hersteller: Playmates Tel. -
 Release: Juli Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels 10+
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten englische Texte

Grafik 67%

Große, durchaus flüssig animierte Sprites, düstere Hintergrundgrafiken.

Sound 56%

Unauffällige Hintergrundmusik, wenig Soundeffekte.

Gesamt 60%

Von der Spielidee her interessant, die spielerische Gestaltung blieb nur mittelmäßig.



Die Dialoge erfordern sehr gute Englischkenntnisse.



In den ersten Missionen müßt ihr Zeitbomben entschärfen.



Dank eines Phaserschusses geben die meisten Widersacher schnell klein bei.

Hot-Spot

Commander Sisko in einem etwas langatmigen Jump & Think-Gewusel.

Wer der englischen Sprache einigermaßen mächtig ist, ahnt bereits, daß die Programmierer diesmal eine Portion Gelee ins hüpfplastige Ren-

EIN STÜCK

nen geschickt haben. Der Vorteil

„MARMELADE“ AUF

dieses rosafarbenen Jellyboys ist

ABWEGEN!

es, daß er seine Form ständig verändern kann. Und damit wären wir auch schon beim Dreh- und Angelpunkt dieses Jump & Run-

ROY
JELLYBOY



Die klassische Sprung-Attacke wirkt hier nicht, Gegner müssen diesmal mit einem Faustschlag erledigt werden.



Die einzelnen Levels sind durch mehrere Oberwelten miteinander verbunden.



Dieser Abschnitt zählt noch zu den farbenprächtigsten.

Spiels: Während ihr in gewohnter Manier mit dem Helden durch die Levels zieht, tauchen hin und wieder Items auf, die Jellyboy in diverse Gegenstände, wie beispielsweise einen Ballon oder Hammer, verwandeln kann. Durch diese Transformation erhält euer Lebemännchen, dem Item entsprechend, neue Fähigkeiten, die

Hot-Spot
Eine in allen Belangen durchschnittliche Hopseerei.

das Überleben wesentlich erleichtern. Natürlich beherrscht das Pixelmännchen auch einige Grundmoves: So könnt ihr neben der obligatorischen Hüpftechnik die Feinde noch mit einem gezielten Faustschlag erledigen. Um allen Widrigkeiten zum Trotz kein Leben zu verlieren, solltet ihr ferner zwei Dinge berücksichtigen: Zum einen ständig gelbe und orange Früchte aufsammeln, da dadurch das Zeitlimit verlängert wird, zum anderen immer mindestens ein Noten-Symbol (hinterlassen von besiegten Geg-

nern) auf dem Konto haben, da sonst jeder Feindkontakt unweigerlich zum Tod führt.

45

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Jellyboy Hersteller: Ocean Release Juli
Jump & Run Tel.: — Preis ca.: DM 119,95

Spieler 1-2
Levels 50+
Save Game Paßwort
Besonderheiten.. Sehr umfangreich

Grafik 50%

Knuddelgrafik, bestehend aus mickrigen Sprites und einfallslosen Hintergrundgrafiken.

Sound 56%

Jazzig angehauchter Dudelsound, witzige Soundeffekte.

Gesamt 55%

Simple Mainstream-Jump & Run-Spiel, umrahmt von einer dürftigen Technik.

Word Up

Oceans gallertartiger Sonic-Verschnitt dürfte mit Sicherheit kein Hit werden, dafür schreckt bereits die biedere Optik zu sehr ab. Auch spielerisch erhält diese Hüpferei trotz putziger Verwandlungsmöglichkeiten sicherlich nicht den Innovations-Oscar.



Wiederum schnappte man sich eine Comic-Lizenz aus französischen Landen und bastelte ein ansprechendes Jump & Run-Game zusammen, das sowohl

INFOGRAMMES' ZWEITER

storymäßig als auch grafisch auf

COMIC-HIT NACH

der Comic-Vorlage basiert. Für

DEN SCHLÜMPFEN?

Spirou-Unerfahrene hier eine kurze Zusammenfassung: Erfunden wurde dieser Comic-Charakter schon im Jahre 1938. Mittlerweile sind schon 45 Bände in 15 Ländern dieser Welt erschienen, von denen insgesamt 20 Millionen Bände über die

SPIROU

Im recht bescheidenen Intro wird die Geschichte des Spiels erzählt, natürlich auf Deutsch.

Bissigen Hunden kann man nur durch einen kurzen Zwischenspur entkommen.

Ladentheken wanderten. Page Spirou und sein ständiger Begleiter Fantasio, ein knuddeliges Eichhörnchen, leben in einer Welt, wie wir sie heute kennen. Sie geraten immer wieder in knifflige Abenteuer, aus denen sie sich mit Geschick befreien. Die Story des vorliegenden Mega Drive-Games lautet folgendermaßen. Der hochangesehene Wissenschaftler Graf von Rummeldorf wird auf dem alljährlichen

Videokolloquium in Amerika von Marilyn entführt. Diese Marilyn, die sich als Roboter entpuppt, ist besonders fies und hinterhältig und will die Welt beherrschen. Nun tritt Spirou in Aktion und macht sich in einem originellen, insgesamt zwölf Levels umfassenden Jump & Run auf, Marilyn's Basis ausfindig zu machen, um ihn schließlich auszuschalten.

So spielt es sich...

Die Entwickler waren sichtlich bemüht, etwas Abwechslung vom üblichen Jump & Run-Einheitsbrei zu präsentieren. Jeder Level wird mit einem kleinen Zwischenbild inklusive Story eingeleitet. Anschließend düst man mit Spirou durch liebevoll gemachte Plattform-Levels, die mit allerlei Feinheiten aufwarten können. Beispielsweise kann man auf den Straßen von New York durch Türen gehen und somit höhere Etagen erreichen. Hangeleinlagen an Wäscheleinen entlang oder kleine Rätsel sind dabei garantiert.

Im Laufe des Spiels trifft man nicht nur auf gefährliche Roboter, sondern auch auf die zahlreichen Erfindungen von Graf von Rummeldorf (links). Ab und zu müssen die abgefahrenen Gegner als Sprungplattform herhalten (unten).

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Spirou Jump & Run
Hersteller: Infogrames Tel. 040-227961
Release: August Preis: DM 99,95

Spieler 1
Levels 12
Save Game Passwort
Besonderheiten.... Deutsche Texte,
3D-Sequenz

Grafik 76%

Gute Animationen, sehr abwechslungsreich, sehr comicnah und daher nicht allzu spektakulär.

Sound 78%

Angenehmer Hintergrundsoundtrack, ordentliche Effekte, sehr passend.

Gesamt 80%

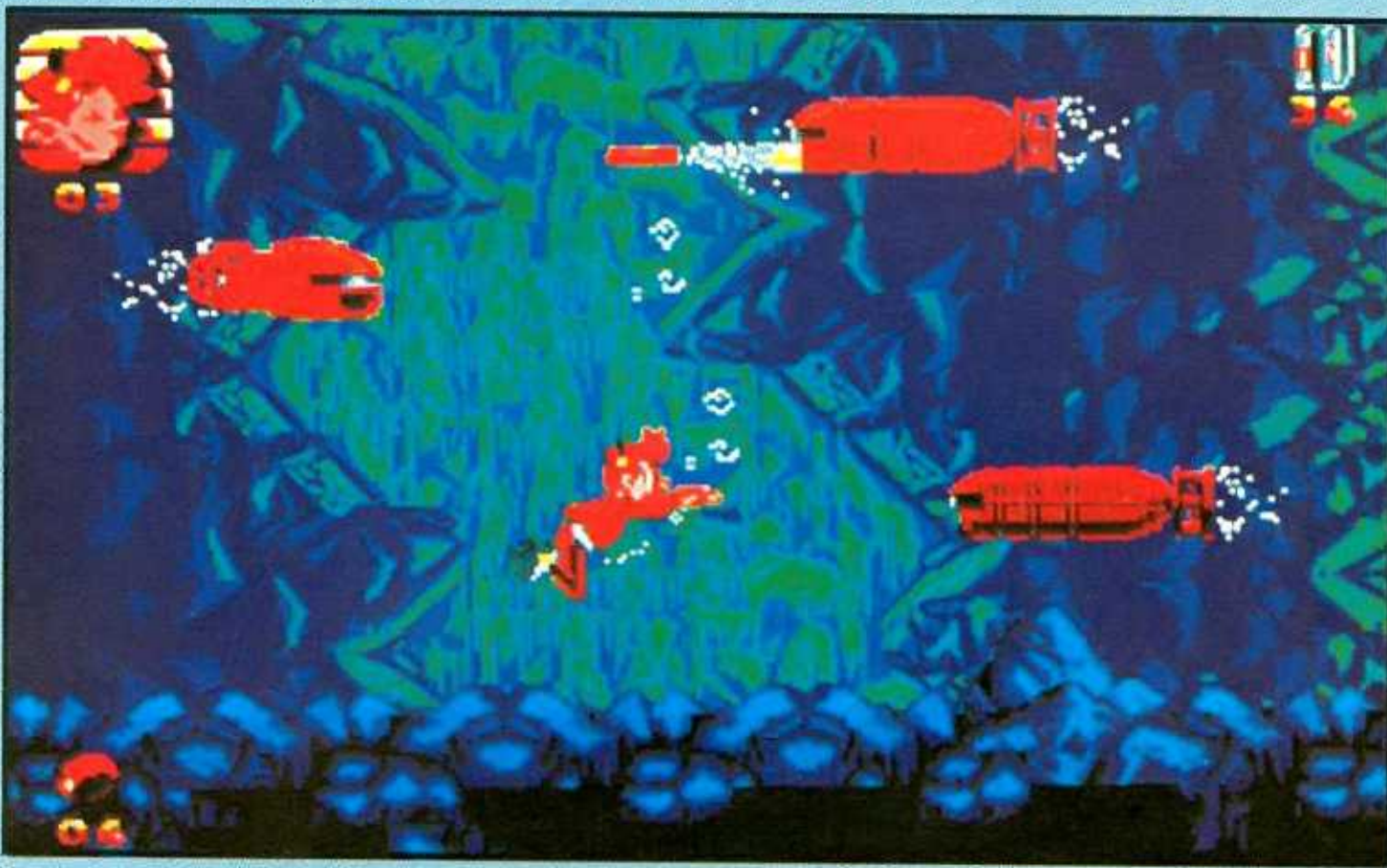
Insgesamt gesehen noch besser als die Schlümpfe. Ein unterhaltsames Jump & Run mit kniffligen Rätseln und hohem Suchtfaktor. Der Schwierigkeitsgrad ist übrigens einstellbar!



Hot-Spot

Der zweite Comic-Hit für Infogrames! Spirou ist unterhaltsam, abwechslungsreich und originell.





Auch die Gegnerschar wurde recht interessant in Szene gesetzt. Ob es nun bissige Hunde sind, die Spirou angreifen, sobald er sich ihnen nähert, oder merkwürdige Köche, die Teig aus dem Fenster schmeißen, man kann sich sicher sein, daß das Aufsammeln der Extrascheiben spannend bleibt. Abwechslungsreich wird es in der U-Bahn, wo man mit wilden Verfolgungsjagden rechnen muß, während im Dschungel abgefahrene Riesenmonster warten. Besonders gelungen ist auch der 3D-Level in der Mitte des Spiels, der ähnlich wie im Schlümpfe-Game abläuft, d. h. man gleitet durch eine Landschaft und weicht Hindernissen aus. Große Innovationen sind zweifellos nicht zu entdecken, insgesamt gesehen wurde das Spiel jedoch sauber gemacht und bietet einige originelle Gags. Ob Spirou nun zu laufen beginnt oder scharf abbremst, grafisch besser hätte die Vorlage nicht umgesetzt werden können. Leider

Das Tauchen wurde wunderschön in Szene gesetzt (oben links). Sogar die Eingabe der Paßwörter wurde sorgfältig umgesetzt (oben rechts).

wirkt die Grafik dadurch auch nicht sonderlich spektakulär.

Keine Langeweile!

Einer eventuellen Langeweile wird mit ständig neuen Elementen entgegengewirkt. So darf Spirou im Laufe des Abenteuers

nicht nur laufen und klettern, sondern auch tauchen und schwimmen oder gleiten. Außerdem trifft man immer wieder auf knackige Rätsel, in denen man verschiedene Gegenstände einsetzen muß. Man darf auch die zahlreichen Erfindungen von Graf von Rummeldorf als Extrawaffen verwenden. Unter ihnen befinden sich unter anderem das Sensotron, mit denen man Feinde aufspüren kann, der Mikropulser, eine effektive Waffe, und das geheimnisvolle ZZ1. Wer von Spirou nicht genug kriegen kann, darf nach einem Paßwort eine Pause einlegen und ab September die Fernsehserie in RTL 2 mitverfolgen. Premiere-Kunden können sie jetzt schon empfangen!

hi



Word Up

Langsam aber sicher entwickelt sich Infogrames zum sicheren Hitlieferanten für Sega-Spiele. Nach den durchweg gelungenen Schlümpfe-Spielen auf allen Systemen liefern sie mit Spirou einen spielerisch abwechslungsreicheren Nachfolger ab. Wer auf originelle Jump & Run-Unterhaltung steht, darf ein Probe-spielchen wagen.



Regelmäßige Leser der CD-Comic-Serie kennen sicherlich die tragische Geschichte rund um den Tod von Superman. Schuld an seinem un-

SPIELT DIE LEGEN-
greiflichen Exitus ist das beson-
DÄRE SUPERMAN-
ders fiese Ekelpaket namens
SAGA NACH!

Doomsday, der ihn bei seinem Versuch, Metropolis zu retten, im finalen Zweikampf tötet. Doch damit ist die Geschichte natürlich



Auch in der Luft gibt es handfeste Keilereien.



Der kleine Superboy ist besonders agil.



Jede Superman-Variante wird im Intro kurz vorgestellt.

nicht zu Ende. Nach seinem Ableben treten nämlich vier Superman-Varianten sein Erbe an, um die bedrohte Stadt doch noch zu retten. Spielerisch wurde wieder einmal das bewährte Beat 'em Up-Genre bemüht. Mit eurem Superman-Sprite durchquert ihr

The Death and Return of Superman

Hot-Spot

Superman als Held in einem einfalllosen Final Fight-Verschnitt.



insgesamt sechs Levels und müßt währenddessen abschnittsweise die auftauchenden Feinde verprügeln. Das Schlagrepertoire fiel insgesamt sehr „übersichtlich“ aus. Mit Taste B kommen die Fäuste zum Einsatz, während der A-Knopf einen Energiestrahл auslöst, der allerdings nicht sonderlich wirkungsvoll ist. Wer zudem einmal in einer besonders schlimmen Situation steckt, kann insgesamt dreimal auf eine Super-Attacke zurückgreifen, die jeglichem Leben auf dem Screen

Schaden zufügt. Schließlich habt ihr sogar die Möglichkeit, euch in die Lüfte zu begeben, indem ihr die Sprungtaste zweimal hintereinander drückt.

us

Word Up

So ein schlichtes Prügel-spiel nach Streets of Rage-Manier hat Superman nicht verdient. Schon die technische Ausführung ist alles andere als ansehnlich. So sieht Euer Helden-Sprite durch die kurzen Arme und Ballerina-Beinchen unfreiwillig lächerlich aus. Vor allem aber das einfallslose Leveldesign und das abwechslungsarme Schlagrepertoire degradieren dieses Modul zur Durchschnittsware.



Check Up

Mega Drive 16 MBit



Death and Return Beat 'em Up
Hersteller: Sunsoft Tel.: —
Release Erhältlich Preis ca.: DM 19,95
Spieler 1
Levels 6
Save Game Save Game
Besonderheiten Fünf Superman-Helden

Grafik **59%**

Große Sprites, lückenhafte Animationen, triste Hintergrundgrafiken.

Sound **56%**

Schwacher Mischmasch aus Disco/Synthie-Klängen, durchschnittliche Soundeffekte.

Gesamt **57%**

Simple Solo-Balgerei mit schwacher Technik.

Das haut jeden ZOCKER vom HOCKER!

COMPUTEC
V E R L A G

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 2: Wird der Joystick beim Zocken heiß - der Zocker in den Hocker beißt.

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

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.



Das unabhängige Videospielemagazin für konkurrenzlose DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

7 In England erschien 1977 erstmals im Fahrwasser von Superman & Co. das Comic-Heft rund um den kompromißlosen Bullen namens Judge

DAS GAME ZUM

Dredd. Dieser Gesetzeshüter

NEUESTEN SYLVESTER

kämpft in einer düsteren Zukunfts-

STALLONE-KINO HIT!

welt dank einer neuen Gesetzgebung mit höchst rabiaten Mitteln gegen die organisierte Kriminalität: Die zumeist tödliche Verurteilung der Verbrecher erfolgt noch direkt am Tatort. Diese Thematik ist dem Italo-Amerikaner Stallone freilich direkt auf den Leib geschneidert. In der filmischen Version hat es der Actionstar unter anderem mit einem üblen Widersacher namens Rico zu tun. Dieser Fiesling ist einer von 600 Millionen Einwohnern, die im trostlosen Ballungszentrum Mega City One ihr Dasein fristen. Es handelt sich bei ihm um einen geklonten Mutanten, der im Gegensatz zu seinen geistig minderbemittelten Kollegen

Judge Dredd



Die detaillierte Endzeit-Grafik sorgt für eine düstere Atmosphäre.

der verriegeln, damit keine Revolte unter den Gefangenen ausbricht. Letztendlich kommt es bei diesem Game aber vor allem auf das gezielte Ballern an. Neben eurer Standard-Knarre mit unendlich viel Munition könnt ihr euer Waffenarsenal mit acht weiteren Wummen gehörig aufstocken, so daß ihr für jede Situation optimal bewaffnet seid. Wer hingegen eine pazifistische Ader hat und nach einer Highscore schießt, soll-



Mit der entsprechenden Joypad-Richtung könnt ihr in acht verschiedene Richtungen ballern.



Egal ob Laufen, Ducken oder Hangeln, euer Judge Dredd-Sprite wurde in jeder Phase des Spiels gut animiert.

superschlau und Kopf der gefährlichsten Verbrecherbande ist.

Law and Order

Insgesamt zwölf Missionen, basierend sowohl auf der Comic-Serie als auch auf dem gleichnamigen Film, müßt ihr mit eurem Cyber-Bullen absolvieren. In einem kurzen Briefing wird euch erst einmal das primäre und sekundäre Ziel des jeweiligen Levels erklärt. Letzteres besteht meistens daraus, sämtliche feindlich gesinnten Sprites abzuballern, oder wie es die Gebrauchsanweisung vornehmer ausdrückt, zu „verurteilen“. Die primäre Aufgabe wechselt hingegen von Level zu Level; mal müßt ihr beispielsweise sämtliche Waffendepots zerstören, mal in einem Gefängnis alle Türen wie-

Hot-Spot

Ein futuristischer Cop in einem beinharten Jump & Shoot-Spektakel.

Word Up

Obwohl sich das Spielprinzip nicht gerade durch Einfallsreichtum auszeichnet, kann man dieser Filmumsetzung aufgrund der düsteren Atmosphäre und tadellosen Technik einen gewissen rauhen Charme nicht absprechen. Das Game hat allerdings einen entscheidenden Schwachpunkt: den allzu hohen Schwierigkeitsgrad!





Ein Briefing setzt euch vor jedem Level über die beiden auszuführenden Missionen in Kenntnis.

te statt wildem Eliminieren lieber versuchen, die Verbrecher zu entwaffnen und mit der Y-Taste festzunehmen. Neben den obligatorischen Standard-Pick Ups, wie einem Extraleben oder dem Energieauffüller, solltet ihr übrigens immer nach einem Antischwerkraftgürtel Ausschau halten, da dieser Gegenstand Judge Dredd zu einem 10 Sekunden langen Freiflug verhilft.

45



In den ersten beiden Abschnitten müßt ihr solche Munitionsdepots zerstören.

Jeder Level wird durch einen besonders hartnäckigen Endgegner abgeschlossen.

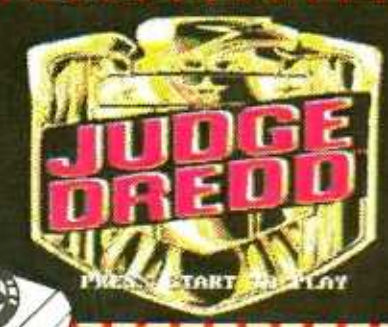
HÄNDE HOCH!

Elegant ist es, die Verbrecher gewaltfrei zu entwaffnen, damit ihr sie anschließend mit der Y-Taste problemlos gefangen nehmen könnt.



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Judge Dredd Jump & Shoot
 Hersteller: Acclaim Tel.: -
 Release: Erhältlich Preis: DM 129,95
 Spieler 1
 Levels 36
 Save Game Paßwort
 Besonderheiten Hoher
 Schwierigkeitsgrad, 6 Button-Pad

Grafik **75%**

Düstere, detailliert gezeichnete Endzeit-Szenarien, flüssige Sprite-Animationen.

Sound **74%**

Finster klingende Synthie-Klänge, krachende Schußgeräusche, hörenswerte Soundeffekte.

Gesamt **79%**

Blutgetränktes Jump & Shoot-Spiel mit einem tollen Zukunfts-Ambiente, insgesamt jedoch zu schwer.

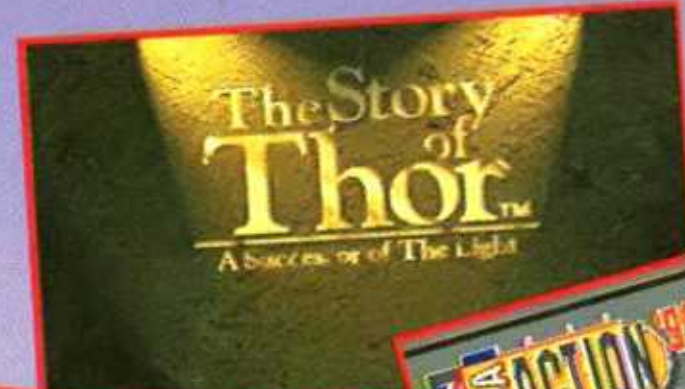
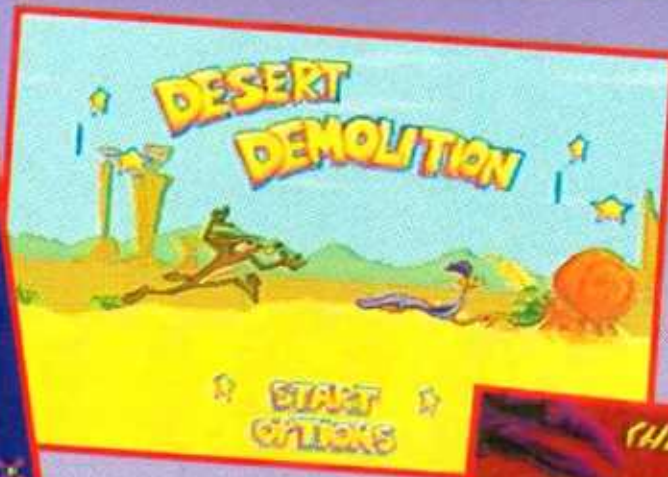
DER COMPUTER-TERMINAL

Wenn ihr vor einem Computer das Joypad nach oben drückt, gelangt ihr anschließend in das Terminal-Menü. Hier könnt ihr in Prozentzahlen ablesen, inwieweit ihr die beiden Missionen erfüllt habt, wie es eurem Helden gesundheitlich geht und über wieviel Munition ihr noch verfügt.



SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWER TIPS 8/95



PLAYERS GUIDE

Pagemaster	Seite 577-580
Boogerman	Seite 581-586
Red Zone	Seite 587-590
Story of Thor	Seite 591-596
NBA Action '95	Seite 597-598
Speedy Gonzales	Seite 599-600
Desert Demolition	Seite 601-605
NFL Quarterback Club	Seite 606

CODES + FREEZERS

Seite 607-608

- | | |
|---------------------|---------------------|
| Der König der Löwen | Space Harrier |
| Mega Bomberman | Star Wars Arcade |
| NBA Jam T. E. | Daytona USA |
| Beavis & Butthead | Virtua Fighter |
| Ecco the Dolphin | Captain America |
| Defenders of Oasis | and the Avengers |
| James Pond 3 | Cool Spot |
| Battlecorps | Incredible Hulk |
| Brutal | Der König der Löwen |
| Mickey Mania | NBA Jam |
| Radical Rex | Tiny Toons |
| Rebel Assault | Sylvester & Tweety |
| The Terminator | in Casey Caspers |
| Afterburner | Urban 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 DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

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

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

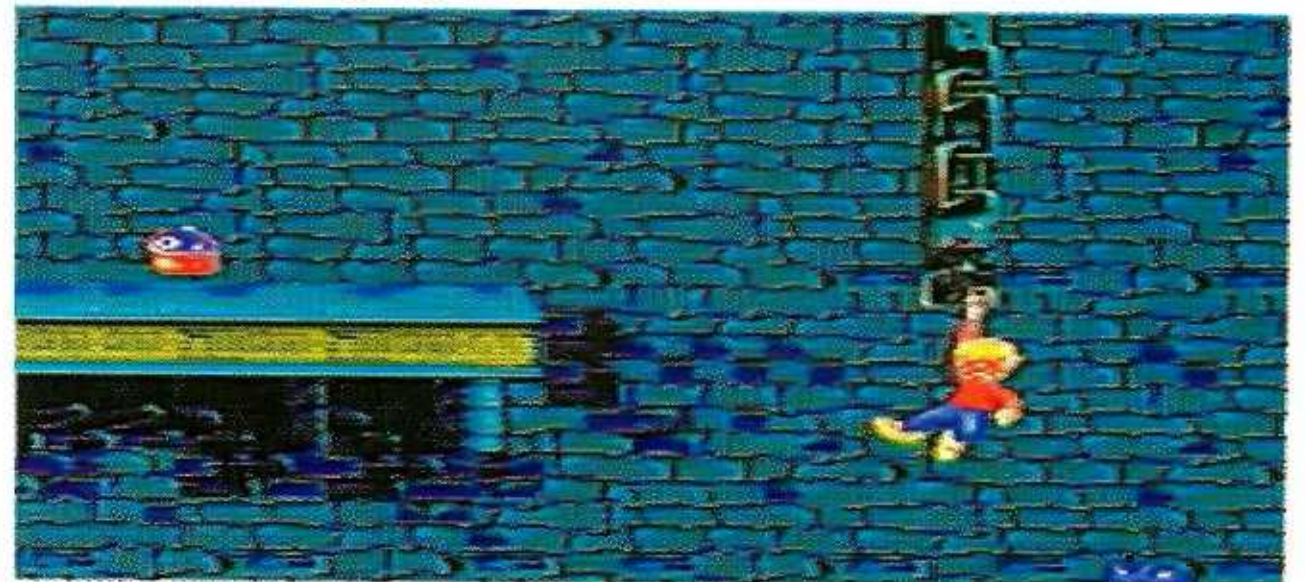
Pagemaster ist eines der lustigsten Plattformspele seit Mickey Mania. Hier habt ihr den ersten Teil der Lösung

Player's Guide



Horrorwelt Level 1

1. Springe zuerst auf die beiden Bücher rechts und sammle die herabfallenden Schlüssel ein. Gehe weiter nach rechts, nimm Horror the Hunchbook auf und trage ihn zurück zum Startpunkt. Setze ihn ab, springe nach oben und sammle den Bonus in der Ecke ein.



2. Begib dich unter die erste Plattform, damit die Fledermäuse davonfliegen. Springe dann auf die Plattform und dann nach oben, um die Kette über dir zu erwischen. Springe nach links zur nächsten Kette, dann kannst du die Tasche mit den Augäpfeln auf der Plattform erreichen.



3. Wenn du zu dieser Tür kommst, warte bis Frankensteins Faust erscheint. Springe auf die Plattform links und begib dich auf die nächste, auf der sich der Bonus befindet. Gehe dann nach rechts vorsichtig an der Faust vorbei und benutze das Buch als Lift.



4. Wenn du sicher an dem Geist vorbeigekommen bist, warte an der Tür und gehe vorbei, wenn die Luft rein ist. Klettere die Kette hoch und sammle alle Schlüssel über der Tür ein.



Abschnitt 2

1. Wenn du zu diesem Lehnstuhl kommst, erklimmst du das zweite Regal und springst nach rechts. Daraufhin wird ein Buch erscheinen, auf das du springen kannst, um einen geheimen Bonusraum zu gelangen.



2. Lasse dich auf den Boden fallen und gehe weiter bis zu der großen Stachelgrube, die dich daran hindert, deinen Weg nach rechts fortzusetzen. Folge dem Tunnel nach links, warte auf die Bücher, die über den Stachelgruben schweben und gehe nahe genug heran, um auf sie springen zu können.



3. Wenn es nicht mehr weitergeht, laß es sein, und du landest neben einem Büchereiausweis. Hebe ihn auf und gehe zurück zum letzten Fenster, da der einzige Weg über die Stachelgrube darüber hinweg führt.



4. Wenn du an Frankensteins Faust vorbei bist, springst du auf das Seil und kletterst auf die andere Seite. Gehe weiter nach rechts und lasse dich fallen. Achte dabei darauf, daß du nicht auf ein Buch oder ein Gespenst fällst.



PAGEMASTER

Player's Guide



Abschnitt 3

1. Springe nach rechts und auf die höhere Plattform. Achte dabei auf das Buch. Sammle jetzt die Schlüssel ein und springe hoch, um das versteckte Buch zu entdecken.



2. Gehe weiter nach rechts und lasse dich auf den Boden fallen, wenn du dieses Buch erreichst. Springe darauf, und du bekommst einen magischen schwebenden Schild. Jetzt kommst du an die Tasche mit den Augäpfeln heran.



3. Halte dich weiter rechts und passiere das Tor. Nimm dir Zeit, weil ein Teufel auftauchen wird, der dich erschießen will. Du kannst den Teufel nicht erledigen, warte also, bis er verschwindet, und laufe anschließend unter ihm hindurch.



4. Nach dem Teufel kannst du zwei verschiedene Routen wählen. Nimm die obere, da die untere nur so strotzt vor ekligen Kreaturen und sich in der oberen eine Menge Schlüssel einsammeln lassen. Gehe weiter bis zum Ende und lasse dich dann auf das Ausgangsbuch fallen.



Abschnitt 4

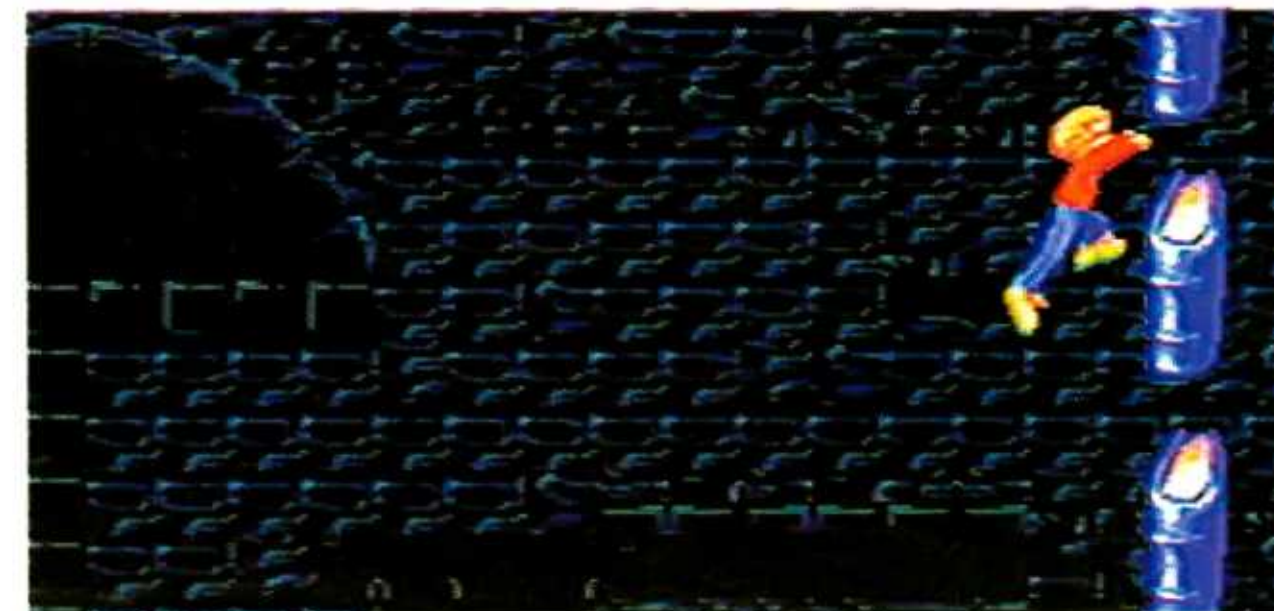
1. Begib dich den Abhang hinunter, da dir dort ein Buch entgegenkommt. Wenn du dich seiner angenommen hast, steigst du auf das Buch und schwebst über den Abgrund. Springe herunter, sobald das Buch die andere Seite erreicht hat, denn es wird schnell in die Tiefe stürzen.



2. Halte dich weiter rechts, bis du zu einem Buch kommst, das sich im Uhrzeigersinn dreht. Springe darauf und durchsuche die obere rechte Plattform nach Boni. Springe dann auf das Buch und gehe nach links.



3. Wenn du zu dem Seil kommst, springst du hinauf und kletterst hinüber. Am Ende findest du ein weiteres Seil, das nach oben führt. Klettere hoch und springe nach rechts. Jetzt mußt du das Buch in der Ecke dazu benutzen, um auf die nächste Plattform zu gelangen.



4. Springe auf das niedrigste Buch und dann weiter auf das nächste usw., bis du oben angekommen bist. Dann gehst du weiter nach links bis zum Ende, wo du das Ausgangsbuch finden wirst.



PAGEMASTER

Player's Guide



Abschnitt 5

1. Springe zuerst auf das Buch, hebe anschließend den Schädel auf und plaziere ihn unter der Fee. Springe jetzt auf die Fee zu und fliege vorsichtig nach oben, während du alle Schlüssel aufsammlst. Paß auf, an dem Dach sind Stacheln angebracht.



2. Danach gehst du weiter nach rechts bis zum Rand. Jetzt mußt du über die Bücher springen und dabei schnell sein, denn die Bücher fallen unter dir weg, sobald du sie berührst.



3. Nachdem du dem ersten Kürbis aus dem Weg gegangen bist, der den Abhang hinunter auf dich zurollt, springst du auf die Feder neben der Tür. Auf diese Weise kannst du über den Kürbis und Frankensteins Faust hinweghüpfen.



4. In diesem Level gibt es zwei Ausgangsbücher. Eines ist oben rechts nach Frankensteins Faust und das andere kommt nach dieser Grube. Das Buch rechts wird dich zu dieser Plattform heruntertragen.

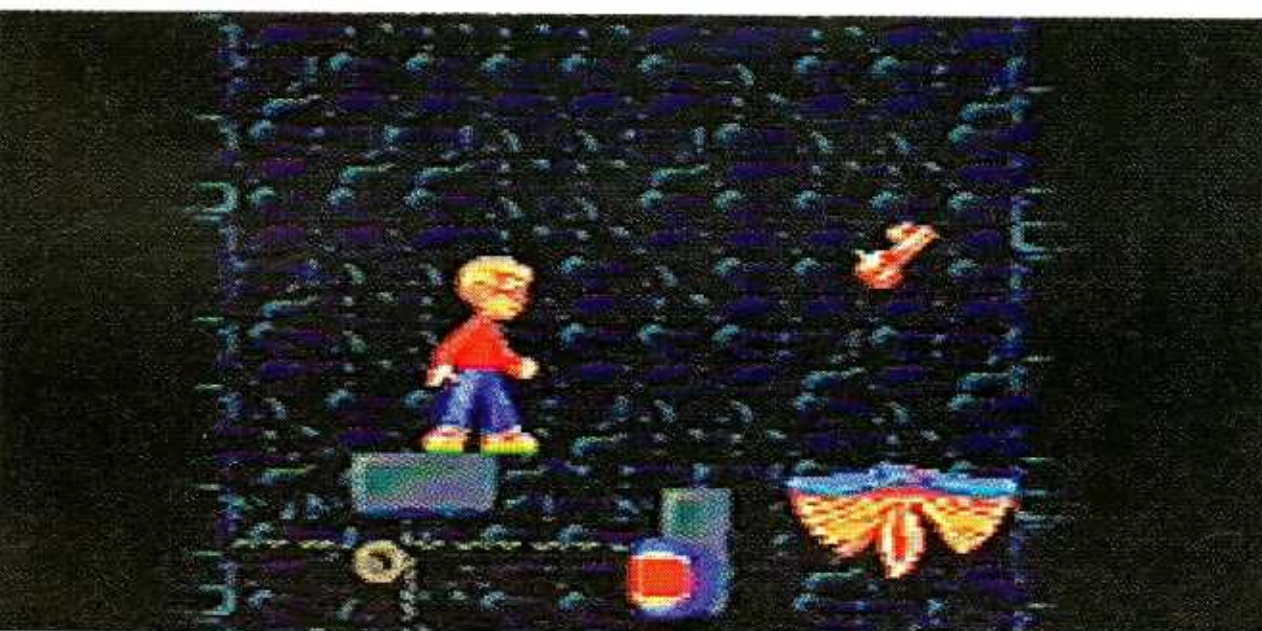


Abschnitt 6

1. Wenn du deine Zauberschuhe noch nicht hast, läufst du nach rechts und sammelst sie ein. Gehe zurück zum Start und klettere die Seile hinauf, wobei du auf der Hut vor herabfallenden Büchern sein solltest. Wenn du ganz oben bist, läufst du in die äußerste rechte Ecke.



2. Laß dich jetzt fallen, aber kauere dich erst zusammen, damit du sehen kannst, was um dich herum ist. Wenn du an diesen Punkt gelangst, kannst du nichts erkennen, aber wenn du herabspringst, wirst du direkt in den Armen der Fee landen.



3. Wenn du nicht mehr weiter fallen kannst, mußt du nach links gehen, dann nach oben, und wenn du an diesem Punkt angelangt bist, springst du auf den Buchrücken und wirst nach oben getragen. Von hier aus mußt du dich links halten, wo du einen Pagemaster-Hut findest.



4. Von hier aus geht's nach links, dann läßt du dich in die Grube fallen, hältst dich aber links. Am Boden angelangt, gehst du nach rechts, bis du Horror the Hunchbook triffst. Rechts über dem Hyde ist ein Gang, zu dem du hochhüpfen kannst. Der Ausgang ist auf der linken Seite.



PAGEMASTER

Player's Guide

Abschnitt 7



1. Renne bis zum Grabstein, stelle dich darauf, und du wirst in einen Raum voll von Schlüsseln fallen. Laufe jetzt geradewegs an dem Grabstein vorbei. Bald wirst du zwei Bücher sehen, auf die du hüpfen mußt. Sei schnell, denn die Bücher fallen unter dir weg, sobald du sie berührst.



2. Berühre den Pagemaster-Hut und halte dich weiter links. Dann folgst du dem Weg bis zu diesem Seil. Wenn du nach oben geklettert bist, gehe unter dem springenden Buch hindurch und springe hinüber, indem du die beiden Bücher benutzt. Der Ausgang befindet sich rechts.

Abschnitt 8



1. Gehe weiter nach rechts und schalte den Geist aus. Dann rutschst du die Stange hinunter auf die untere Plattform. Du springst auf den Schild und kletterst auf eine höhere Plattform. Jetzt hast du drei Schilde, die du verwenden kannst, um zu einem Seil zu gelangen.



2. Sobald du bei dem Seil angelangt bist, gehst du nach rechts, bis du nicht mehr tiefer hinunter kannst. Setze deinen Weg nach links fort und dann nach unten. Achte auf all die Ghouls und die Bücher. Gehe nach rechts zum Ausgangsbuch.

Abschnitt 9



1. Am Start befindet sich links oben ein Geheimraum, den du nur mit deinen Zauberschuhen erreichen kannst. Gehe nach rechts und sammle alle Schlüssel ein. Du wirst nicht viele Gegner treffen, aber achte auf den rollenden Kürbis, wenn du in die Nähe von Frankensteins Faust kommst.



2. Setze deinen Weg nach rechts fort und sammle weiter die Schlüssel ein. Nimm dir Zeit dafür, obwohl sich dir nicht viele Gegner in den Weg stellen. Wenn du das Bücherregal erreichst, springst du darauf, da die Bücher auf dich schießen. Ganz oben befindet sich das Ausgangsbuch.

Abschnitt 10



1. Nähere dich langsam der Tür mit Frankensteins Faust und springe dann über die Grube. Auf dieser Plattform mußt du Hyde besiegen, dann hüpfst du auf die beiden Bücher und auf diese Plattform. Paß auf, denn die Bücher fallen dir unter den Füßen weg.



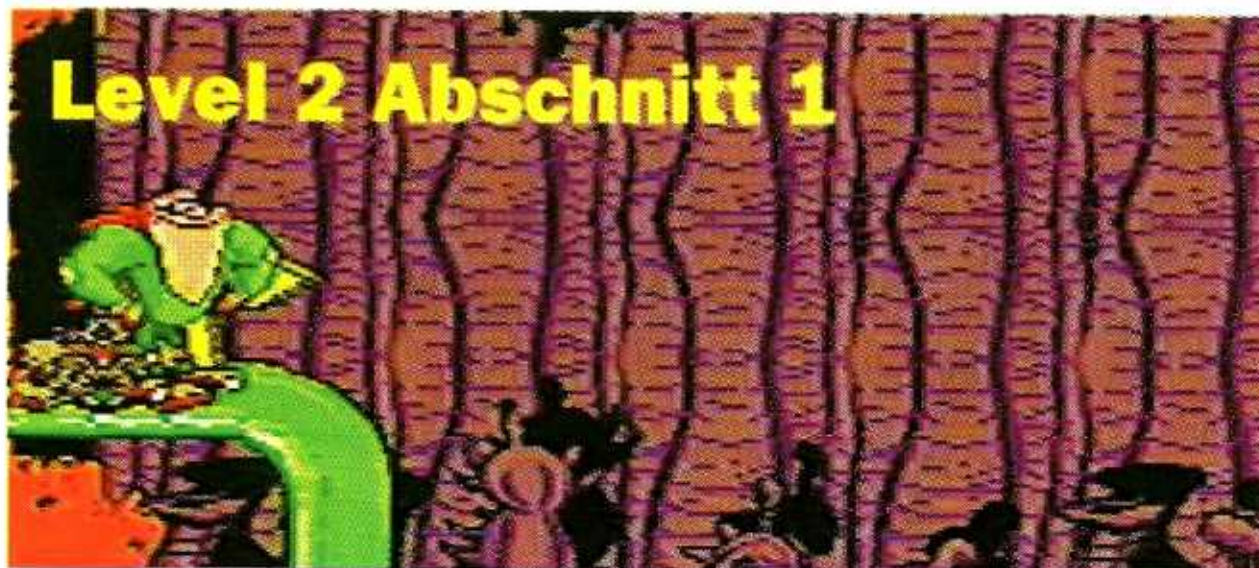
2. Klettere die Kette hoch und gehe weiter nach rechts. Alle Bücher, die dir über den weg laufen, stürzen nach unten. Wenn du an Frankensteins Faust vorbeikommst, mußt du über diese Grube springen und warten, bis der Teufel verschwindet. Ein bißchen weiter rechts befindet sich das Ausgangsbuch.

Fortsetzung folgt...



Boogerman ist entschlossen, die als Pits bekannten Gedärme und die schleimigen Straßen von Boogerville heimzusuchen. Macht euch bereit für einen weiteren Lösungsteil.

Player's Guide



Level 2 Abschnitt 1

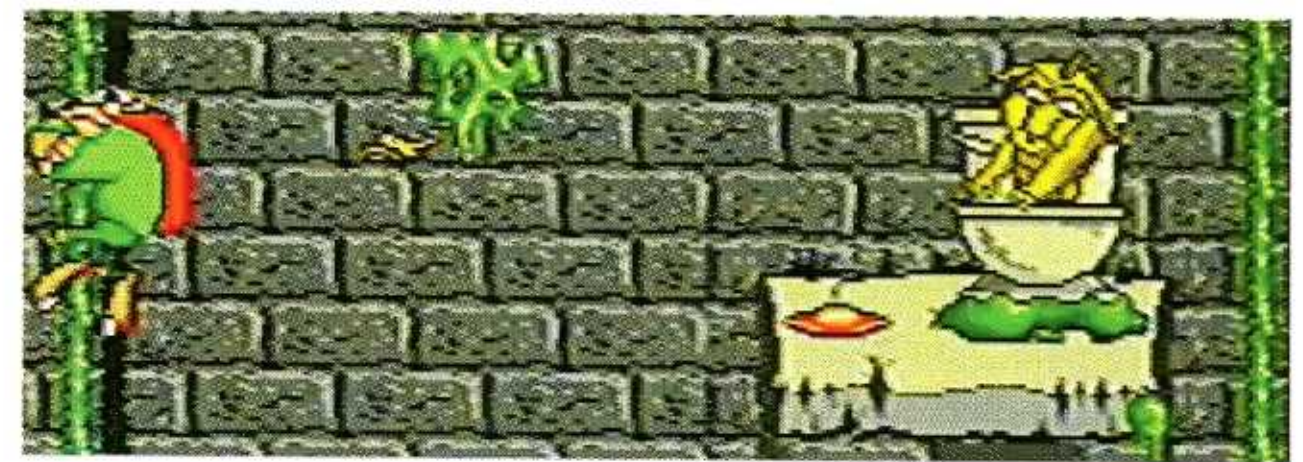
1. Kümmere dich nicht um die versteckte Höhle am Beginn dieses Levels. Sie befindet sich links von Boogerman und ist leer. Trotzdem gibt es hier eine Menge Sauger, Bohnendosen, Capes im Müll, nach denen ihr graben solltet.



2. In diesem Level stoßt ihr auf das Schleimtor, über das ihr entweder springen oder mit gutem Timing unten durchrennen könnt. Aber paßt auf, das Schleimtor wird Boogerman sofort vollplatschen, und eine zweite Chance gibt's nicht.



3. Die Toilette zu den Abwasserkanälen findet ihr in der Lücke zwischen den Gedärmen nach einer Reihe von Schleimdrüsen, an der Stelle, wo die Gedärme eine Treppe bilden. Vor der Treppe findest du auch das Continue Out-Haus.



4. Im ersten Kanalabschnitt dieses Levels findest du fünf Sauger und eine Bohnendose. Sei vorsichtig, wenn du die Kanäle durch die Toilette verläßt, denn diese ist gerade von einem Toiletten-Goblin besetzt, der es auf Boogerman abgesehen hat. Du kannst den Goblin leicht erledigen, indem du von den Schleimschlingpflanzen aus auf ihn herabspringst.



5. Wenn du aus den Kanälen zu den Pits zurückkehrst, hältst du dich rechts und folgst den Gedärmen nach unten. Im ersten Müllhaufen findet sich ein Sauger und im zweiten etwas Chili. Wenn du den Chili hast, probierst du, ob du genug Bohnengas hast und machst dich auf den Weg zurück zur Ausgangs-Toilette.



6. Wenn du die Ausgangs-Toilette erreichst, siehst du am oberen Bildschirmrand ein 1-Up. Mit der vereinten Kraft von Chili und Bohnen kannst du Boogerman nach oben schießen, so daß er das 1-Up einsammeln kann.

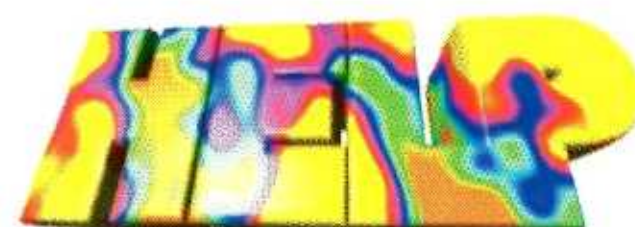


Level 2 Abschnitt 2

1. Zu Beginn des zweiten Abschnitts findet sich auf der linken Seite eine versteckte Höhle, die von Boogerman erforscht werden muß. Darin findest du Chili, aber das ist nicht alles. Boogerman kann außerdem auf vier verschiedene Vorsprünge hüpfen. Wenn er dann einmal unten ist, geht Boogerman nach rechts und sammelt ein 1-Up ein.



2. Wenn er noch weiter nach rechts läuft, wird er wieder in einer Höhle erscheinen, in der sich zwei Capes und ein weiteres Extraleben finden. Wenn du einmal in der Höhle bist, springst du von der Klippe am Ende des Weges und verlierst ein Leben. Auf diese Weise kehrst du zum Anfang zurück. Jetzt kannst du den ganzen Vorgang wiederholen, und obwohl du wieder ein Leben verlierst, bekommst du zwei neue. Wiederhole dieses Spiel, so oft du willst.



BOOGERMAN

Player's Guide

Level 2 Abschnitt 3



1. Viele Items im dritten Abschnitt werden vom Eitermonster bewacht. Es wird dich nicht angreifen, aber wenn du es nicht rechtzeitig vollplatschst, wird es explodieren und tödlichen grünen Eiter auf Boogerman herabregnen lassen. Das Eitermonster ist im Handumdrehen erledigt.



2. In jedem Abschnitt dieses Levels wird sich der Weg durch den Darm einmal teilen. Eine Route ist dabei immer leichter zu passieren als die andere, und die härtere enthält mehr Goodies. Um sicherzugehen, da du genügend Sauger für den Bonuslevel hast, solltest du beide Routen nehmen und alles einsammeln.



3. Abschnitt 3 und Abschnitt 4 enthalten eine ganze Menge Extraleben, die oben vor den Augen von Boogerman versteckt sind. Durchsuche alle Müllhaufen, an denen du vorbeikommst. Wenn du eine Chilli entdeckst, schwebt wahrscheinlich auch ein Extraleben am oberen Bildschirmrand entlang. Manchmal mußst du dafür auch zurückgehen, aber auf längere Sicht lohnt sich das.



4. Vergiß nicht, deinen Bohnenvorrat aufzustocken, wenn du Chilli-Power benutzen willst. Du kannst Chilli nicht ohne Gas verwenden, und Chilli ist so wichtig, daß du es nicht verschwenden solltest. Chilli Power ist das einzige Mittel, das es Boogerman ermöglicht, an sonst unerreichbare Stellen zu gelangen.

Level 2 Abschnitt 4



1. Versuche immer, das Continue Out-Haus zu finden, denn dadurch wird das Leben viel leichter. Manchmal befindet es sich zwischen den Abwassertoiletten. Wenn du also den Abwasserkanal benutzt, solltest du einmal zurückgehen, um sicherzustellen, daß du es nicht verfehlt hast.



2. In diesem Abschnitt gibt es für Boogerman eine sehr hilfreiche Abkürzung. Um sie zu nutzen, braucht er lediglich einen guten Vorrat an Gas und Chilli. Sorge also dafür, daß er gut ausgestattet ist.



3. Wenn er diesen Part des Darms genau unter der Out-Toilette erreicht, springst du hoch, so daß Boogermans Kopf die Ecke des Darmtraktes unter der Toilette berührt. In diesem Moment feuerst du Boogerman mit Chilli Power an. Auf diese Weise sollte er durch den Darm gelangen und rechts neben der Toilette herauskommen.



4. Hier muß Boogerman mit einer Menge Sauger fertig werden. Wenn du davon zuwenig hast, um in den Bonuslevel zu gelangen, solltest du dir die Freuden des Abwasserkanals zu Gemüte führen, um das notwendige Extra einzusammeln.



BOOGERMAN

Player's Guide



1. Revolta sieht schlecht aus, aber sie ist gar nicht so tough. Sie hat drei Bewegungen, denen Boogerman ausweichen muß: den widerlichen Stick Jump, die Blitzattacke und den Head Throw.



2. Wenn Revolta ihren widerlichen Stick anwendet, solltest du dir keine Sorgen machen. Boogerman muß lediglich in der Bildschirmmitte verharren. Dann wird Revolta ihn jedesmal verfehlen.



3. Die Blitzattacke ist etwas heikler. Boogerman muß schnell auf den Vorsprung gegenüber von Revolta springen. Gehe dabei nicht überhastet vor, denn wenn du danebenspringst, wird Revoltas Wolke Boogerman treffen, und er kann dem Blitz nicht widerstehen.



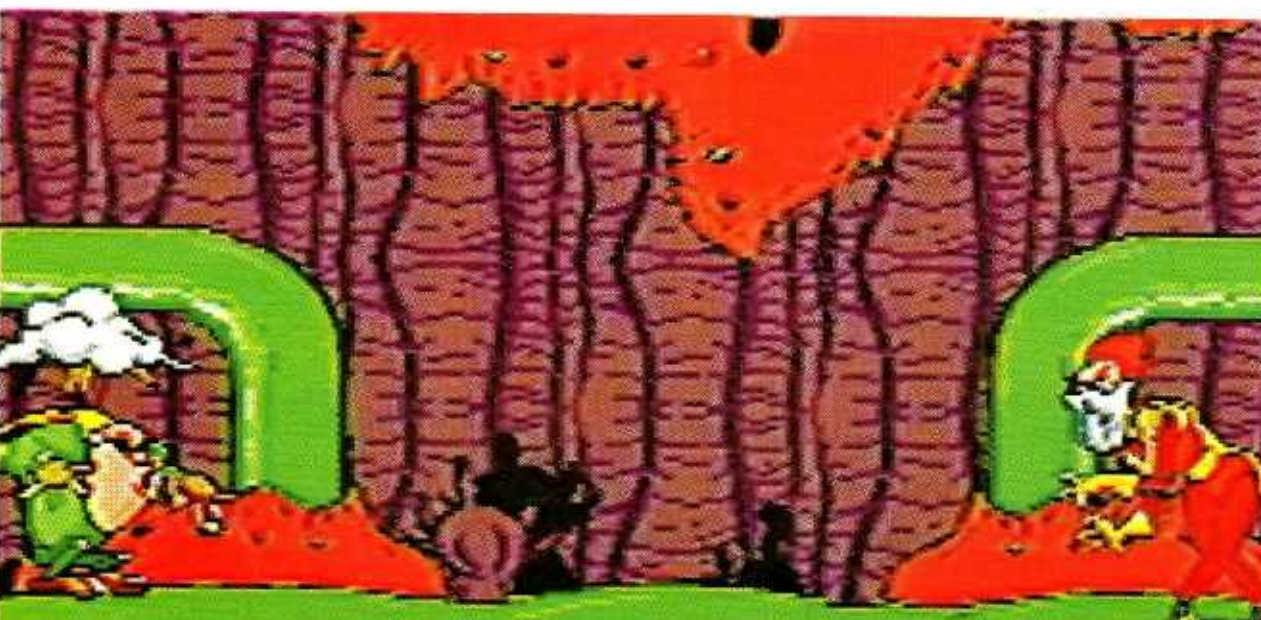
4. Wenn Revolta ihren Kopf auf Boogerman wirft, renne unter den Vorsprung in der gegenüberliegenden Ecke des Bildschirms. Wenn Boogerman sich hier duckt, ist er sicher, und Revolta wird ihn mit ihren Würfeln immer verfehlen.



5. Revolta kombiniert ihre drei Moves sehr geschickt und schnell, übereile deshalb nichts und sei geduldig. Attackiere sie nur, wenn es absolut sicher ist. Wenn sie sich wehrt, kannst du dich gut verteidigen.



6. Greife sie nicht an, wenn sie dich gerade attackieren will. Boogermans Rotz und Gas haben dann nämlich keine Wirkung. Wenn du Revolta erledigen willst, muß jeder Schuß sitzen, du darfst keinen Schleim vergeuden, du brauchst ihn ganz.



7. Der beste Moment für eine Attacke ist, wenn sie gerade ihren widerlichen Stick angewendet hat. Wenn sie wieder am Boden ist, schleuderst du ihr eine Ladung Rotz entgegen - du brauchst deinen ganzen Rotz, um sie auszuschalten - mindestens 15 Ladungen.



8. Beim Kampf gegen Revolta muß Boogerman viel Geduld an den Tag legen, es dauert lange, und die gleichen Moves müssen mehrmals hintereinander wiederholt werden. Gehe sicher, daß Boogerman cool bleibt und nicht wie Revolta seinen Kopf verliert.



BOOGERMAN

Player's Guide



Boogerville

1. Boogerville besteht aus einer Reihe von gewundenen Straßen. Wenn du das Ende des ersten Abhangs, der nach links geht, erreicht hast, kann Boogerman herabspringen und ein Cape und etwas Chilli einzusammeln.



2. Es ist wichtig, den Chilli einzusammeln, weil Boogerman nach oben klettern und den Utility-Pole benutzen kann. Erklimme die Spitzen der Stange und benutze dann den Chilli, um an den oberen Bildschirmrand zu gelangen, wo man ein weiteres Cape und eine Reihe nützlicher Sauger findet.



3. Nachdem du an der zweiten Schleimschlingpflanze hinuntergerutscht und dem Eitermonster am Boden aus dem Weg gegangen bist, kann Boogerman eine geheime Höhle links von der Pflanze betreten. Darin wird er ein Cape und ein bißchen Milch finden, die seine Kraft deutlich erhöht.



4. In derselben Geheimhöhle kann Boogerman zu einem weiteren Geheimraum hinabspringen. Dort wird er auf ein Rotzpolin treffen, das ihn zurück in den ursprünglichen Raum schleudert, aber wenn du beim Sprung in den zweiten Raum rechts drückst, kannst du zwei Extraleben aufsammeln.



5. Die Toilette für die Abwasserkanäle befindet sich in einer kleinen Höhle, die durch einen Tunnel betreten werden kann. Der Tunnel ist unter zwei Vorsprüngen, die untereinander liegen. Boogerman muß sich von einem zum anderen hinabhangeln und dann durch den Tunnel gehen.



6. Nach der Rückkehr aus den Kanälen kommt Boogerman leicht in den nächsten Level. Es gibt eine Reihe von Goodies zum Einsammeln, die meisten oben auf den Schleimpflanzen, die nur von wenigen Eitermonstern bewacht werden. Boogerman kann sie leicht erledigen.

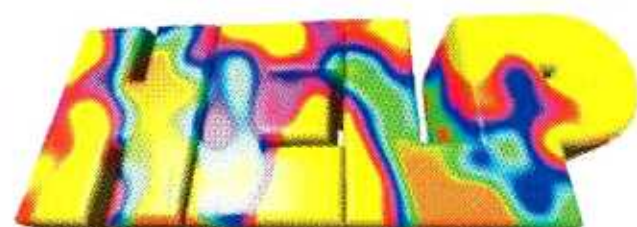


Abschnitt 2

1. Die Stadt in diesem Abschnitt ist spartanisch, und meist findet sich nichts Besonderes im Müll. Im weiteren Verlauf kann man ein paar Sauger finden, aber die meisten Goodies sind wieder oben auf den Schleimpflanzen.



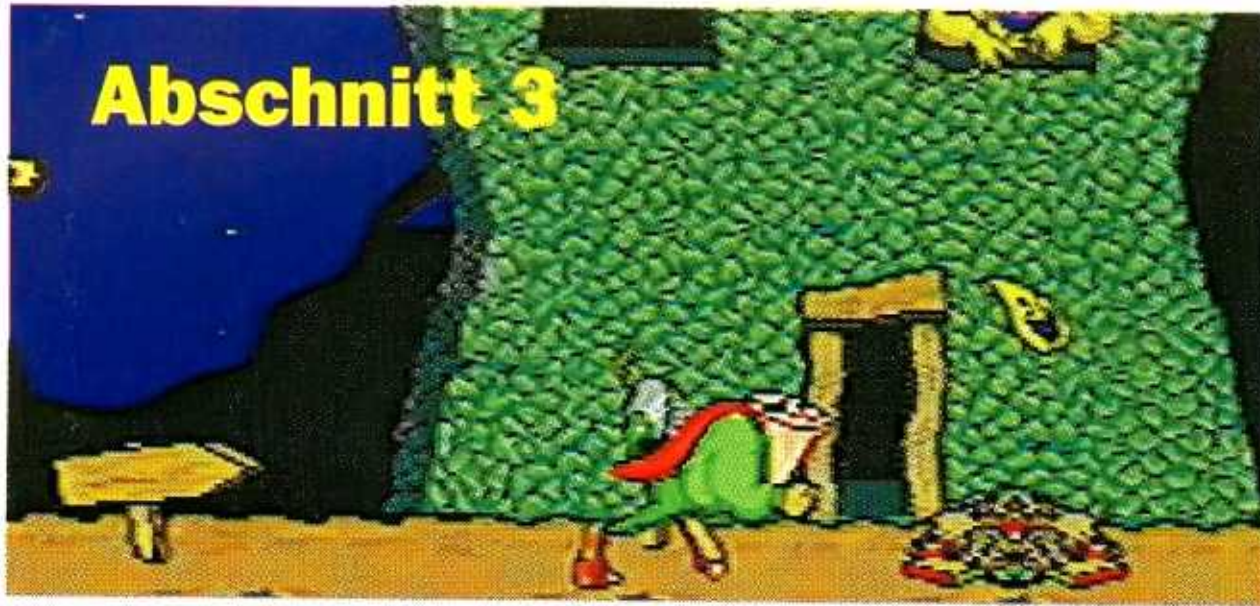
2. Die Toilette zu den Kanälen befindet sich wieder in einer kleinen Höhle, kurz nach dem @Danger@-Schild. Springe nach dem Schild auf den Vorsprung hinunter, vermeide aber das Rotzpolin. Hüpfе anschließend auf den kleinen Vorsprung, der auf der Jauchegrube schwimmt, und gehe weiter nach rechts zur Toilette.



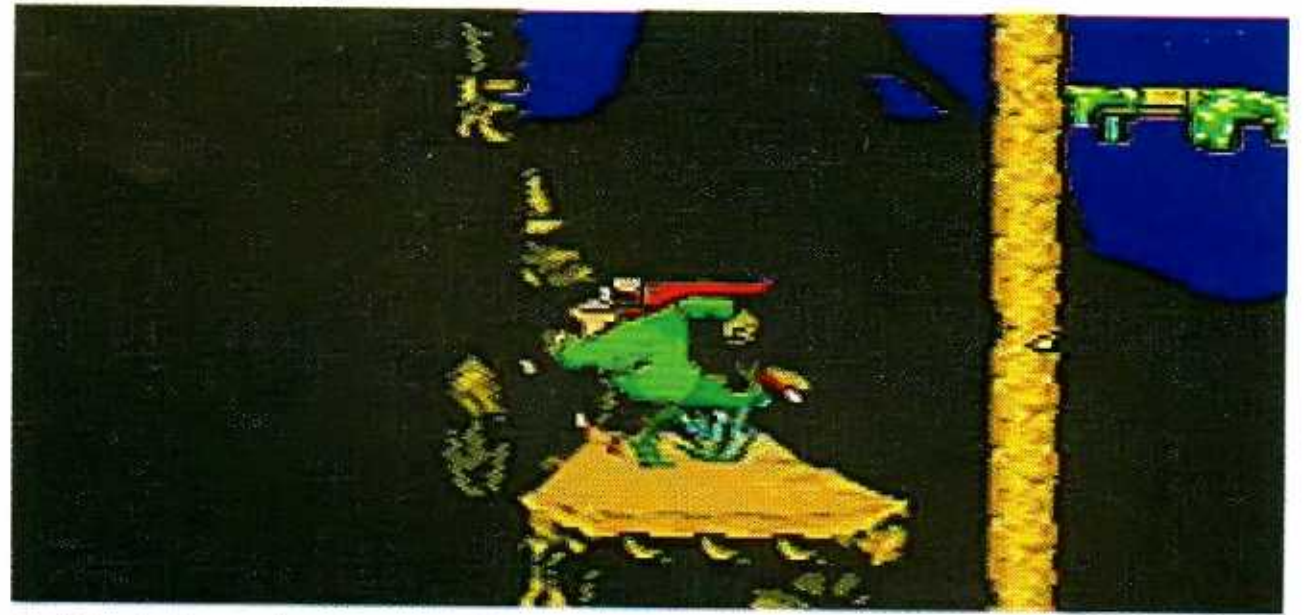
BOOGERMAN

Player's Guide

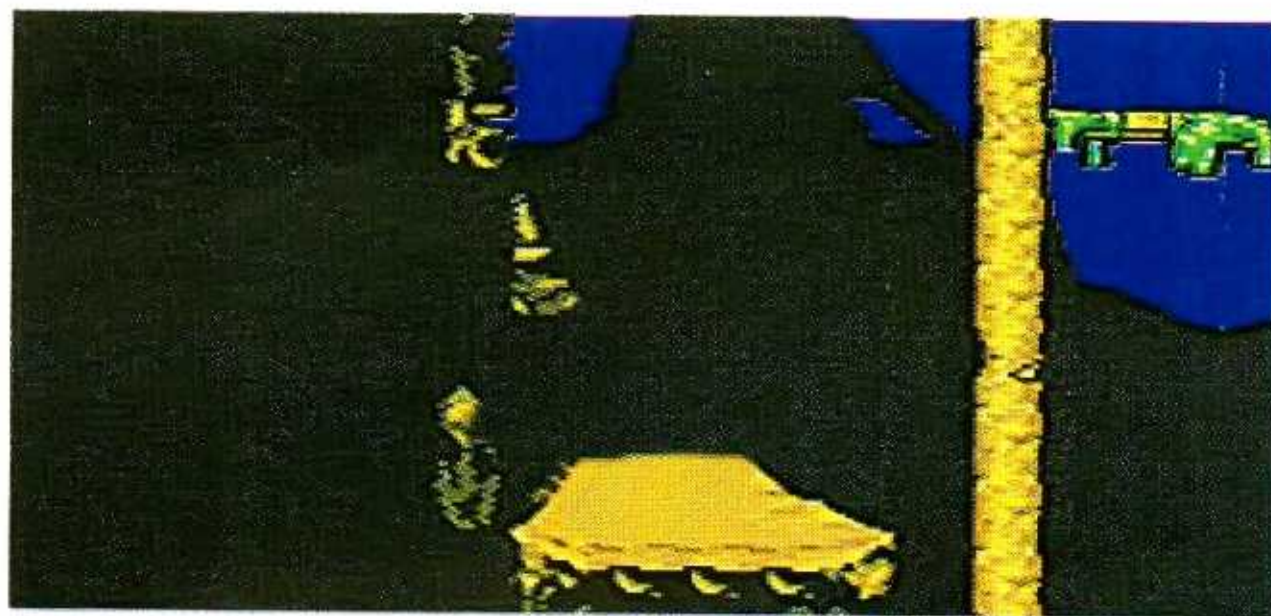
Abschnitt 3



1. In diesem Abschnitt versuchen die Bürger von Boogerville alles, um Boogerman mit Rotzkanonaden aus ihren Fenstern fertigzumachen. Sie tun es, obwohl es ein bißchen unfair ist. Paß also auf!



2. Nachdem du durch die Straßen gerannt bist und dich an ein paar Pflanzen entlangehangelt hast, erreicht Boogerman einen Utility-Pole mit Vorsprüngen, die nach unten führen. Wenn Boogerman auf den Pflanzen nach links springt, erreicht er eine weitere geheime Höhle, in der er ein paar Bohnen findet.



3. In der Höhle kann sich Boogerman bücken und sich auf einen weiteren Vorsprung hinabfallen lassen. Dort sammelt er Chilli ein, und auf dem Vorsprung rechts findet er ein Extraleben. Um die Höhle zu verlassen, muß Boogerman wieder hochspringen und den gleichen Weg nehmen, auf dem er gekommen ist.



4. Ein Stückchen weiter auf dem Weg kommt Boogerman zu einer riesigen Teleport-Nase. Bevor er von ihr eingesogen wird, sollte er auf sie draufspringen und nach rechts gehen, wo er in eine Höhle mit einer Toilette zu den Kanälen gelangt. In Boogerville befinden sich die meisten Toiletten in verborgenen Höhlen.



5. Wenn Boogerman sich in die Freuden der Abwasserkanäle begibt, solltest du sichergehen, daß du zurückgelangst, denn auf dem Hauptweg ist zwischen den Toiletten das Haus mit dem Ausgang.



6. Kurz nach der Toilette gibt es eine Abkürzung, die dich zur Teleport-Nase bringt. Nach Verlassen der Kanäle gehst du rechts, am Ende der Planke springst du nicht, sondern läßt dich einfach fallen und drückst rechts. Wenn du im Tunnel bist, bückst du dich und springst. Auf diese Weise kommst du bei der Nase heraus.

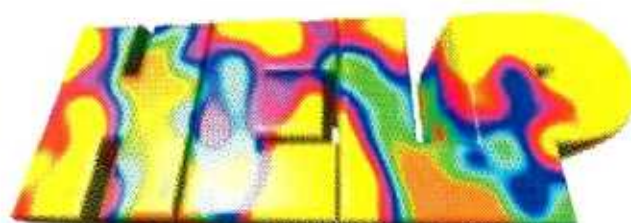
Abschnitt 4



1. An der ersten Schleimpflanze kann Boogerman hinabspringen und eine weitere geheime Höhle erforschen. Er findet ein Cape und, indem er nach oben springt, ein Extraleben, das seine Standhaftigkeit erhöht. Boogerman verläßt die Höhle auf dem gleichen Weg, auf dem er gekommen ist.



2. Wenn Boogerman die zweite Gruppe von Teleport-Nasen erreicht, solltest du nicht die Kanäle verfehlen, die man nach dem Teleport findet. Gehe nach links und springe auf die Nase, drücke links, und du gelangst in einen Tunnel, eine Pflanze hinab und in die Toilettenhöhle.



BOOGERMAN

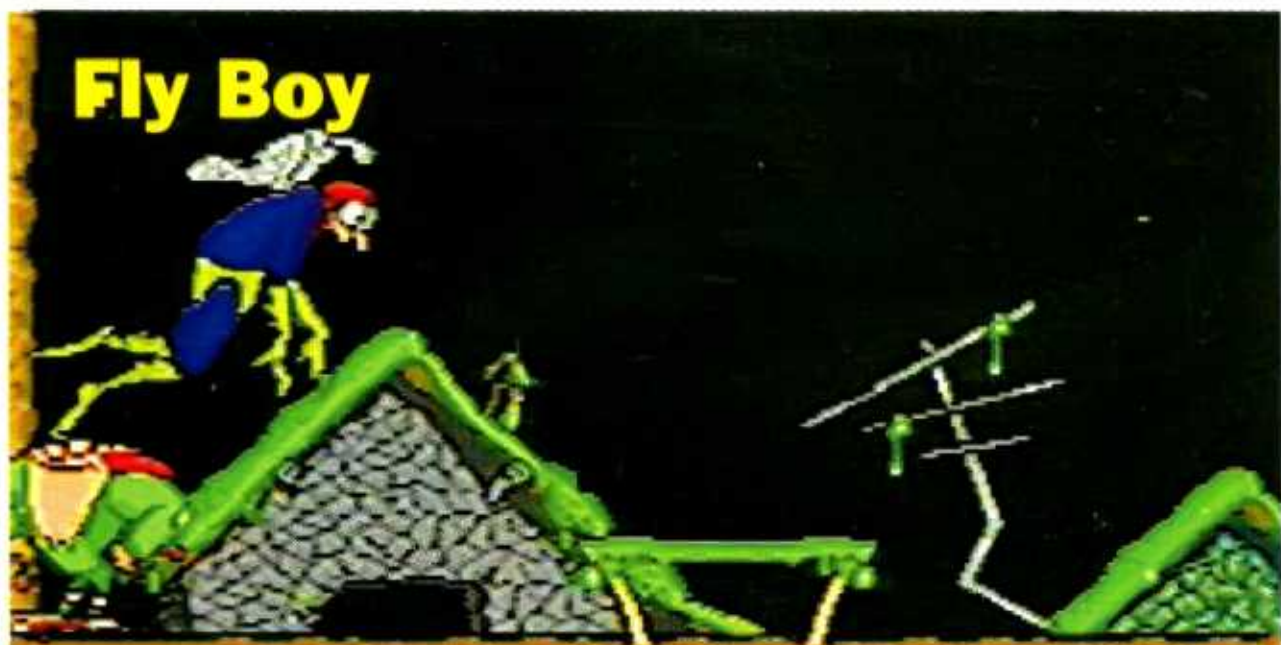
Player's Guide



3. Das Ausgangshaus befindet sich links von der Ausgangstoilette. Wenn du also die Kanäle verläßt, denke daran, daß du links anstatt rechts rechts läufst. Boogerman wäre nicht sehr glücklich, wenn er den Level noch einmal ganz von vorne beginnen müßte.



4. Wenn Boogerman das Ende des Levels erreicht, gibt es einen Vorsprung, auf den er nicht springen kann. In der Nähe findet er einen Felsbrocken, den er an den Rand des Abgrunds schieben kann. Wenn er erst auf den Stein springt, ist es ihm möglich, von dort aus den widerspenstigen Vorsprung zu erreichen.



Fly Boy

1. Wie Revolta sieht Fly Boy furchterregend aus, kann aber im Handumdrehen erledigt werden. Wenn er einmal attackiert wird, tritt er sofort den Rückzug an.



2. Boogerman hat keinen Fliegenklatscher, also denkt er nach und benutzt sein Hinterteil. Er muß nur ein paar mal auf ihn springen. Du brauchst dir keine Gedanken um Gas oder Rotz zu machen, alle Energie muß auf Boogermans großes grünes Hinterteil konzentriert werden.



3. Springe von dem Rotzpolin in der Mitte des Bildschirms auf Fly Boys Kopf und achte darauf, daß du ihn richtig triffst.



4. Wenn du Fly Boys Kopf einmal getroffen hast, ziehst du dich auf die andere Seite des Screens zurück und greifst ihn ständig an, indem du pausenlos von einer Seite des Bildschirms auf die andere wechselst. Wenn du dies eine Weile durchhältst, wird Fly Boy nicht spucken oder Maden auf dich ansetzen, sondern einfach den Rückzug antreten.



5. Nach ungefähr 16 Attacken besteht Fly Boy nur noch aus einem Paar verschrumpelter Flügel. Boogerman fragt sich inzwischen, was die ganze Aufregung sollte.



6. Fly Boy ist genau wie Revolta nicht schwer zu besiegen. Man braucht dazu mehr Geduld als Kraft und muß die gleichen Moves immer und immer wieder wiederholen. Das ist frustrierend, aber es ist der einzige Weg, in den nächsten Level zu gelangen.

Fortsetzung folgt...



Wir wollen mit der Schlacht gegen Ivan und seine verrückten Ideen mit der siebten und achten Mission fortfahren. In diesem Spiel wird Tod als Ehre betrachtet.

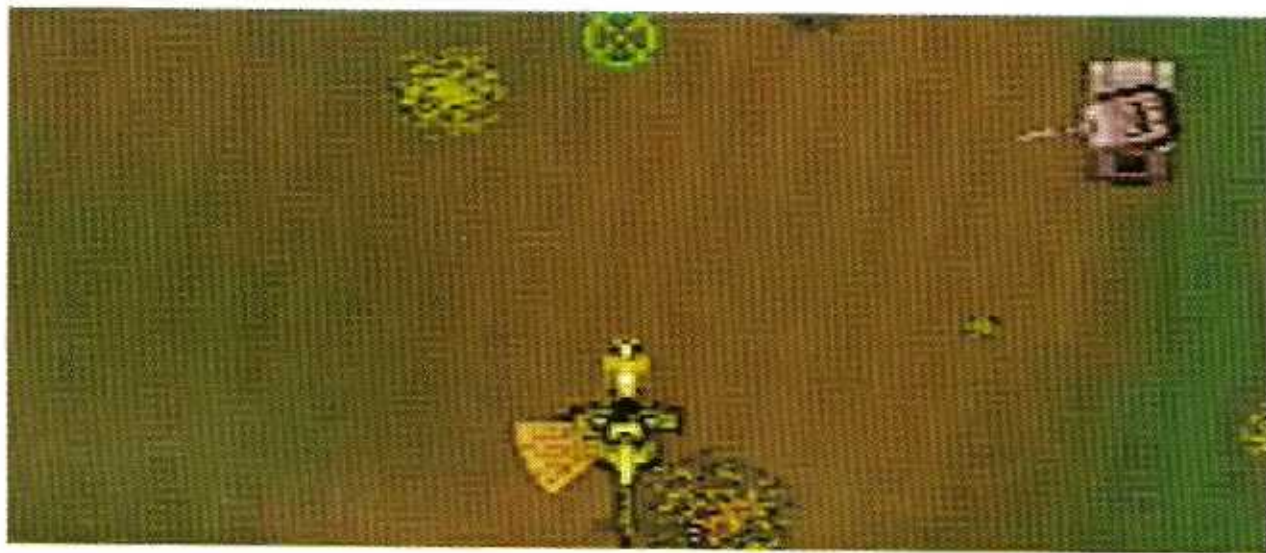
Player's Guide



1. In diesem Level gilt es, den Truck des Präsidenten in Sicherheit zu bringen. Das hört sich einfach an, ist aber eine der schwierigsten Aufgaben im Spiel. Du mußt einem Angriff von Trucks, Panzern und Booten aus dem Weg gehen.



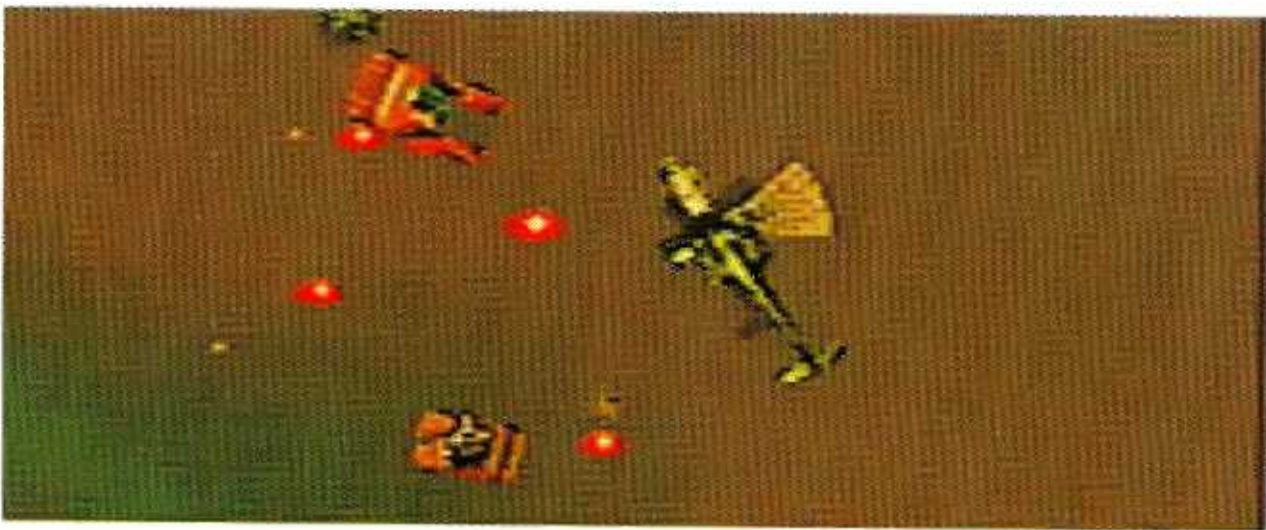
2. Der Truck, den du bewachst, ist besetzt mit dem Präsidenten und vier Soldaten, die du gerettet hast. Jedesmal wenn der Truck getroffen wird, stirbt ein Soldat und fällt heraus. Am Schluß ist der Präsident dran - wenn er ins Jenseits befördert wird, ist das Spiel beendet.



3. Mach dir keine Sorgen, daß dein Hubschrauber getroffen wird, Ivans verrückte Soldaten sind nur daran interessiert, den Präsidenten auszuschalten, aber wenn er weg ist, bedeutet dies das Ende deiner Mission, und das Schicksal der Welt hängt von dir ab.



4. Es wird sehr verwirrend, wenn der Truck von feindlichen Jeeps umringt wird, weil alle die gleiche Farbe haben und der Präsident es nicht mag, einer Truppe gegenüberzustehen, für die er bezahlt hat. Sei also vorsichtig.



5. Zu Beginn des Levels solltest du deine Raketen verwenden und das Hellfire für den Abschnitt aufheben, der dem Erreichen des Boots unmittelbar vorausgeht. Du wirst von so vielen Fahrzeugen gleichzeitig angegriffen, so daß das Hellfire der einzige Weg ist, um sicherzustellen, daß der Präsident nicht getroffen wird.



6. Wenn du deine Raketen benutzt, solltest du direkt über dem Truck stehen und dich beim Angriff drehen. Auf diese Weise wird es für den Feind schwer, dir nahezukommen und dich auf kurze Distanz anzugreifen. So reduzierst du das Risiko, den eigenen Truck zu treffen.



7. Wenn du das Hellfire einsetzt, folgst du dem Truck aus einer Entfernung von ungefähr zwei Lastwagenlängen. Hellfire-Missiles zielen nur auf Objekte, die sich vor dir befinden. Das Fadenkreuz nimmt zwar auch Objekte hinter dir ins Visier, aber die Geschosse können die Flugbahn nicht bewältigen.



8. Mach dir keine Sorgen, wenn du den Truck verlierst, du kannst in dieser Mission nicht vom Kurs abkommen. Der Screen wird aufhören zu scrollen, wenn du dich zu weit nach vorne begibst, und dich zurück zum Truck bringen. Du kannst nicht vorstoßen und Ivans Armee besiegen, bevor der Präsident sie erreicht hat.



REDZONE

Player's Guide



9. Wenn du die Küste erreichst, solltest du auf jeden Fall deine Munition aufstocken, die Landezone ist sicher. Wahrscheinlich hast du keine Hellfires und Raketen mehr, und diese sind wie im ersten Abschnitt des Levels lebensnotwendig. Man kommt nicht weiter, wenn man auf 35 mm-Kanonen zurückgreift.



10. Wie im ersten Abschnitt des Levels gibt es hier keinen orangen Punkt, der dich leitet. Du mußt lediglich dem Boot des Präsidenten folgen, und wieder kannst du nicht zu weit vorstoßen, ohne zurückgeworfen zu werden.



11. In diesem Abschnitt gibt es keinen bestimmten Punkt, den es zu erreichen gilt, man muß stattdessen den Präsidenten aus den feindlichen Gewässern und in die neutrale Zone geleiten. Du brauchst also nicht zur Orientierung auf der Karte nachzusehen. Wenn du die neutrale Zone erreicht hast, wird dir das mitgeteilt, und die Mission ist beendet.



12. Dieser Abschnitt des Levels unterscheidet sich nicht wesentlich vom vorhergehenden, der einzige Unterschied besteht darin, daß du ein Boot und keinen Lastwagen bewachst. Er ist schwieriger als der erste, und in deinem Boot müssen drei von fünf Soldaten überleben, um die Mission zu beenden.



13. Ivans Boot werden versuchen, das des Präsidenten zu rammen, was automatisch einem der geretteten Soldaten das Leben kostet, und zu diesem Zeitpunkt werden nicht mehr viele übrig sein. Lasse Ivans Boote nicht zu nah herankommen.



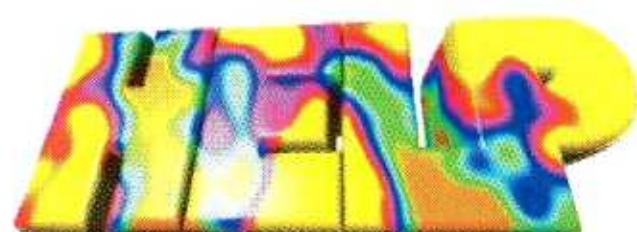
14. Wie in der ersten Mission mußt du dir die Hellfires bis zum Schluß aufheben. In einem Stadium werden dich ca. vier Boote gleichzeitig attackieren, und nur mit einer Hellfire läßt sich dieser Job erledigen.



15. Verwende keine Stingers, sie sind für Flugzeuge geeignet, aber sie verfehlen das Haken schlagende Boot des Präsidenten leicht. Glücklicherweise hast du am Anfang davon nicht allzu viele zur Verfügung, du kommst also nicht so leicht in Versuchung sie zu benutzen.



16. Nachdem du den Präsidenten in Sicherheit gebracht hast, wird er dir die geheimen Paßwörter für den HQ-Hauptcomputer verraten.



REDZONE

Player's Guide

Level 8



1. In dieser Mission mußt du dem orangen Punkt zum Feind-Hauptquartier folgen und die Geheimcodes in dem Hauptcomputer eingeben. Diese erhältst du im Briefing am Anfang der Mission.



2. Auf dem Weg begegnet dir eine ganze Menge Panzer und Kanonenstellungen. Viele von ihnen werden dein Feuer nicht erwidern, du kannst sie also zerstören, um Extrapunkte zu machen. Mache dir keine Sorgen, du könntest vom Kurs abkommen, der orange Punkt wird dich immer wieder zurückgeleiten.



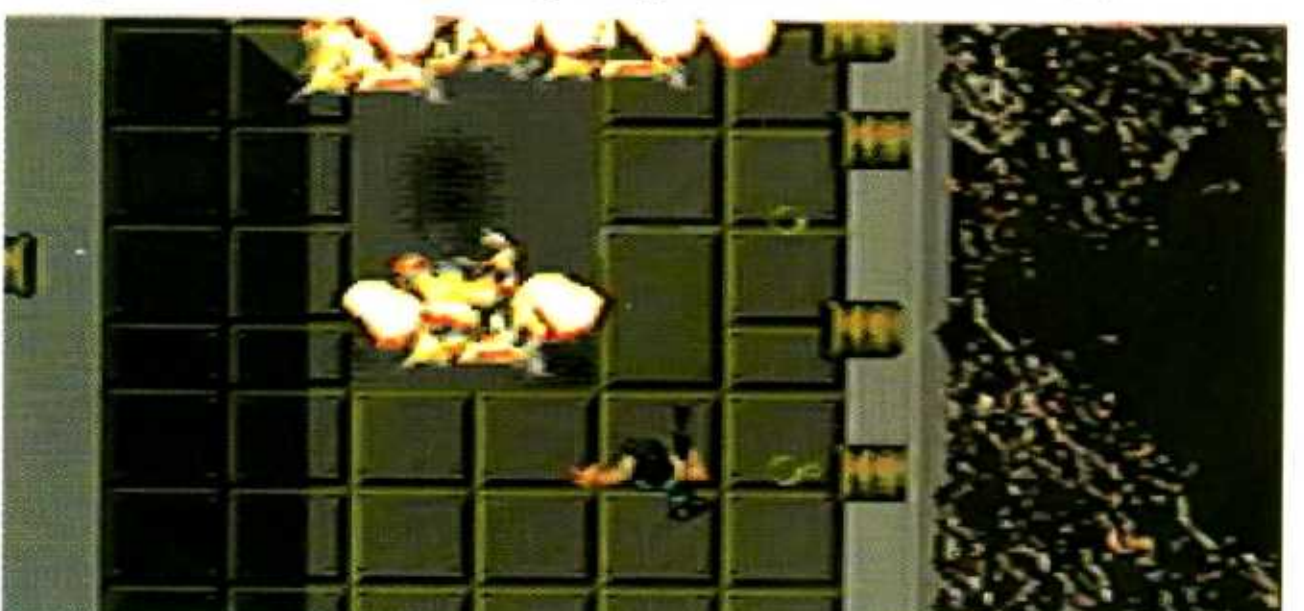
3. In diesem Level hast du massenweise Munition und Treibstoff, du mußt also nicht landen, um zu tanken oder nachzuladen. Konzentriere dich statt dessen auf den Feind.



4. Wenn du das Hauptquartier erreichst, achte darauf, daß du alle feindlichen Fahrzeuge in der Umgebung vernichtet hast, sonst machen sie dir das Leben bei der Landung sehr schwer. Ein paar Hellfire-Missiles genügen für den vollauf Job.



5. Wähle Mirage als dein Kommando, wenn du sie noch hast. Ihre Messer sind sehr effektiv in diesem Level, da die Soldaten sich an recht ungünstigen Positionen befinden. Denke daran, daß du ihre Messer mehrmals verwenden kannst - du mußt nur über sie hinweglaufen und Mirage nimmt sie wieder auf.



6. Wenn du in das Gebäude kommst, achte auf die Röhren in der Wand, aus denen von Zeit zu Zeit Flammen züngeln. Manche Röhren sind harmlos - man erkennt sie daran, daß Wasser aus ihnen herauströpfelt. Hier kannst du auch gut einen passenden Zeitpunkt für das sichere Weiterkommen abwarten.



7. Im Gebäude ist eine Vielzahl von Trommeln verteilt, die explodieren, wenn man auf sie feuert. Auf diese Weise kann man gut die Soldaten ablenken oder, wenn ein Soldat neben einer Trommel steht, eliminieren.

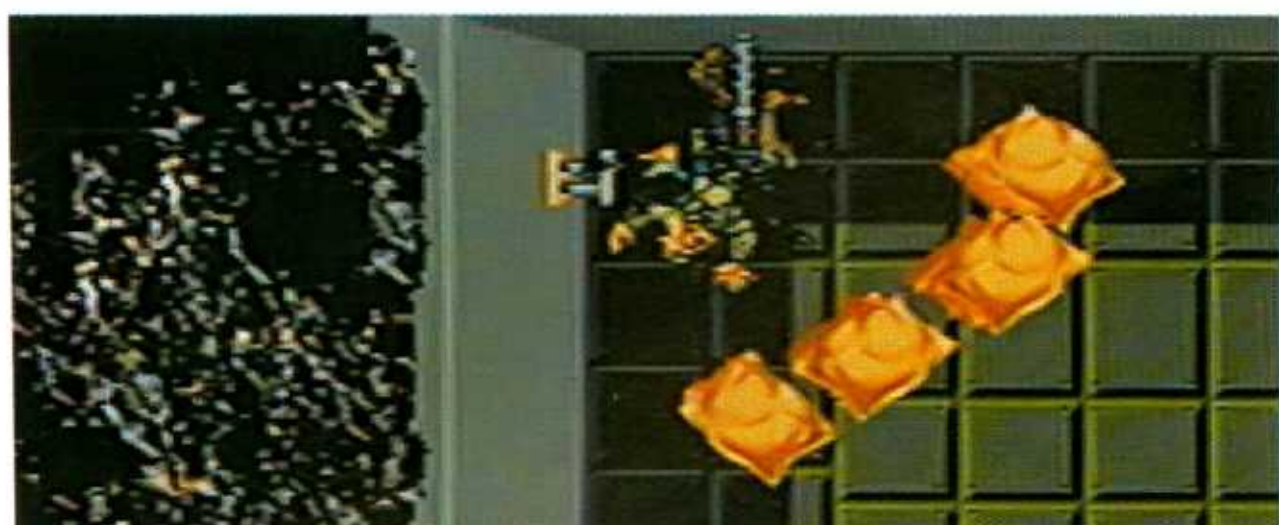


8. Der Soldat in der Ecke ist sehr gut von Sandsäcken geschützt, lege dich also nicht mit ihm an, denn du wirst den kürzeren ziehen. Gehe den Kugeln aus dem Weg und springe auf die Sandsäcke. Dann wirfst du einen Dolch auf ihn. Selbst wenn du ihn verfehlst, kriegst du ihn, denn der Dolch prallt von der Wand ab und trifft den Soldaten.



REDZONE

Player's Guide



9. Du kannst dem Soldaten in der Ecke nicht aus dem Weg gehen, hinter ihm befindet sich ein Hebel an der Wand. Damit kannst du einen Gang öffnen, der erst später im Level kommt. Wundere dich also nicht, wenn zunächst einmal nichts passiert.



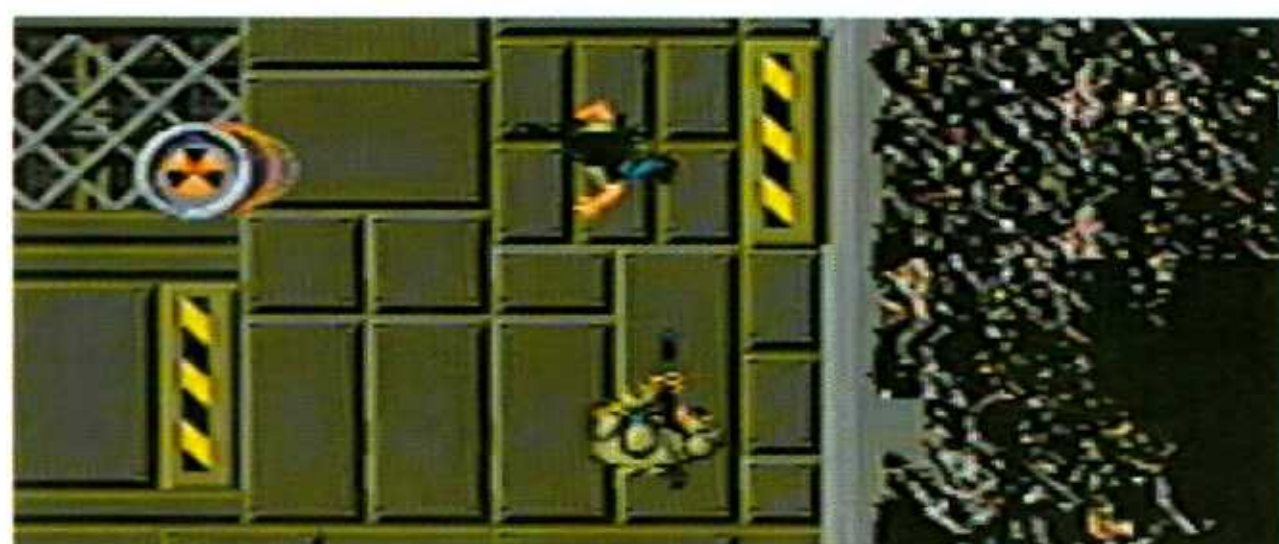
10. Wenn du durch die Tür gehst, steht auf der linken Seite ein Computer. Wenn du ihm zum Laufen bringst, kannst du das klassische Arcade-Spiel Asteroids spielen. Das Paßwort für dieses Game ist ABCACACBCAC - jetzt kannst du Asteroids also auch aus dem Paßwortscren am Anfang des Games heraus starten.



11. Taste dich durch den Eingang langsam vor, auf der anderen Seite warten Spikes und ein Soldat. Gehe den Spikes aus dem Weg, indem du wartest, bis die Bahn frei ist. Wenn du durchrennst, wirfst du einen Dolch auf den Soldaten. Vergiß nicht, ihn danach wieder aufzuheben.



12. Nachdem du die Spikes passiert hast, kommen weitere flammenwerfende Röhren. Man kann ihnen genauso aus dem Weg gehen wie den vorhergehenden. Aber unmittelbar nach ihnen folgt ein Soldat, laß dir also Zeit und erledige ihn mit deinem Dolch.



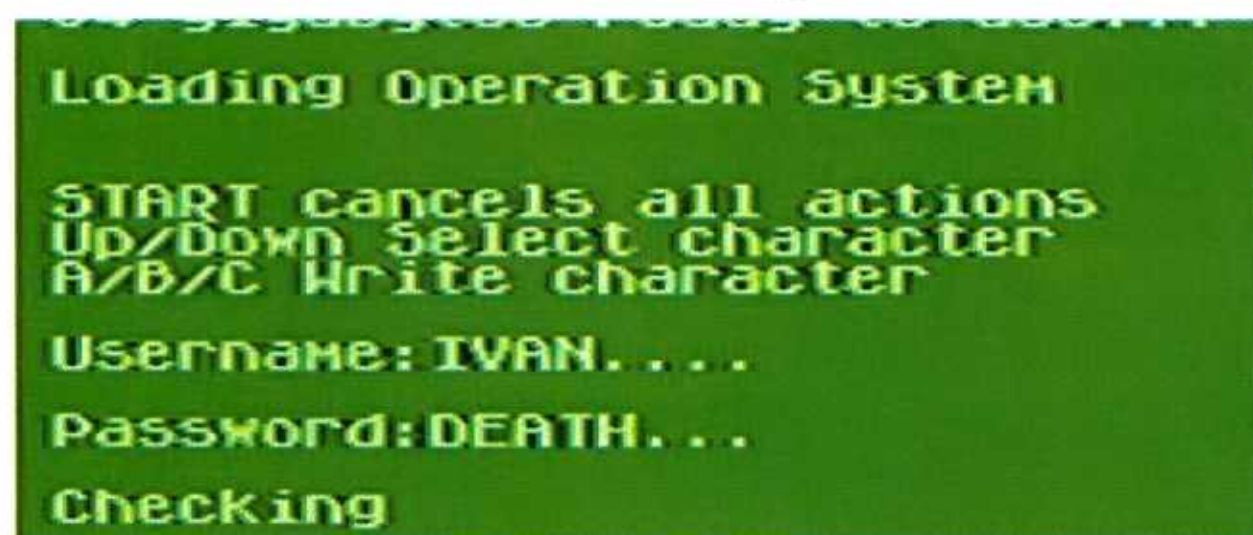
13. Am nächsten Durchgang befindet sich ein Soldat auf der anderen Seite. Du brauchst ihn nicht zu eliminieren, renne einfach durch, wenn er zu feuern anfängt, bist du längst über alle Berge.



14. Im Computerraum halten sich einige Soldaten auf, aber du kannst ein Feuergefecht vermeiden, wenn du schnell hineinflüchtst und den Computer bedienst.



15. Gehe zu dem Tisch mit den beiden Computern und benutze den linken Rechner. Alle anderen geben die Fehlermeldung @RAM Error@ aus. Während du an dem Computer zugange bist, werden die Soldaten nicht auf dich feuern.



16. Nachdem du das User-Paßwort IVAN und das Paßwort DEATH eingegeben hast, verläßt du den Computer und das Gebäude auf dem gleichen Weg, auf dem du gekommen bist. Geh es gemütlich an, es gibt kein Zeitlimit beim Verlassen des Gebäudes.

Passwords - enter these on the options screen

Normal Level-Paßwörter

Level 7 BAAABBCAAAA

Level 8 ABBABCAACAC

Level-Paßwörter mit unendlicher Energie

Level 7 BAACAABAABA

Level 8 ABBCAACACBC



Laßt uns Ali helfen, Shade und Bow, die beiden anderen Geister, zu fangen. Dies wird dich in Gebiete führen, die unter der Insel versteckt sind.

Player's Guide



1. Nachdem er den Warp-Armreif erhalten und sich teleportiert hat, muß Ali nach links gehen und hinab zur anderen Seite des Berges und in die Tiefen der Höhlen darunter wandern.



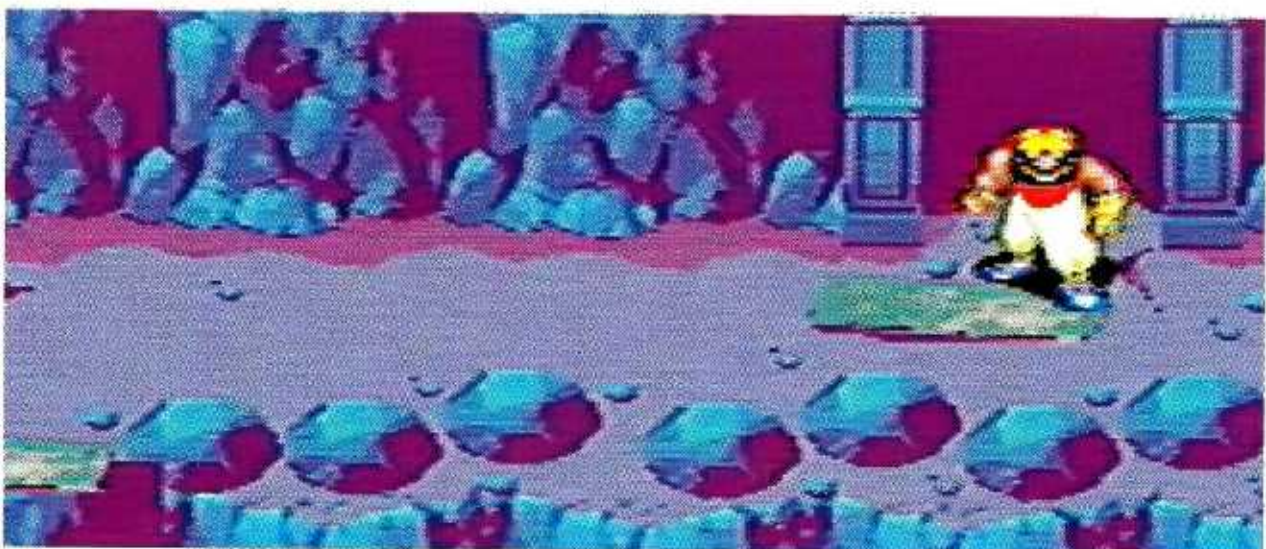
2. Auf seinem Weg nach unten muß Ali mehrere Treppen passieren. Er wird zahlreichen Monstern begegnen. Wenn du mit ihnen Schwierigkeiten hast, rufst du Dytto, indem du deinen Armreif auf die Wassertropfenfeuerst, die aus den Felsritzen hervorquellen.



3. Anschließend folgt eine weitere Treppe nach oben, auf der du von Gargoyles angegriffen wirst, die pelzige Monster fallenlassen. Verschwende hier keine Zeit, denn hier gibt's für dich nichts zu essen.



4. Ali muß sich an dem Abhang entlangbewegen und dann eine Treppe runterlaufen. Dabei mußst du Feuerbomben aus dem Weg gehen, die hier vom Himmel fallen. Rennen ist hier eine gute Strategie. Nachdem du die letzte Treppe nach unten genommen hast, stehst du vor dem Eingang zu einer Höhle.



5. Folge in der Höhle dem Weg und den Treppen, die nach unten führen. An verschiedenen Stellen gibt es Spikes, die aus dem Boden hervorschießen, sei also vorsichtig. Du wirst auch Zauberern begegnen, die ebenso schnell verschwinden wie sie auftauchen, aber mit ein paar Hieben kannst du sie leicht eliminieren.



6. Links von der ersten Spikes-Gruppe befindet sich eine Kiste mit Essen. Gehe auf dieser Seite weiter hinunter, und du wirst eine weitere Kiste mit Nahrung finden. Zwischen beiden triffst du einen Zauberer. Wenn du ihn eliminiert, bekommst du ein Herz.



7. An diesem Punkt kannst du deine Nahrung aufstocken, indem du die Kisten öffnest, das Essen einsammelst und dann die Höhlen Richtung Berg verläßt. Wenn du in die Höhlen zurückkehrst, sind die Kisten wieder mit Nahrung gefüllt. Wiederhole diesen Vorgang, bis du nicht mehr tragen kannst. Verlasse dann die Höhle und speichere das Spielab. Wenn du nun von diesem Punkt aus wieder neu startest, hast du immer noch dein ganzes Essen bei dir.



8. Als nächstes wird Ali eine brennende Fläche mit einem Zauberer in der Mitte und einem an der gegenüberliegenden Seite erreichen. Rufe Efreet aus dem Feuer und laufe rechts an der Feuerfläche entlang. Bewerfe dann den Zauberer mit Feuerbomben, bis er sich ergibt.

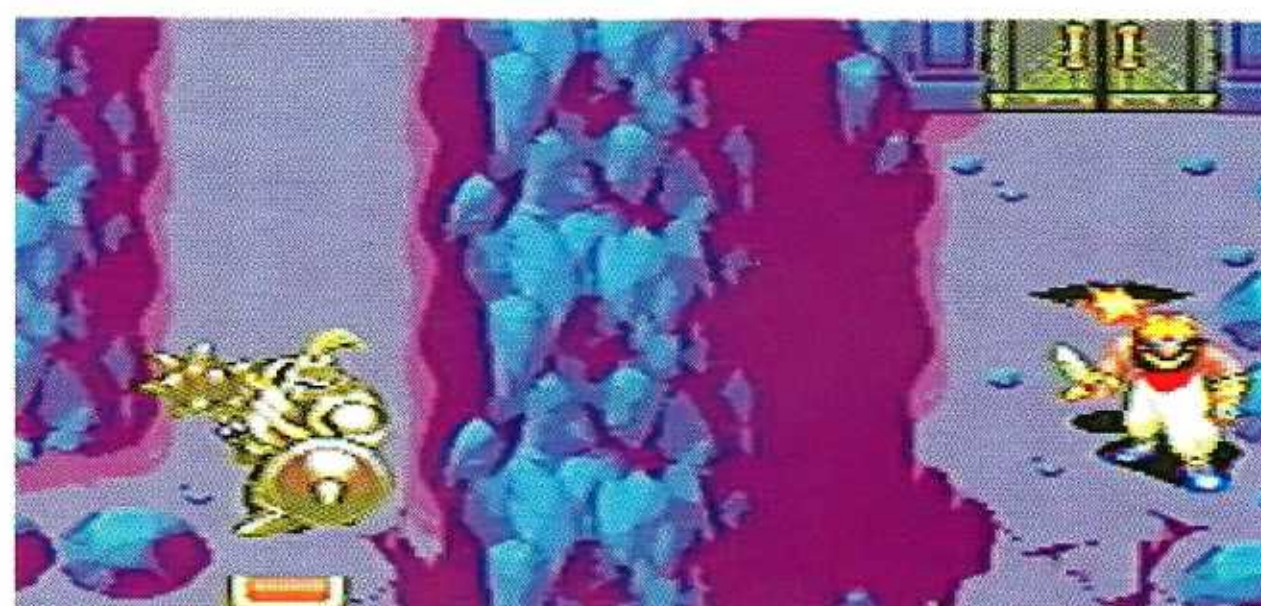


STORY OF THOR

Player's Guide



9. Der Zauberer in der Mitte wird einen Schlüssel fallen lassen. Renne los und springe auf die kleine Insel, schnappe dir den Schlüssel und benutze ihn an der Tür, die sich gleich hinter dem Feuerteich befindet.



10. Auf der anderen Seite der Tür befindet sich eine Klippe. Laufe hier auf die linke Seite und springe dann nach unten auf einen schmalen First. Öffne die Truhe dort und nimm die Nahrung darin an dich. Dann springst du nach links auf einen weiteren Sims, wo du eine Truhe mit einem Schlüssel darin findest. Aber Achtung: beide Truhen werden bewacht.



11. Sobald du den Schlüssel hast, springst du in ein Loch ohne Ausgang hinunter. Erledige die ganzen Bösewichter, die dich angreifen, damit sich danach auf der rechten Seite ein Teleporter öffnet. Gehe dort hinein und Ali wird zum Feuerteich zurückgebracht.



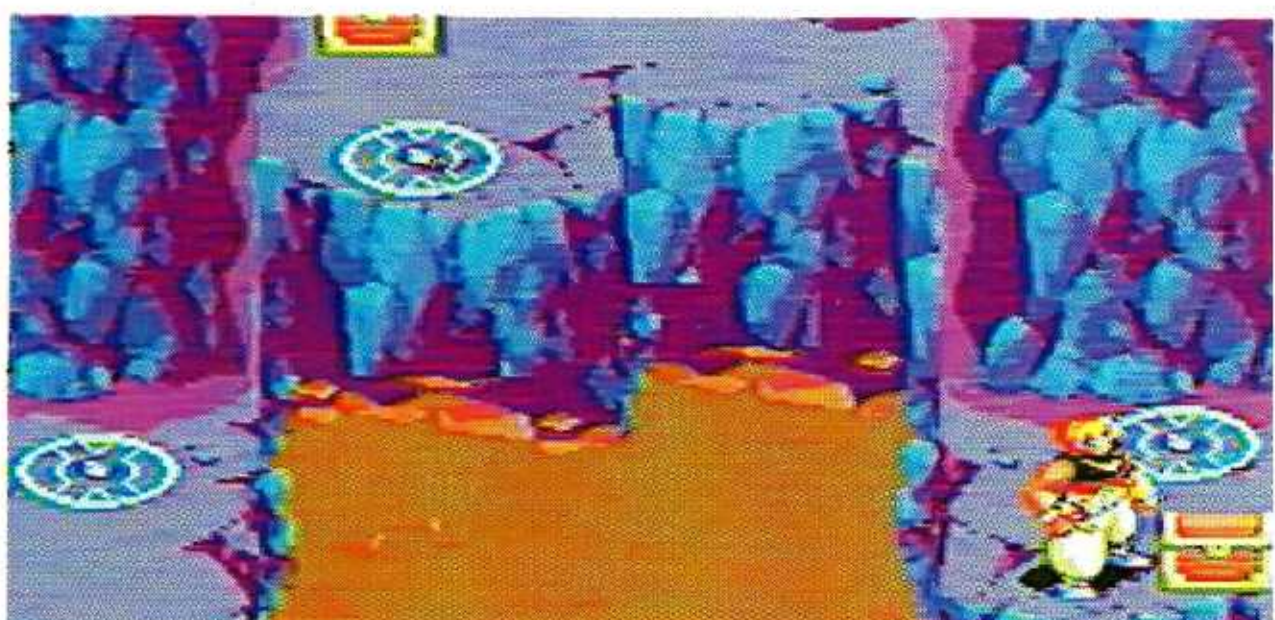
12. Beim Feuerteich muß Ali wiederum durch die Tür gehen und dort auch wieder auf die Klippe gelangen. Aber anstatt diesmal nach links zu springen, muß er direkt nach unten auf eine andere Plattform hüpfen. Hier befindet sich eine Tür, zu der dein Schlüssel paßt.



13. Nach dieser Tür folgst du dem Sims bis nach links. Erledige alle Gegner inklusive der fliegenden Feuer auf deinem Weg. Wenn du Efreet dabei hast, so solltest du ihn verstecken, da die fliegenden Feuer von ihm Energie abzapfen.



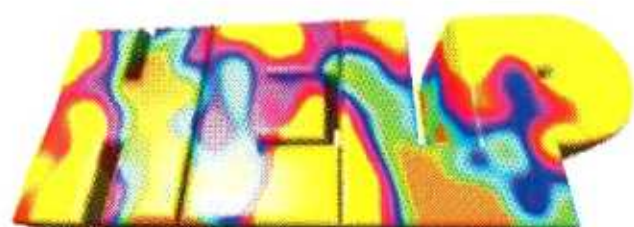
14. Nachdem du dann alle Bösewichter vernichtet hast, wird ein Teleporter an der Tür durch die du kamst erscheinen. Durch ihn kommst du auf einen Sims mit einer Truhe, in der ein roter Schlüssel ist. Für die anderen Teleporter, die du sehen kannst, brauchst du dich erst auf dem Rückweg zu interessieren.



15. Teleportiere dich zurück und folge abermals dem Weg am Sims entlang. In der Nähe einiger Spieße findest du dann eine Truhe in der ein Pilz liegt. Gehe dann über die anderen Spieße hinweg weiter und die Treppen hinauf in eine weitere Höhle.



16. In dieser Höhle mußst du im Uhrzeigersinn auf die umhertreibenden Steine springen. Drücke jedoch unbedingt vorher den grünen Knopf. Zwar passiert im Moment dadurch gar nichts, jedoch bewegen sich die Steine später dann nicht und ein Überqueren dieser Stelle wäre unmöglich.



NEU



SEGA

Beilage **SEGA** Magazin

SATURN MAGAZIN

1. Ausgabe
August '95



MEHR SPASS!

ARCADE RACER & CO.

Die beste
Peripherie
im Überblick!

DIE HITS ZUM START!

DAYTONA USA

Top-Rennspiel von AM2

VIRTUA FIGHTER

Die Arcade-Umsetzung

INT. VICTORY GOAL

Der 3D-Fußballhammer

CLOCKWORK KNIGHT

Putziger Jump & Run-Spaß



IT'S OUT THERE!

7.7.95 - Der Sega Saturn ist gelandet! Wir waren dabei!



PANZER DRAGOON

Geniale
3D-Action mit dem
Kampfdraachen!



DIE HIT- VORSCHAU

Virtua Fighter II
NBA Jam T.E.
Bug! u.v.a.

COMPUTEC
VERLAG

Alles, was Sport ist. *DSF.*

MITTENDRIN
statt nur dabei.

SPORT. Und nichts als Sport. Aus aller Welt. **Ereignisse, Ergebnisse, Hintergründe.** Engagierter, kompetenter, informativer. So nur bei uns. **Immer mittendrin.** Im Deutschen SportFernsehen.

DSF



WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

Originalgetreue Automatenkonvertierungen, deutlich verbesserte Umsetzungen von PC-Hits wie Wing Commander 3 oder fotorealistische Adventures sind von nun an eine Selbstverständlichkeit in der Sega-Konsolenwelt. Der Sega Saturn eröffnet eine ganz neue Spieledimension, von der wir vor kurzem noch nicht einmal zu träumen gewagt haben.

Die Zeiten, in denen Spiele auf einer 16 Meg-Cartridge Platz gefunden haben, sind endlich vorbei. Über 600 MByte voller Grafiken, Sounds und faszinierendem Gameplay erwarten uns von nun an!

Mit unserem brandneuen Saturn Magazin, das monatlich dem Sega Magazin beiliegen wird, bringen wir euch infomäßig ebenfalls in den nächsten Level. Gute Unterhaltung!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

SPECIALS



Wie leistungsfähig ist der Saturn wirklich?

SEGA SATURN -
Hardware, Technik, Handhabung. . .04
ARCADE RACER & CO. -
Das Zubehör im Überblick.06

NEWS



Erste Bilder von Virtua Fighter Remix!

BUG!07
Das 3D-Jump & Run.
CYBER SPEEDWAY07
Futuristische Rennspielaction.
DIGITAL PINBALL07
Flippern wie in der Spielhalle.
NBA JAM T.E.07
Basketball-Action von Acclaim.
NHL HOCKEY07
Eishockey in 3D!
PEBBLE BEACH GOLF07
Anspruchvolle Golfunterhaltung.
VIRTUA FIGHTER REMIX07
Die aufgepeppte Version!
VIRTUA FIGHTER II07
Der AM 2-Prügelhit mit neuer Grafik!

PREVIEW



Panzer Dragoon, das teuerste Sega-Spiel aller Zeiten, im Detail!

PANZER DRAGON08
Die Phantastische 3D-Actionsaga.

REVIEWS



Die geniale Umsetzung von Daytona USA im Härtetest.

CLOCKWORK KNIGHT15
Faszinierendes Jump & Run.
DAYTONA USA10
Die Rennspiel-Referenz.
VIRTUA FIGHTER12
Der 3D-Prügelklassiker.
INT. VICTORY GOAL14
Fußball wie noch nie.

Die Verkaufshits



Die geniale Umsetzung des Automatenhits konnte sich knapp vor dem AM2-Renner plazieren.

1. (Neu)	Virtua Fighter	87%	1
2. (Neu)	Daytona USA	90%	1
3. (Neu)	Int. Victory Goal	85%	1
4. (Neu)	Clockwork Knight	75%	1

Die Redaktionshits



Derzeitige Lieblingsbeschäftigung in der Redaktion ist die Jagd nach neuen Bestzeiten in Daytona.

1. (Neu)	Daytona USA	90%	1
2. (Neu)	Virtua Fighter	87%	1
3. (Neu)	Int. Victory Goal	85%	1
4. (Neu)	Clockwork Knight	75%	1

Mach mit!

Eure Meinung ist gefragt! Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse.

SEGA Magazin
Kennwort: Saturn-Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

SPECIAL

DER SEGA SATURN

Endlich! Seit 7. Juli ist der Sega Saturn offiziell in Deutschland erhältlich. Wird damit tatsächlich eine neue Spielegeneration möglich? Ob Hardware oder Technik, ob Handhabung oder Zubehör, wir verraten euch, was sich hinter Segas Traum-Konsole verbirgt! Von Hans Ippisch

Netz Kabel, Stereo-Scart-Anschluß und Communication-Connector finden hier ihren Platz.

Der Modulschacht wird für das Back Up-Memory-Cartridge genutzt.

Neben der auswechselbaren Lithium-Batterie kann man hier das MPEG-Cartridge anschließen.

Der CD-Deckel springt über einen Druck auf diese Taste auf.

Die grüne Diode leuchtet im eingeschalteten Zustand.

Über die Power-Taste wird das Gerät eingeschaltet.

Leuchtet hier eine rote Diode, wird auf die CD zugegriffen.

Per Reset-Knopf kann man den Einschaltzustand wieder herstellen.

Die beiden Joypadports sind nicht mit dem Mega Drive kompatibel.

SEGA SATURN™

Kaum eine Konsole hielt die Videospielebranche so in Atem wie Segas Saturn. Seit gut zwei Jahren hörte man Gerüchte von neuen Systemen, zuerst Saturn, dann Mars, schließlich Jupiter. Letztendlich spekulierte man sogar, daß es zwei Variationen geben wird, eine mit CD-ROM, eine ohne CD-ROM.

Erst als Anfang November '94 der Saturn in Japan veröffentlicht wurde, wußte man genau, welche Technik sich hinter der neuen 32 Bit-Konsole verbirgt. Dank der hervorragenden Virtua Fighter-Umsetzungen wurden in Japan schon 1,3 Millionen Geräte verkauft, während die seit Mitte Mai in Amerika erhältliche Version nach

einer Woche ausverkauft war. Wir nahmen nun eines der ersten produzierten europäischen Geräte unter die Lupe und prüften Hardware, Technik und Handhabung. Im Mittelpunkt stand natürlich die Frage, ob der Sega Saturn die Konkurrenz im 32-Bit-Wettstreit deutlich abhängen kann.



Die Ausgabe der Meldungen kann in sechs verschiedenen Sprachen erfolgen.

DIE HARDWARE

Die in Deutschland erhältliche Variante unterscheidet sich optisch deutlich von der japanischen Version. Das Gehäuse ist grundsätzlich in einem mattschwarzen Ton gehalten, womit es deutlich attraktiver und eleganter als das mausgraue Plastikungetüm aus Japan aussieht. Das Joypad wurde ebenfalls überarbeitet und liegt nun wesentlich besser in der Hand. Dessen Steuerkreuz ist dank der vier Mulden nun besonders gut spielbar, die sechs serienmäßigen Zusatzbuttons arbeiten natürlich zuverlässig. Neben dem Start-Button wurden an der vorderen Kante außerdem noch zwei großflächige Zusatzbuttons angebracht, welche sich bequem mit den Zeigefingern erreichen lassen. Wie sorgfältig gearbeitet wurde, dokumentiert auch das gut 2,50 m lange Joypad-Kabel, das genügend Bewegungsfreiheit läßt. Zum Anschluß stehen zwei Ports zur Verfügung, welche sich komplett von den Mega Drive-Buchsen unterscheiden. Das Top-Lader-CD-Laufwerk, das mit Intelligent Double Speed, also 300 KByte pro Sekunde Übertragungsrate arbeitet, läßt sich über einen in der Mitte angebrachten Knopf jederzeit öffnen, CD-Befreiungsorgien wie beim japanischen Mega CD stehen somit nicht an. Daneben gibt es noch einen Power-Schalter an der linken Seite, dessen Zustand mit einer grünen Leuchtdiode angezeigt wird. Rechts findet man einen Reset-Knopf, während die rote Leuchtdi-

ode unter dem Access-Logo verrät, ob auf die CD zugegriffen wird. An der Rückseite des Gehäuses findet man den Platz für das Netz- und Videokabel vor. Außerdem gibt es noch den geheimnisvollen Communication Connector, über den man wahrscheinlich zwei Saturns koppeln oder ein Modem anschließen kann. Außerdem findet man noch einen abgedeckten Schacht, an dem sich die Memory Card oder die MPEG-Karte anschließen lassen. Der bislang

ungenutzte Modul-Schacht hinter dem CD-ROM läßt den Anschluß eines Mega Drive-Modul nicht zu.

DIE TECHNIK

Der Sega Saturn ist ein wahres Technik-Wunder. Insgesamt sind vier verschiedene Hauptchips eingebaut. Zwei Hitachi SH2 32 Bit-RISC-Chips, welche mit 28,6 MHz Taktrate aufwarten, arbeiten als Hauptprozessoren. Ein weiterer 32 Bit-Hitachi SH1 mit 20 MHz Taktfrequenz kümmert sich um Grafikaufgaben. Im Audio-Bereich werkelt ein auf 11,3 MHz getakteter 68000er, welcher für 32 Kanal-Sound in CD-Qualität sorgt. Zum Vergleich: Im Heimcomputer Amiga muß ein auf 7,9 MHz getakteter 68000 die ganze Arbeit alleine ver-

DAS ZUBEHÖR



Control Pad: Für den Multiplayerspaß ist ein zweites Pad unverzichtbar. Unv. VK: 44,95



Virtua Stick: Insbesondere für Virtua Fighter & Co. dürfte dieser robuste 8-Button-Joystick empfehlenswert sein. Unv. VK: 89,95



Maus: Diese 4-Knopf-Maus könnte die Spielbarkeit bei Games wie SimCity 2000 komfortabler machen. Unv. VK: ca. DM 75,-



Arcade Racer: Ab August darf man mit diesem tollen Lenkrad seine Daytona-Rundenzeiten verbessern. Unv. VK: 129,95



6-Spieler-Adapter: Bis zu sechs Spieler dürfen sich pro Adapter bei Victory Goal vergnügen. Zwei Adapter ermöglichen 12 Spieler! Unv. VK: 129,95



Back Up Memory: Dank 4 MBit-Speicher dürfte genügend Platz zum Speichern von zusätzlichen Spielständen und Bestzeiten sein. Unv. VK: DM 109,95

richten! In der PlayStation arbeitet ein einziger 32 Bit-RISC-Chip mit 33,8 MHz Taktfrequenz und kein Zusatzprozessor. Überraschend, nicht? Diese Technik muß natürlich erst einmal ausgereizt werden, doch wenn man einmal bis an ihre Grenzen geht, dürften alle anderen

DAS HANDLING

Prinzipiell ist die Handhabung des Saturn kinderleicht. Langwierige Installationen oder Abstürze wie beim PC gibt es hier überhaupt nicht. Einfach nur die CD einlegen, und schon kann es losgehen! Schaltet man den Saturn

zum ersten Mal ein, kann man eine von sechs Sprachen (natürlich inklusive Deutsch!) anwählen, in welcher dann alle Meldungen ausgegeben werden. Außerdem kann man Datum und Uhrzeit einstellen, was über die eingebaute Batterie gespeichert wird. Über den Memory Manager lassen sich gespeicherte Spielstände komfortabel löschen. Liegt eine Spiel-CD im Laufwerk, wird diese automatisch geladen und gestartet, was maximal 20 Sekunden in Anspruch nimmt. Bei einer Musik-CD erscheint ein komfortables Menü, das sich bequem über das Joypad steuern läßt. Zwei Würfel pulsieren im passenden Rhythmus zur Musik. Auf Wunsch kann man die Anzeigen auch verschwinden lassen, woraufhin man den Eindruck hat, durch den Weltraum zu fliegen. Außerdem taucht

ab und zu ein riesiges rotierendes Raumschiff auf. Der CD-Player bietet



Der Musik-CD-Player bietet alle wünschenswerten Funktionen. Die beiden Quader beginnen im Takt der Musik übrigens zu pulsieren.



Auf Wunsch kann man die Anzeigen verschwinden lassen und ein Raumschiff beobachten, das durch den Weltraum düst.

Konsolen wirklich alt aussehen. Bislang haben die Programmierer vielleicht 30 Prozent der Leistungsfähigkeit ausgenutzt. Auflösungen bis zu 704 x 480 Pixel, 16,77 Millionen Farben, 500.000 Polygone pro Sekunde und fünf verschiedene Bildschirme zur gleichen Zeit machen den Sega Saturn sowohl bei 3D-Games und insbesondere bei 2D-Spielen zum absoluten Grafikwunder. An Speicher findet man insgesamt genau 40 MBit vor, was satte 5 MByte sind.

SEGA SATURN-FAKTEN

HAUPTPROZESSOR:

2 Hitachi SH2-32-Bit-RISC
28,6 MHz, 2 x 25 MIPS

CUSTOMCHIPS:

Hitachi SH1-32-Bit-RISC
20,0 MHz, 17 MIPS
Motorola 68000-16-BIT-CISC
11,3 MHz, 1,1 MIPS

GRAFIK:

- + Auflösung: 320 x 224 bis 704 x 480
- + 16,77 Mio. Farben
- + 500.000 Polygone/Sekunde (mit Texture Mapping, Flat Shading, Gouraud Shading, Wire Frame)
- + 5 Bildschirme gleichzeitig (mit Scaling, Rotating, Enlargement, Reduction)
- + Beliebig viele Sprites (mit Scaling, Rotation, Distorting, Halbtransparenz)

CD-ROM:

Intelligent DoubleSpeed CD-ROM

VERARBEITET:

Game-CD, Cartridge, Audio-CD, CD, CD-EG, Photo-CD, Video-CD

OPTIONAL:

MPEG-Erweiterung
Memory Card zur Spielstandsspeicherung (4 MBit)

LIEFERUMFANG:

SEGA SATURN, Netzkabel, Stereo-Scart-Kabel, 1 Joypad
1 Anforderungskarte für Panzer Dragoon-Light-Gratis-Version

PREIS:

DM 699,- bis DM 749,- ohne Spiel

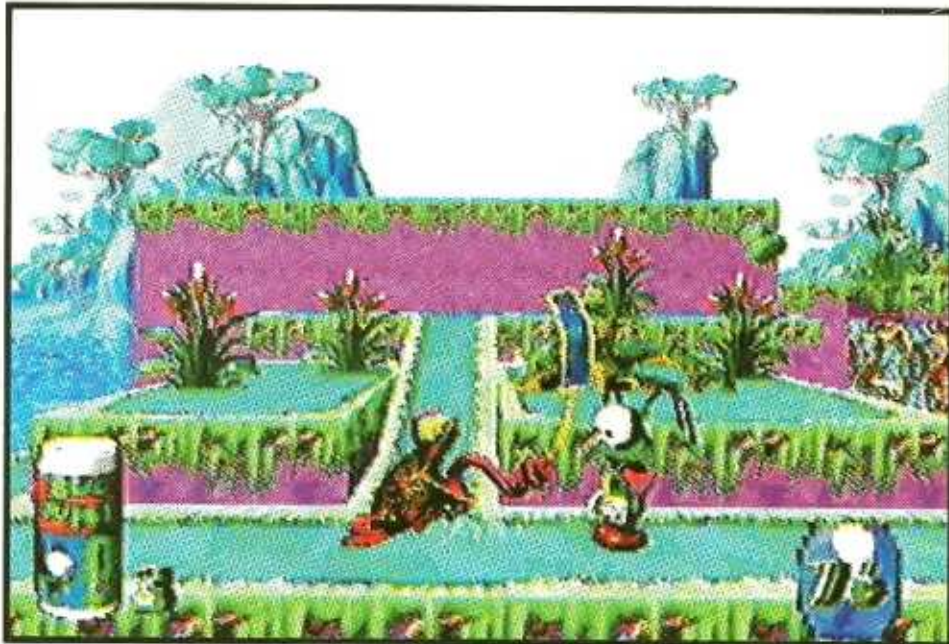
alles, was man sich nur wünschen kann, von Programmierfunktionen bis hin zur Tonhöhenregulierung. CDs mit Grafiken können selbstverständlich auch abgespielt werden.

WAS KOMMT NOCH?

- Die Video-CD-Karte auf MPEG2-Basis, mit der man alle Videofilme auf CDs anschauen kann, wird im Oktober erscheinen.
- Das Betrachten von selbstgeschossenen Fotos auf dem Fernseher ermöglicht das Photo-CD-System, sofern man die Bilder auf CD entwickeln läßt und im Oktober zuschlägt.
- Ein Infrarot-Control-Pad vermeidet lästige Stolper-Aktionen dank Kabelverbindung.
- Im Begleithandbuch werden noch Tastatur, Diskettenlaufwerke und Festplatten angekündigt. Sollte etwa aus dem Saturn ein vollständiger Computer werden?

DIE HITVORSCHAU!

Bis Mitte nächsten Jahres sollen rund 150 Titel erscheinen. Welche Top-Hits gerade in der Mache sind, erfahrt ihr hier!



Bug!

Das erste 3D-Jump & Run der Welt mit dem Käfer Bug! gilt derzeit als Geheimtip. Besonders die gerenderten Gegner sind sehenswert.



Pebble Beach Golf

Anspruchsvolle Sportunterhaltung.



VIRTUA FIGHTER II

Grafisch stellt diese Fortsetzung selbst in den Spielhallen immer noch das Nonplusultra dar. Phantastische Hintergründe und geniale Animationen werden auch für die Saturn-Version versprochen.



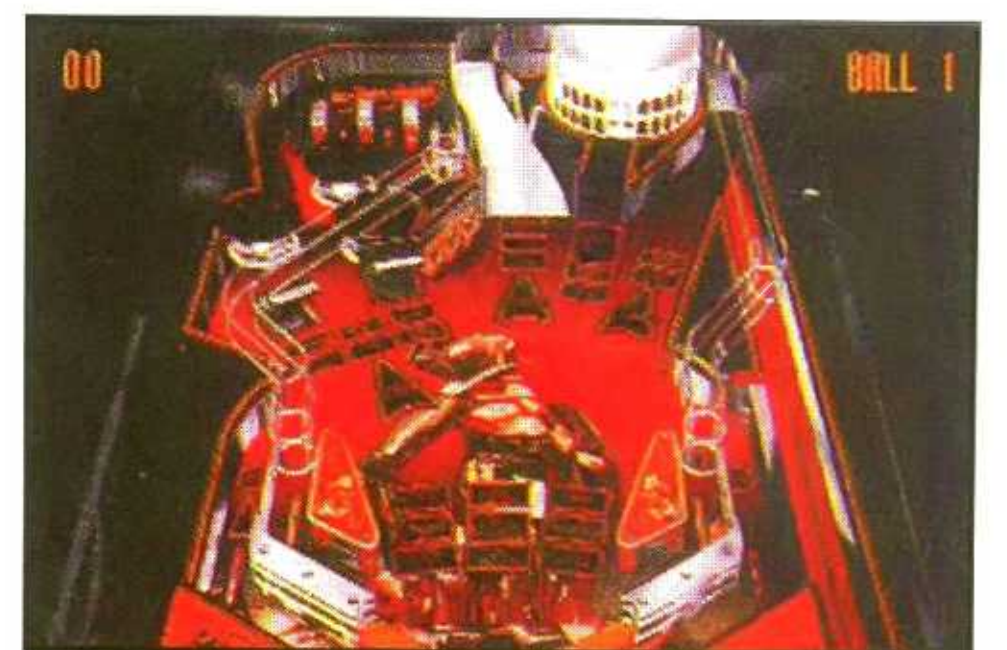
VIRTUA FIGHTER REMIX

Spielerisch ist die Remix-Version mit der auf den Seiten 12 und 13 getesteten Variante identisch. Grafisch legte man allerdings ordentlich zu und übertraf dank detaillierter Texturen sogar die Automatenversion.



NHL Hockey

Eishockey-Action! Fast wie echt!



Digital Pinball ▲

Flippern wie in der Spielhalle!



◀ Cyberspeedway

Futuristische Rennspiel-Action für zwei Spieler!



NBA JAM T. E.

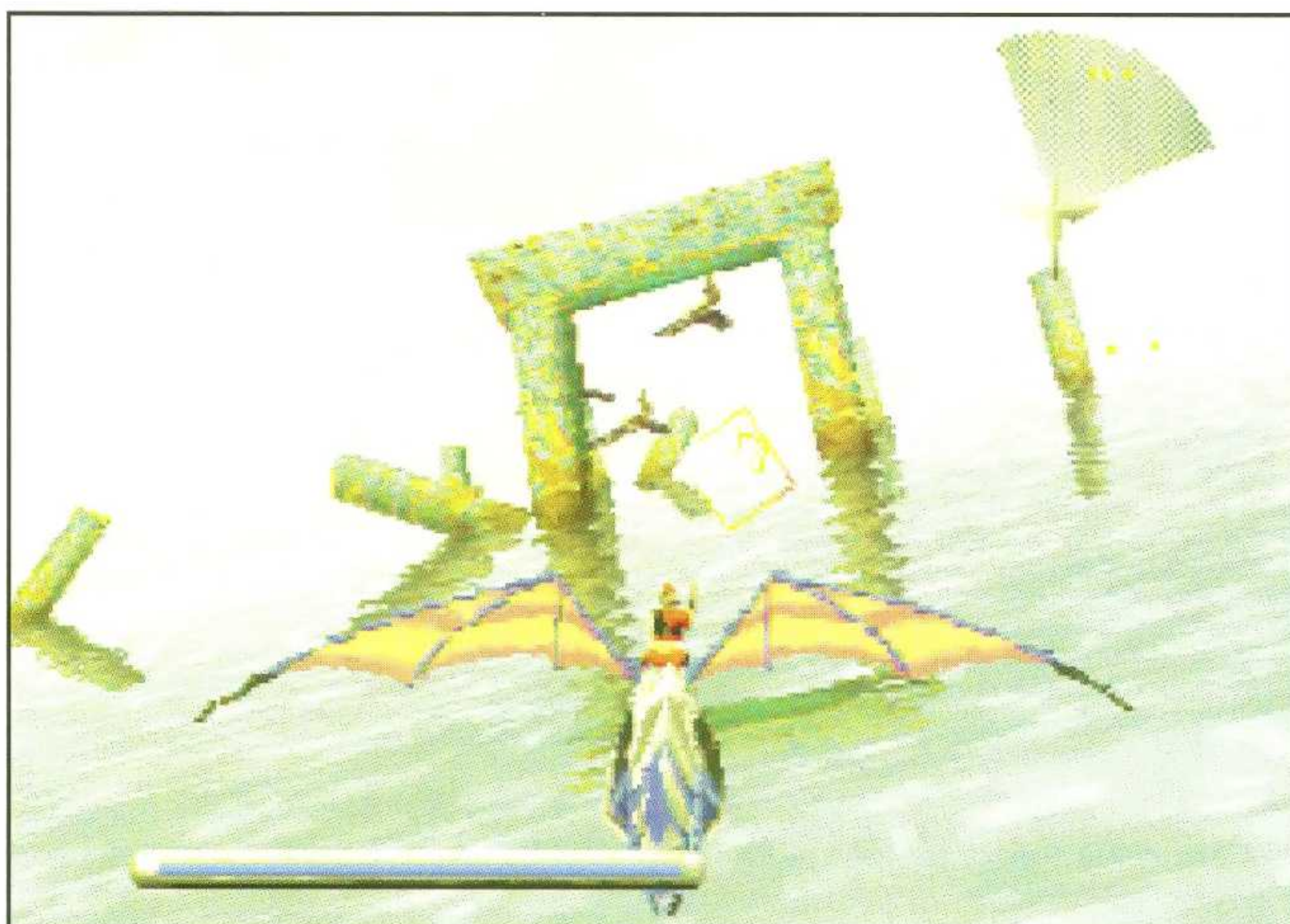
Basketballspaß pur! Die Umsetzung des unglaublich erfolgreichen Williams-Automaten garantiert perfekt spielbare, spektakuläre Basketball-Action mit Mega-Dunkings.

IN DER MACHE!

Titel	Hersteller	Was ist das?
Clockwork Knight II	Sega	SGL-Jump & Run
FIFA Soccer '96	E.A.	Fußballspaß pur!
Mortal Kombat 3	Williams	Finish him!
NBA Basketball	Sega	3D-Basketballspiel
Ridge Racer	Namco	Arcade-Renner
Riglord Saga	Sega	Rollenspiel
Sega Rally	Sega/AM2	Der Daytona-Nachfolger
Shinobi	Sega	Klassiker-Fortsetzung
SimCity 2000	Maxis	Städtebau Deluxe
Ultimate Parodius	Konami	Shoot 'em Up-Hit
Virtua Hang On	Sega	Super Hang On-Sequel
Virtua Soccer	Sega/AM2	Tolle Arcade-Umsetzung
Wing Commander 3	Origin	Die PC-Saga



Segas erster Shooter für den Saturn hätte kaum beeindruckender ausfallen können: Auf dem Rücken eines Flugdrachens schwebt ihr durch ein perfekt gestaltetes 3D-Environment. Wir verraten, was euch alles erwartet.

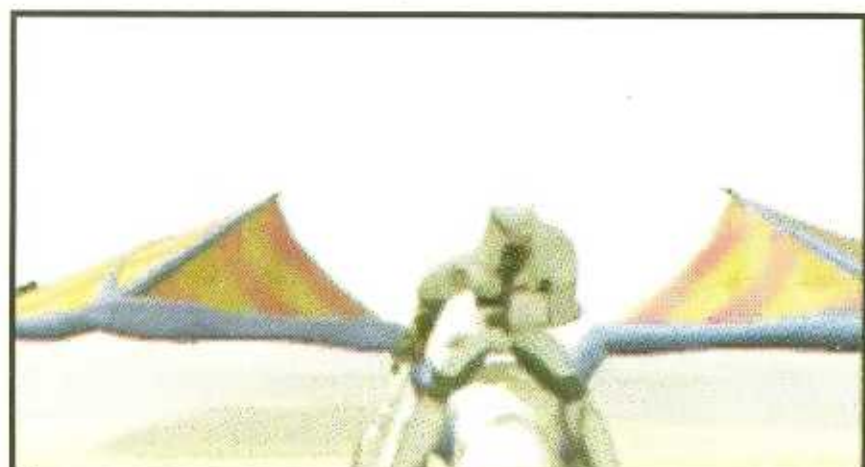


PANZER DRAGOON

Das Intro



Leider vermitteln diese Bilder kaum, wie grandios die Grafiker diesen Vorspann in Szene gesetzt haben. Das computer-generierte Intro ist Bild für Bild ein optischer und technischer Hochgenuß. Genau das Richtige, um Freunde so richtig zu beeindrucken.



Wer nach dem Anschalten gleich auf den Start-Knopf drückt, begeht bei diesem Spiel eine Todsünde, da ihr dadurch den genialsten Konsolen-Vorspann aller Zeiten verpaßt. Das komplette Intro wurde nämlich mit aufwendigen Computeranimationen in Szene gesetzt und strotzt nur so vor gerenderten Sprites und detaillierten Backgrounds. Durch den minutenlangen Film erfahrt ihr zudem in äußerst unterhaltsamer Art und Weise die Vorgeschichte des Shoot 'em Up-Spiels: Als intergalaktischer Jäger reitet der Held des Spiels mit zwei weiteren Kumpanen auf exotischen Reittieren durch die Steppe, als plötzlich ein

unheimliches Raumschiff über die Köpfe des Trios schwebt. Nach einer plötzlichen Attacke einiger Sand-Skorpione wird euer Held durch ein Erdbeben von seinen beiden Freunden getrennt. Allein auf sich gestellt galoppiert der Jüngling durch ein verstecktes Tunnelsystem, wo ihm ein Ritter begegnet, der auf seinem Flugdrachen durch die Lüfte schwebt. Enorm beeindruckt muß er anschließend miterleben, wie dieser Mann im Kampf gegen einen anderen Flugdrachen getötet wird. Nachdem das edle Tier nun kein „Herrchen“ mehr hat, bittet der Flugdrache euch darum aufzusitzen, um den Tod des namenlosen Ritters zu rächen.



Der butterweiche Anflug auf dieses antike Haus sieht sensationell aus.



In diesem Abschnitt gibt es riesige Wasserfontäne zu bewundern.



Der erste Endgegner ist eine Art Zeppelin, dessen Schwachpunkt die kleine Gondel ist (oben). Man erschrickt förmlich, wenn diese riesigen Sandwürmer plötzlich vor einem aus dem Erdreich auftauchen (links).

Im dritten Level fliegt ihr durch ein düsteres Bergketten-Szenario. Die Farbenpracht ist unglaublich!

Tolles Gameplay!

Im eigentlichen Spiel geht es mit der tollen Grafik gleich weiter: Euer Held hat es sich inzwischen auf dem Rücken des Flugdrachen bequem gemacht und fliegt nun in eleganter Manier durch die einzelnen Szenarien. Um sich der zahlreichen, heranzoomenden Widersacher zu entledigen, verfügt ihr über eine Art Laser-Armbrust, die auf Knopfdruck einen blauen Energiestrahle abschießt. Insgesamt wartet diese Waffe mit zwei

verschiedenen Schußvariationen auf: Tippt ihr die Taste einmal kurz an, wird ein normaler Plasma-Schuß ausgelöst. Haltet ihr jedoch den Knopf gedrückt, wird jeder Feind, der durch das Zielkreuz berührt wird, zunächst einmal wie beim Oldie Afterburner anvisiert („Lock On“). Durch diese Technik könnt ihr gleich mehrere Ziele erfassen und anschließend durch einen besonders langen Energiestrahle vernichten. Bei einem 3D-Shooter stellt sich natürlich immer die Frage, ob man sich völlig frei durch die

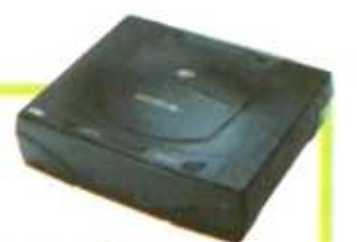


Über die Buttons kann man jederzeit den Blickwinkel um 180 Grad drehen oder die Entfernung zum Geschehen verändern. Auch beim extremen Zoomen wirken die Sprites nicht übermäßig pixelig.

Levels bewegen kann oder nicht. Nun, in diesem Fall lautet die Antwort ganz klar „Jein“. Zwar sind sämtliche Abschnitte vorberechnet, doch durch die L- und R-Tasten habt ihr die Möglichkeit, in sämtliche vier Himmelsrichtungen zu sehen. Dieses Feature ist keine Spielerei, sondern sogar lebensnotwendig, da nicht alle feindlichen Objekte euch den Gefallen tun, direkt vor dem Drachen herzufliegen. Deshalb müßt ihr mit einem Auge auch immer auf den kleinen Radarschirm schauen, um den Standpunkt der Gegner zu lokalisieren.

Ulf Schneider

Facts



Titel:	Panzer Dragoon
Genre:	3D-Shoot 'em Up
Hersteller:	Sega
Release:	September
Levels:	6
Schwierigkeitsgrad:	ansteigend
Besonderheiten:	Obergenialer Vorspann Technisch perfekte 3D-Grafiken Spektakuläre Endgegner Cooles Leveldesign

First Look

Angesichts der technischen Perfektion stockt einem förmlich der Atem. Trotz eingeschränkter Bewegungsmöglichkeiten vermittelt Panzer Dragoon zudem ein tolles Fluggefühl, so daß man quasi im Rausch durch die Levels schwebt. Insgesamt bietet der Silberling dreidimensionale Shoot 'em Up-Action der allerfeinsten Sorte. Absolut referenzverdächtig!!!

DAYTONA USA



Hang On, Out Run, Power Drift und Virtua Racing - diese Sega-Titel setzten nacheinander neue Rennspiel-Maßstäbe in den Spielhallen. Daytona USA von AM 2 setzte nicht nur diese Serie fort, sondern soll nun auch den Saturn auf die 32 Bit-Pole Position hieven. Wir sind für euch über die Pisten gedüst!

Führen bei Virtua Racing noch per Polygongrafik dargestellte Formel 1-Renner über die teils relativ kargen und recht flachen Pisten, darf man Daytona USA gleich zwei Klassen höher einsteigen. Bis zu 40 Stock Cars befinden sich auf den Pisten, die an Details nur so überquellen. Alle Grafiken wurden nun mit wunderschönen realistischen Texturen versehen, d. h. Mauern sehen nun wie Mauern aus und Asphalt wie Asphalt.



Ein wahrer Geschwindigkeitsrausch ist bei der vorletzten Kurve auf der zweiten Strecke unvermeidbar. Hier düst man einen Berg hinunter.

Besondere Höhepunkte sind die Spiegelungen in den Scheiben der Autos und realistische Schatten, wenn man durch einen Tunnel fährt. Um diese Erlebnisse zu genießen, stehen grundsätzlich zwei verschiedene Spielmodi zur Auswahl. Im Arcade-Modus spielt man nach den Regeln der Spielhallenversion, während die Saturn-Version noch den Grand Prix- und die Endurance-Abwandlung bietet, bei denen sich die Rundenzahlen verän-



Spektakuläre Überschläge offenbaren die Detailtreue der Grafiken.



Im Tunnel muß man sich einen Platz auf der Straßenmitte sichern.

dern und man unter einer Reihe von verschiedenen Wagen wählen kann. Generell darf man sich dann eine von drei Strecken aussuchen, zwischen manueller und automatischer Schaltung wählen und anschließend auf der Piste die Konkurrenten hinter sich lassen oder eine Bestzeit jagen, wenn man mittels des Start-Buttons den Time Attack-Modus gewählt hat.

Gentlemen, start your engines!

Auf der ersten Strecke wird als einziger mit fliegendem Start begonnen, das heißt man düst schon von Anfang an mit über 200 km/h über die Piste und wartet auf die grüne Startampel. Anschließend muß man in acht Runden (Arcade-Version) versuchen, die Konkurrenz hinter sich zu lassen. Der recht ovale Kurs ist schon in 17 Sekunden zu schaffen, außerdem eignet er sich hervorragend zum Erlernen des Fahrzeughandlings. Wesentlich interessanter wird es auf dem zweiten Kurs, der mit einer grafisch erstklassigen Tunnelfahrt, einer genialen Schuß-



Sonic auf Saturn! Leider nur auf dem Felsen der ersten Strecke!

fahrt den Berg hinunter und brillanten Grafikeffekten wie drehenden Windrädern aufwarten kann. Der derzeitige Redaktionsrekord liegt hier bei 44,80 Sekunden. Die dritte Strecke schließlich ist dermaßen lang, daß man sich

Bestzeit zu knabbern. Gewinnt man ein Rennen, wird eine recht eindrucksvolle Fahrsequenz gezeigt, an deren Ende die AM2-Crew gratuliert. Besonders gelungen ist das Fahrverhalten, bei dem tolle Drifts durch die Kurven

Definitiv das beste Rennspiel für eine Heimkonsole. Spielerisch, grafisch und technisch eine echte Offenbarung.

schon fast eine Karte anlegen muß, um die Orientierung nicht zu verlieren. Besonders witzig sind hier das herumlaufende Pferd oder der aus Virtua Fighter bekannte Jeffry als Statue, die man mit Tastendrücken sogar zu Bewegungen animieren kann. Jeder einzelne Kurs hat ein ganz eigenes Spielgefühl und motiviert sogar dann noch zu einer Fahrt, wenn man schon einen Sieg eingefahren hat. Geht man in den Very Hard-Modus, hat man wahrscheinlich sogar Monate an der

phantastisch gelingen, außerdem sind Rempelen mit den Gegnern außerordentlich unterhaltsam und realistisch. Frei wählbare Pad-Belegungen, Spiegelstrecken-Modus, versteckte Gags wie das Reiten mit einem Pferd oder Geheimräume runden dieses Spiel ab und lassen jedes andere Rennspiel auf jeder anderen Konsole spielerisch weit hinter sich. Daß die Grafik etwas spät aufgebaut wird, läßt sich leicht damit erklären, daß bis zu 40 Autos auf der Piste umherdüsen und die Strecken auch wunderbar kippen, wenn man eine Steilkurve durchbrettert. Ridge Racer zum Vergleich bietet immer flache Grafik, ist weniger detailliert, hat nur eine Strecke und gerät schon bei fünf Autos gleichzeitig ins Ruckeln. Außerdem ist das Gameplay ausgesprochen unrealistisch und teilweise unfair.



Sowohl Grafik- als auch Soundkulisse sind beim Boxenstop extrem realistisch geworden.

Hans Ippisch ■



Jeffry aus Virtua Fighter gibt auf Strecke 3 ein Gastspiel. Bleibt man vor ihm stehen, kann man ihn über die Buttons in Bewegung versetzen.

Word Up



So und nicht anders soll eine Automatenumsetzung gemacht werden! Wer den Automaten mag, wird diese Umsetzung lieben. Die drei abwechslungsreichen Strecken wurde ebenso wie die Spielbarkeit ohne Abstriche auf den Saturn konvertiert. Dafür, daß man bis zu 40 Autos auf den Strecken findet und die Perspektiven in Kurven wunderbar realistisch kippen, nehme ich teils verspäteten Grafikaufbau gerne hin.

Check Up



Titel:	Daytona USA
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-22790-961
Release:	Juli
Preis:	ca. DM 129,95
Spieler:	1
Levels:	3 Strecken
Save Game:	-
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	Exzellente Umsetzung des Automaten

Grafik 84%

Geniale Perspektiven, absolut abwechslungsreiche Strecken, fließendes Scrolling.

Sound 71%

Brillante Soundeffekte, doch nerven die klangtechnisch exzellenten Soundtracks nach langer Zeit gewaltig.

Gesamt 90%

Dank der verschiedenen Spielmodi, versteckten Extras und der genialen Strecken ist Daytona USA ein auf fast ewige Zeiten motivierendes Rennspiel der Extraklasse.

R E V I E W

Segas bahnbrechendes Arcade-Prügelspiel erschien nicht ohne Grund in Japan als der erste Silberlinge für den Saturn. Ist dieses Spiel wirklich bahnbrechend?

VIRTUA FIGHTER



Sega löste in Japan mit dem Erscheinen der Arcade-Version von Virtua Fighter einen regelrechten Begeisterungssturm aus. Viele Videospielezeitschriften richteten spontan eine regelmäßige Rubrik in ihrem Heft ein, um die neuesten Tips & Tricks zu dieser Balgerei vorzustellen - eine Ehre, die bisher nur Capcoms Megahit Street Fighter II zuteil wurde. So ist es auch nicht verwunderlich, daß 98% aller Saturn-Besitzer in Nippon sich gleich Virtua Fighter dazugekauft haben. Doch was ist der Grund für diese Hysterie, Prügelspiel ist doch gleich Prügelspiel? Nicht ganz! Segas virtuos-es Programmiererteam AM2 unter der *In der Zeitlupenwiederholung könnt ihr die letzten Aktionen des Kampfes noch einmal aus einem anderen Blickwinkel genießen.*

Die acht Polygon-Helden



Wolf



Akira



Pai



Lau



Jeffry



Kage



Sarah



Jacky



Auch ein effektvoller Nachtkampf ist mit von der Partie (oben). Bei der flinken Sarah „küssen“ selbst männliche Kontrahenten schnell den Boden (rechts).

Leitung von Yu Suzuki verpackte das komplette Spielgeschehen nämlich erstmals in ein dreidimensionales Gewand, in dem sämtliche Fighter aus einer Vielzahl an Polygonen dargestellt werden. Durch dieses aufwendige Grafik-Verfahren kann das gesamte Spielgeschehen nicht nur wie bei Art of Fighting stufenlos gezoomt, sondern auch noch aus jedem erdenklichen Blickwinkel betrachtet werden - eine bahnbrechende Idee, die viele Nachahmer fand.

Simple Steuerung, komplexer Spielspaß

Von der sensationellen Optik mal abgesehen bietet Virtua Fighter bekannte Beat 'em Up-Kost. Insgesamt acht Polygon-Fighter plus einem metallischen Endgegner namens Dural (nur durch einen Trick anwählbar) stehen euch bei diesem spannenden Zweikampfspiel zur Auswahl. Die Steuerung fiel insgesamt denkbar einfach aus: Während die Tasten B und C für gekonnte Schlag- bzw. Trittkombinationen sorgen, könnt ihr mit Knopf A (fast) alle gegnerischen Aktionen abblocken. Natürlich haben Segas Mannen auch an die Special Moves gedacht. Diese zahlreich vertretenen, speziellen



Schlagkombinationen wurden streng unterteilt in Nahkampf- und normale Special Moves und sind im Gegensatz zu anderen Prügeleien realistisch, d. h. AM2 verzichtete gänzlich auf Feuerbälle und anderen Hokuspokus. Ein weiterer Clou von Virtua Fighter sind die aufbauenden Schlagkombos. So könnt ihr beispielsweise aus dem Sprung heraus

Die Saturn-Version von Virtua Fighter ist kaum vom Automaten zu unterscheiden.

sechs verschiedene Schläge auf den Gegner loslassen. Wenn der Widersacher benommen am Boden liegt, könnt ihr desweiteren nur in dieser speziellen Situation dem wehrlosen Gegner einen besonders linken Schlag versetzen. Summa summarum ergeben diese vielfältigen Möglichkeiten über 700 (!) verschiedene Schläge. Übrigens, die Grafik-Bugs der japanischen Version wurden entfernt.

Ulf Schneider ■



Neu: Ihr habt eine Runde automatisch gewonnen, wenn der Gegner aus dem Ring geschlagen wird.

Word Up



Wer Virtua Fighter das erste Mal sieht, wird aus dem Staunen nicht so schnell herauskommen: Die automatisch wechselnde Perspektive und die geschmeidig animierten dreidimensionalen Polygon-Sprites verleihen dem Prügelspiel ein einzigartiges Spielgefühl. Glücklicherweise steht das Gameplay der Technik in nichts nach, im Gegenteil: die ausgeklügelten Special Moves und aufbauenden Schlagkombinationen sorgen für einen intelligenten Prügelspaß.

Check Up



Titel:	Virtua Fighter
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Juli
Preis:	DM 119,95
Spieler:	1-2
Levels:	9
Save Game:	Backup-Booster
Datenträger:	CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Schwierigkeitsgrad einstellbar von moderat bis schwer
Besonderheiten:	das erste 3D-Prügelspiel

Grafik 80%

Etwas klobige, aber exzellent animierte Polygon-Fighter, dezente Hintergrundgrafiken.

Sound 75%

Perfekte Sprachausgabe, coole Schlaggeräusche, die Discomusik paßt nicht immer optimal zum Spielgeschehen.

Gesamt 87%

Eine geniale Next Generation-Prügelei mit toller Optik und spielerischem Tiefgang.

INTERNATIONAL VICTORY GOAL



Eine Konsole braucht ein Top-Fußballspiel! Dieses ungeschriebene Gesetz beschert uns mit Int. Victory Goal ein tolles Sportspiel rund um das gefleckte Leder.

euch endlich ins weite Rund des Stadions. Hier jagt ihr mit insgesamt drei Tasten den Ball über das Grün. Im Ballbesitz habt ihr die Möglichkeit, einen sauberen Paß zu spielen, einen satten Schuß auf das Tor abzugeben oder eine hohe Flanke in den Strafraum zu zirkeln, während euch in der Defensive zwei mehr oder weniger faire Mittel der Balltrennung angeboten werden, wobei ihr aber immer bedenken solltet, daß auch die Schiedsrichter nicht mit den bunten Karten und Elfm Metern geizen.

hen aus der Über-Kopf-, Seiten- oder der besonders schönen isometrischen 3/4-Perspektive betrachten könnt.

Ulf Schneider

Das großzügige Hauptmenü bietet neben einem Freundschaftsspiel erfreulich viele Spielmodi, wie beispielsweise eine fiktive Weltmeisterschaft oder das klassische Elfmeterschießen. Neben der Wahl eines manuellen oder eines Computer-Torwarts stehen unterschiedliche Formationen bzw. Spielarten zur Auswahl. Danach begeben ihr

Word Up



Die erste Kickerei für den Saturn geriet gleich zum Volltreffer. In der isometrischen „FIFA“-Perspektive klickt man bei exzellenter Übersichtlichkeit den Ball über den Platz und kann mit ein bißchen Übung traumhafte Kombinationen herausspielen. Eine höchstgradig motivierende Dribbele! Ulf

Neun Perspektiven



Auch bei der obligatorischen Zeitlupenwiederholung dürft ihr die Perspektive selber bestimmen.

Bei Fußballspielen lautet ein erklärtes Ziel der Programmierer immer, möglichst die Atmosphäre einer Fernsehübertragung zu erreichen. Um diesen Effekt zu erzielen, bieten euch die Macher dieser Kickerei insgesamt neun verschiedene Perspektiven an. Durch die R- und L- Tasten wählt ihr zum einen drei verschiedene Spielausschnitte aus, angefangen von der übersichtlichen Stadionperspektive bis hin zur spektakulären Großaufnahme, wo ihr den Spielern fast in die Hosentasche schauen könnt.

Check Up



Titel:	Victory Goal
Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Juli
Preis:	ca. DM 139,95
Spieler:	1-5
Levels:	Entfällt
Save Game:	Backup-Booster
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Besonderheiten:	Untersützt den 6 Spieler-Adapter

Grafik 71%

Viele einstellbare Perspektiven, gute Animationen, hübsche Stadion-Atmosphäre.

Sound 52%

Technischer Schwachpunkt der Kickerei: Disco-Allerlei im Hintergrund, abwechslungsarmes Zuschauergeschrei, wenig Soundeffekte.

Gesamt 85%

Das FIFA Soccer-Konzept im 32 Bit-Gewand, da kommt schnell Dribbel-laune auf.



Im Pausenmodus läßt sich desweiteren das komplette Spielfeld drehen, so daß ihr, je nach Geschmack, das sportliche Gesche-

Durch die L- und R-Tasten könnt ihr auch während des Spiels in drei Stufen den Bildschirmanschnitt verändern.

CLOCKWORK KNIGHT

Das erste Jump & Run-Spiel für Segas neues Flaggschiff wartet mit einigen tollen visuellen Effekten auf!



Achtung Falle! Das Spielzeug-Haus im Hintergrund droht im nächsten Augenblick umzufallen.

Die Story ist einfach herzerreißend: Eine tollpatschige Ritterfigur aus einer Kuckucksuhr wird von seinen Kollegen permanent verspottet, bis eines Tages seine Angebetete entführt wird und er urplötzlich heroische Qualitäten entwickelt. Mit einem Schlüssel als Mini-Schwert bewaffnet macht sich der Ritter von der traurigen Gestalt nun auf dem Weg durch das komplette Haus, angefangen vom Spielzimmer bis hin zum Keller, um die holde Weiblichkeit wieder zu befreien. Das Gameplay ist im Prinzip ein reinrassi-



Sämtliche Endgegner, wie dieser Junge mit Zylinder, sehen einfach umwerfend aus, sind aber oftmals viel zu einfach zu besiegen.

ger Vertreter des Genre-Fachs, sprich es wird ständig umhergehüpft bzw. mit der Hiebwaaffe geschlagen, um sämtlichen Feinden den Garaus zu machen. Richtig interessant wird das Gehopse erst durch die intelligente Miteinbeziehung der Hintergrundgrafiken ins Spielgeschehen. So tauchen beispielsweise urplötzlich viele Widersacher aus dem Hintergrund auf, um euren Helden zu attackieren. In einer anderen Szene fallen scheinbar harmlose Objekte nach vorne um und werden so zu einer unerwartet tödlichen Gefahr für den Ritter. Ein genialer Effekt offenbart sich zudem bei manchem Endgegner, da in dieser Phase des Spiels der Bildschirm-Ausschnitt teilweise hin- und herzoomt.

Ulf Schneider



Mit eurer Waaffe könnt ihr diese Boxen öffnen und so zu neuen Passagen gelangen.



Zum Abschluß eines Levels könnt ihr durch einen getimten Riesensprung Bonuspunkte erhalten.



Das minutenlange Intro gehört zur Kategorie „Oberputzig“.

Word Up



Man merkt diesem Werk an, daß den Programmierern schlichtweg Entwicklungszeit fehlte. Anders läßt es sich nicht erklären, warum diese Hüpferei derart kurz ausfiel. Auf dem Weg zum Endgegner amüsiert man sich aufgrund beeindruckender 3D-Effekte und toller Einfälle zwar köstlich, doch der viel zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad tut sein übriges, daß dieses Game schnell durchgezockt ist.

Check Up



Titel:	Clockwork Knight
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	Juli
Preis:	ca. DM 79,95
Spieler:	1
Levels:	18
Save Game:	-
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar, insgesamt jedoch sehr leicht
Besonderheiten:	Günstiger Preis

Grafik 78%

Kunterbunt, putzige Animationen, überraschende 3D-Effekte.

Sound 71%

Leicht verdauliche Hintergrundmusik, tonnenweise realistische Soundeffekte.

Gesamt 74%

Ein leider viel zu kurzer und leichter Jump & Run-Spaß.

aRJay



Finanzierung macht's möglich

Spar Dein Geld doch für den Urlaub!

0221 - 12 10 67

Barzahlung mtl. Rate
 Sega Saturn dt 749.00
 incl. Joypad & Scartkabel

Zubehör:
 Lenkrad 129.90
 Backup Memory 109.90
 Control Pad 44.90
 6-Spieler Adapter 79.90
 Virtua Joystick 89.90

mtl. Rate
 ab 35.60* mtl.
 +6.20* mtl.
 +5.20* mtl.
 +2.10* mtl.
 +3.80* mtl.
 +4.20* mtl.

Software:

Daytona USA dt 139.90
 Victory Goal dt 139.90
 Virtua Fighter dt 139.90
 Clockwork Knight dt 109.90
 Panzer Dragoon dt 119.90
 Pebble Beach Golf dt 109.90
 Bug dt 119.90
 Myst dt 119.90

Barzahlung mtl. Rate
 +6.60* mtl.
 +6.60* mtl.
 +6.60* mtl.
 +5.20* mtl.
 +5.70* mtl.
 +5.20* mtl.
 +5.70* mtl.
 +5.70* mtl.

* Preise sind gerundete DM-Werte bei einer Laufzeit von 24 Monaten und einem effektiven Jahreszins von 13.90%. Natürlich können Sie auch nur Software finanzieren lassen - Mindestbestellwert DM 500.-



Ja, ich will
den Sega Saturn!

Bitten senden Sie mir sofort die Finanzierungsunterlagen zu.
 Ich bin **volljährig** und verfüge über ein eigenes Einkommen.
 Meine Anschrift lautet:

Bitte freimachen

aRJay Games
Ebertplatz 2
50668 Köln



STORY OF THOR

Player's Guide



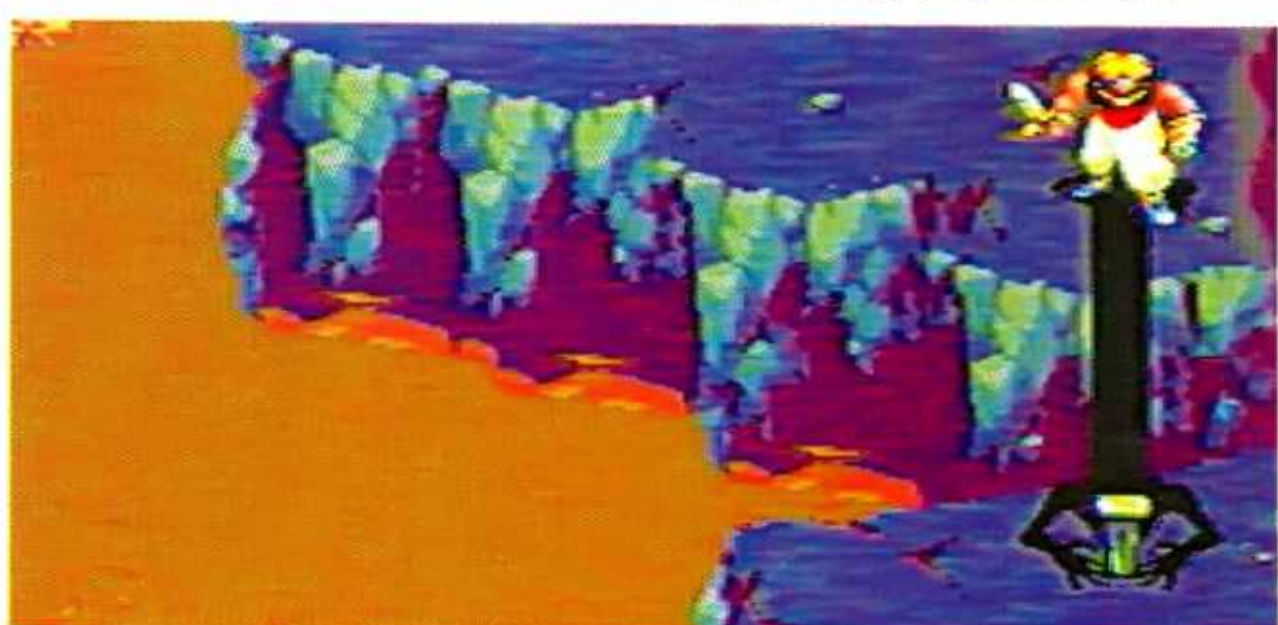
17. Sobald du wieder auf festem Boden stehst, siehst du eine rote Tür, auf deren anderer Seite ein riesiger Drache wartet. Du solltest dich also gut vorbereiten. Beschwöre Efreet wenn du kannst. Er kann den Drachen zwar nicht verletzen, er lenkt ihn aber ab, so daß Ali den tödlichen Feuerstößen des Drachen ausweichen kann.



18. Nachdem der Drache erledigt ist erscheint ein schwebender Stein. Spring auf ihn hinauf, damit Ali auf die andere Seite gebracht wird. Hier muß er alle Geister, die er mit sich hat, vertreiben und sein Armband auf die silberne Tür feuern. Dadurch öffnet sie sich und du triffst dahinter auf Schatten.



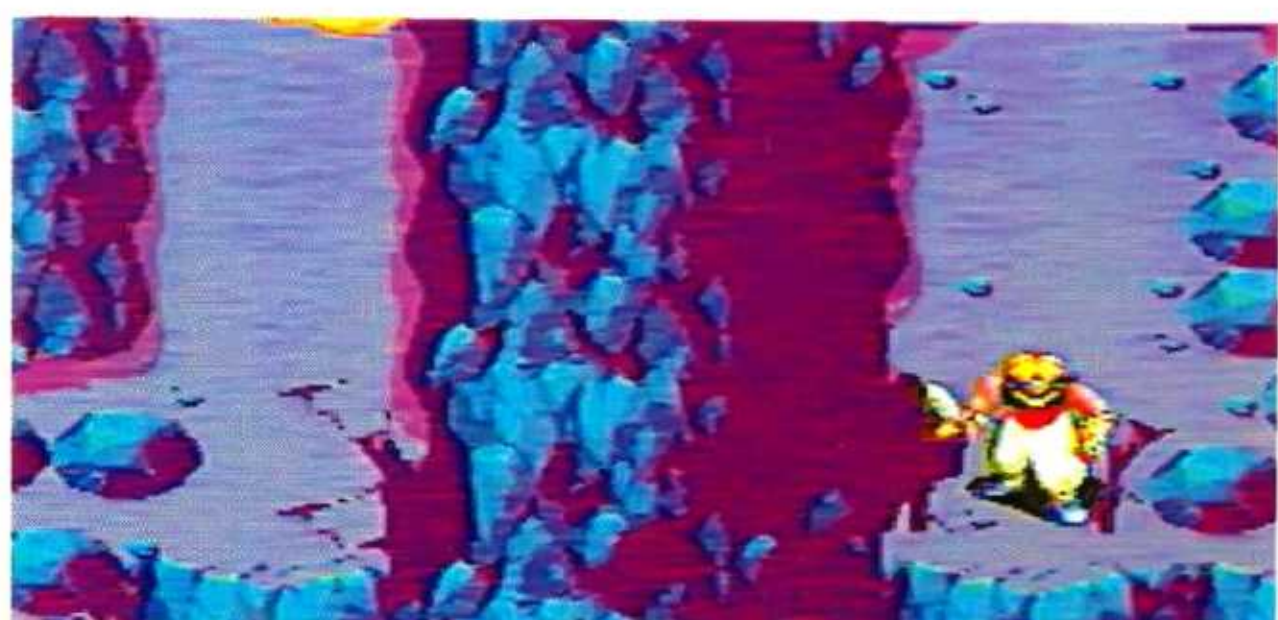
19. Nimm Schatten mit, wenn du die Höhle wieder verläßt, und springe auf die treibenden Steine bei dem Drachen. Da du nun Schatten bei dir hast, brauchst du dir von jetzt an keine Sorgen mehr zu machen, falls du einmal abstürzen solltest. Er wird dir helfen.



20. Wenn du zu den umhertreibenden Steinen zurückkommst, dann solltest du anstatt sie zu benutzen den Pflock in der rechten unteren Ecke mit Schattens Hilfe ergreifen. So bringt dich Schatten über die Spalten und zurück in die Höhle mit den Teleportern.



21. Benutze wiederum Schatten, um den Pflock rechts zu ergreifen. Bist du dann auf der anderen Seite der Spalte, solltest du den Teleporter benutzen. Du erscheinst bei einer Truhe mit einem Juwel darin. Nimm es mit und teleportiere dich zum Durchgang zurück.



22. Gehe durch den Durchgang und bis an den Rand der Klippe auf der anderen Seite. Springe wieder in das Loch ohne Ausgang hinab. Der Teleporter ist immer noch dort. Durch ihn kommst du zum Feuerloch zurück.



23. Von hier aus solltest du nicht mehr auf dem Weg, den du gekommen bist, bleiben, denn der Ausgang ist nun blockiert. Stattdessen gehst du durch die Tür beim Feuerloch und kommst so an die Klippe, die zu dem Loch ohne Ausgang führt.

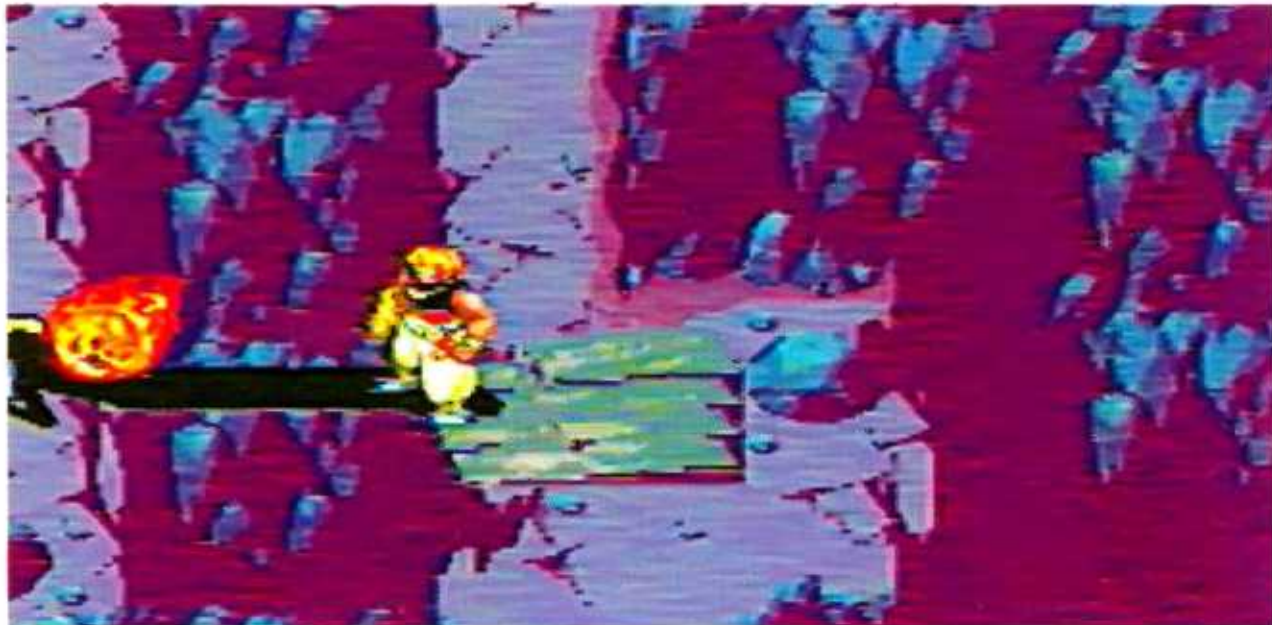


24. Auf der Klippe springst du aber nun nicht geradewegs nach unten, sondern wie beim ersten Mal von der linken Seite aus. So kommst du wieder zu den Vorsprüngen, wo du vorher Nahrung und den Schlüssel gefunden hast.

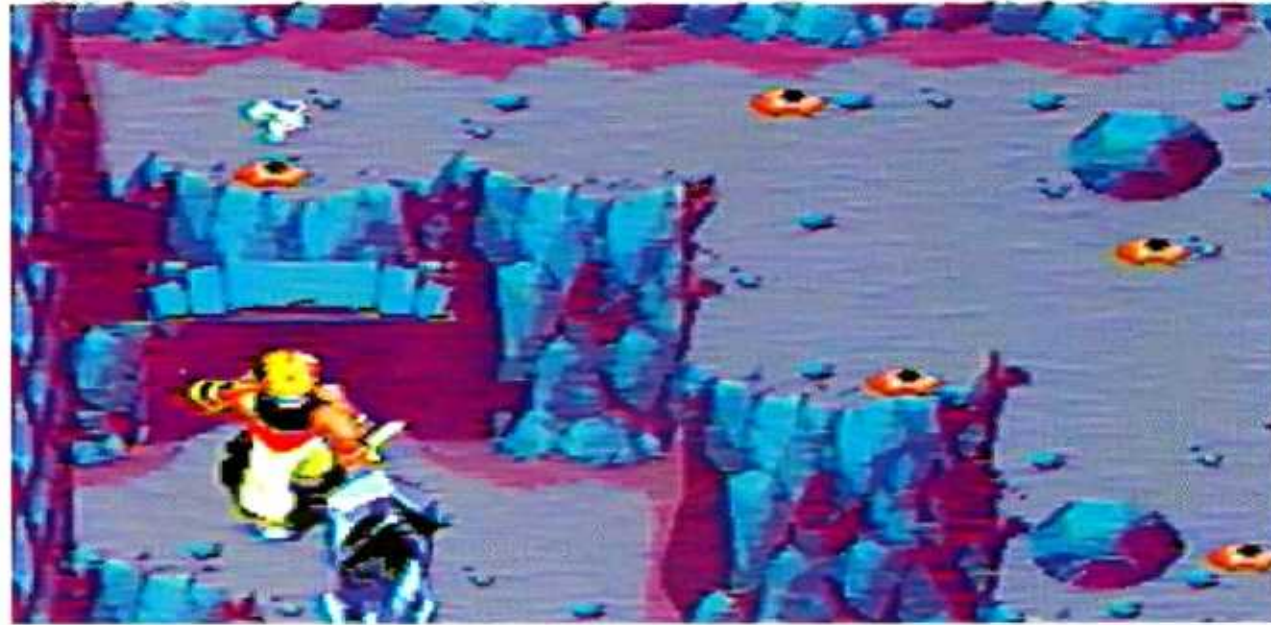


STORY OF THOR

Player's Guide



25. Auf der linken Seite des Vorsprunges auf dem du landest ist ein weiterer Sims. Die tiefe Spalte, die diese beiden Plätze voneinander trennt, kannst du nun endlich mit der Hilfe von Schatten überqueren.



26. Nachdem du dann Schatten benutzt hast, solltest du nach links in eine kleine Höhle gehen. Springe eine Ebene nach unten und begib dich in den Tunnel links, indem du krabbelst. So kommst du aus den Höhlen heraus und wieder auf die Seite des Berges.



27. Zurück am Berg gehst du nun nach links über die Brücken und springst über die Spalten auf deinem Weg. Mit der Hilfe von Schatten kannst du eine wichtige Truhe auf einer der Brücken unter dir einsammeln, in der sich ein schwarzer Juwel befindet. Über die Treppen kommst du dann auf die Spitze dieses kleineren Berges.



28. Auf der Spitze triffst du einen alten Mann, der dir eine Halskette, die deiner älteren Schwester gehört, übergibt. Er erzählt dir auch, daß du in die Burg zurückgehen sollst. Entledige dich also des Schattens und benutze dein Armband auf den kleinen pulsierenden Spalt direkt vor dem alten Mann, damit du nach Hause teleportiert wirst.



29. Du wirst an den Strand in der Nähe der Burg teleportiert. Gehe nach rechts den Strand entlang und folge den Treppen. Erledige alle Bösewichter und sammle die gesamte Nahrung und die Herzen auf deinem Weg auf.



30. Nach einer kurzen Reise kommst du dann nach Hause. Die Burg wurde jedoch von bösen Unholden eingenommen. Du kannst also im Moment nicht hinein, also kämpfe dich durch die Straßen und nach unten zum Hafen hindurch.



31. Wenn du dann zu dem vor Anker liegenden Boot kommst, solltest du in das kleine Haus links gehen. Zu den drei Leuten im Haus solltest du dann reden. Sie werden dir dann die Situation erklären und zeigen dir, wo du hingehen solltest.



32. Untersuche den Kerker auf der linken Seite der Leute. Hier mußt du zusammen mit dem Pflanzengeist, namens Bogen, herkommen, um Alis Familie zu retten. Gehe dazu zuerst auf dem Weg den du kamst durch die Straßen und zurück zum Wald.



STORY OF THOR

Player's Guide



33. Folge der Markierung auf der Karte nach Norden. Nun muß Ali einige Treppenanlagen hinaufgehen und gegen den Uhrzeigersinn um eine Baumgruppe herum laufen.



34. Achte darauf, daß du den Schatten beschworen hast, wenn du den im Boden eingesetzten Kristall passierst. Nach ein paar weiteren Stufen und Gegnern erreichst du ein Loch im Boden, das du mit der Hilfe von Schatten überquerst und den Raum dort betrittst.



35. Ali betritt nun einen Raum voller Spieße und kleiner Drachen. Vertreibe nun Schatten und beschwöre Efreet durch die Fackel an der Wand. Efreet wird nun die Gegner mit seinen Feuerbomben erledigen. Sind alle zerstört, so wird der vermauerte Durchgang links sich öffnen.



36. Wenn du an dieser Stelle des Spieles irgendwelche nicht brennenden Fackeln oder Stöcke entdeckst, dann solltest du diese mit deinen Bomben entzünden. Oftmals ist dies die einzige Möglichkeit böse Unholde in einem Raum hervorzurufen, damit du sie vernichten kannst.



37. Betrete nun den Raum durch den Durchgang und sammle den Schlüssel in der Truhe ein. Achte dabei auf die rollenden Spieße und wirf eine Bombe auf die Truhe, so daß die eigentliche Truhe erscheint, die den Schlüssel, den du benötigst, beinhaltet.



38. Der Schlüssel paßt zu der Tür rechts im ersten Raum den du betreten hast. Gehe hinein und erledige den Menschenfresser, um einen neuen Schlüssel zu erhalten. Solltest du wenig Nahrung haben, so erschlage ein paar Ratten und du wirst eventuell dafür belohnt.



39. Der neue Schlüssel paßt in die Tür in diesem Raum. Gehe in den Raum, dann aber weiter nach rechts in den Raum daneben. Hier beschwörst du Schatten bei dem Kristall, vernichtest alle Bösewichter und sammelst Bomben ein.



40. Gehe nach links zurück in den anderen Raum. Dort vernichtest du alle Gegner und zerbombst die blauen Kristalle, die den Weg versperren. Gehe die Stufen hinauf und benutze Schatten, um an die Truhe mit dem Schlüssel zu kommen.



STORY OF THOR

Player's Guide



41. Sobald du den Schlüssel hast, gehst du zurück in den Raum mit dem Kristall und öffnest die Tür. Hinter der Tür findest du eine Truhe mit einem blauen Schlüssel darin. Drücke dann den grünen Knopf, damit zwei weitere Truhen erscheinen, die du allerdings jetzt noch nicht erreichen kannst.



42. Gehe dann zur blauen Haupttür zurück, öffne sie und gehe hinein. Du siehst dann umhertreibende Steine und solltest auf den, der nach links treibt, springen, um eine Truhe mit Nahrung erscheinen zu lassen. Wichtiger ist es allerdings, daß du die Stöcke alle entzündest. (Denke immer daran, alle nicht brennenden Objekte zu entzünden.)



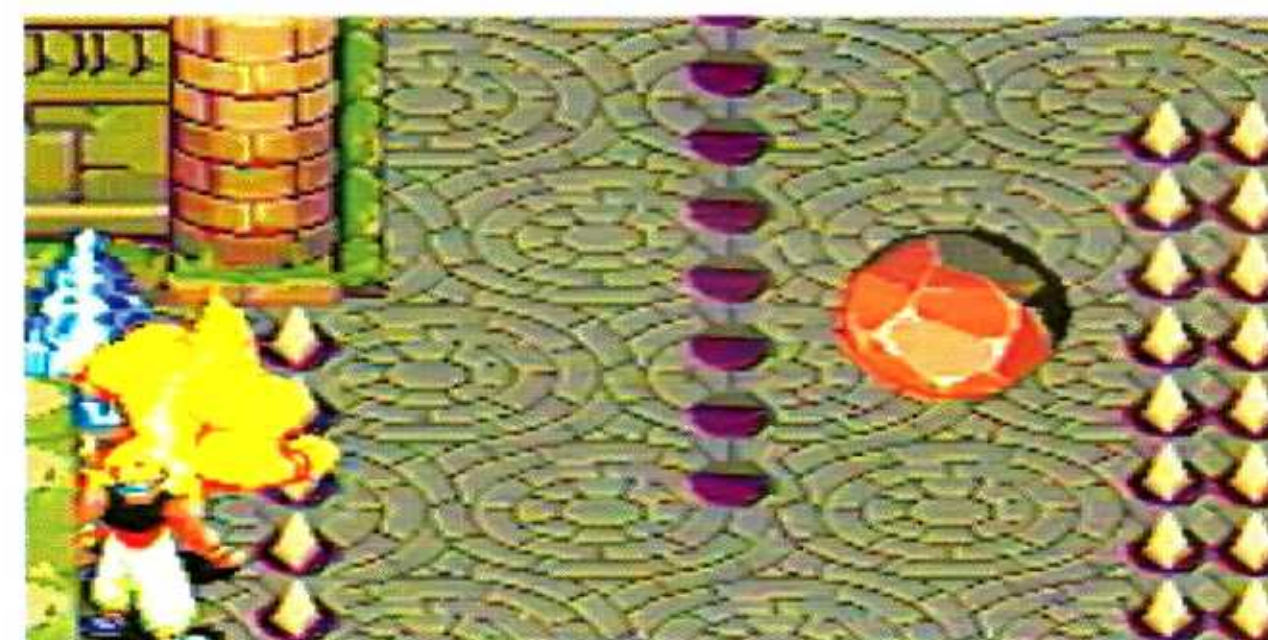
43. Dann gehst du zur Hauptplattform und springst dort von Stein zu Stein. Vom letzten aus springst du nach rechts und läufst dann nach rechts unten. Nun betritt Ali den Raum mit den zwei Truhen, die vorhin von der Decke herabgefallen sind, als Ali den grünen Knopf gedrückt hat.



44. Hast du alle Objekte entzündet, so werden, sobald du den Raum mit den umhertreibenden Steinen betrittst, jede Menge schleimige Monster erscheinen. Hast du dann alle erledigt, so wird sich der vermauerte Durchgang öffnen. Gehe hinein und du wirst ein Truhe mit einem Schlüssel darin finden.



45. Nun läufst du über die Steine und zu der anderen Plattform, öffnest die Tür und gehst hinein. Dort gibt es eine weitere Truhe, die diesmal einen grünen Schlüssel beinhaltet, der zu der Tür in dem Raum mit den rollenden Spießen und der bösen Truhe paßt.



46. Gehe in diesen Raum, weiche den Spießen und den Steinen aus und auf der linken Seite findest du einen blauen Kristall. Beschwöre Efreet mit Hilfe des Feuers beim Durchgang und zerstöre den Kristall. Gehe nun mit Ali hinein und vernichte alles Böse darin.



47. Für den anstrengenden Kampf erhält Ali einen roten Schlüssel als Belohnung. Noch im Raum sollte Ali Efreet vertreiben und dann Dytto beschwören, indem er auf das Wasser, welches von der Decke tropft, zielt. Mit Dytto's heilenden Strahlen kannst du Alis Energie wieder aufladen.



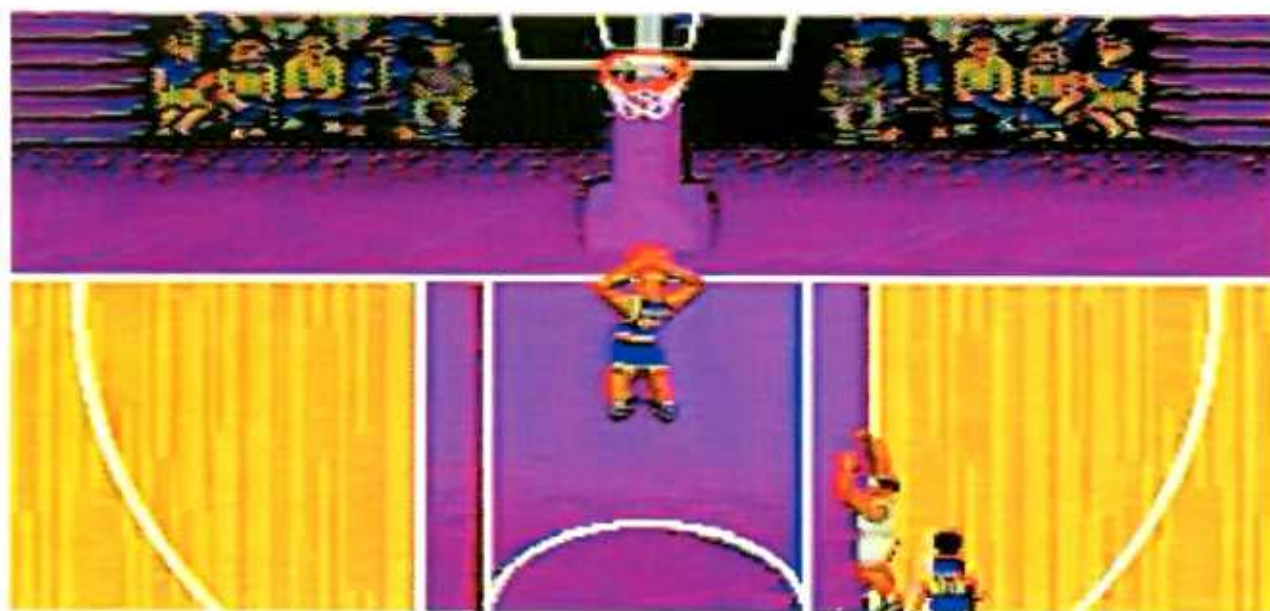
48. Benutze Dytto's Wasserkräfte, um die Feuer, die die Treppen bewachen, zu dämmen. Dann gehst du durch den Durchgang und erledigst alle Bösewichter. Dadurch öffnet sich eine zugemauerte Tür, durch die du gehst. Entzünde die Fackel an der Wand und drücke den grünen Knopf auf dem Boden.

Fortsetzung folgt...



Hier mußt du genauso auf deine Beinarbeit wie auf deine Briefftasche achten, denn bei NBA Action gibt es auch einen Transfermarkt, wo du gleichermaßen Manager als auch Spieler bist.

Game Guide



1. Der Speed Burst kann dich von einem Ende des Platzes bis zum anderen bringen, bevor deine Gegner reagieren können. Du kannst ihn als Konter anwenden, falls der Schuß auf den Korb daneben geht, und ein richtig getimeter Speed Burst reißt außerdem die Zuschauer von den Stühlen.



3. Nimm einen großen Spieler als Schuß-Blocker. Benutze ihn laufend, um deinen Korb zu verteidigen, so daß er nach einiger Übung fast jeden Schuß des Gegners stoppen kann. Vermeide aber den Ball unterhalb des Netzes noch herauszuspielen, da du sonst eine Strafe dafür erhältst.



5. Weite Würfe sind nicht immer erfolgreich. Wenn aber ein guter Spieler richtig in Form ist, kannst du durchaus einen riskieren. Vor allen Dingen wenn du keine andere Möglichkeit hast. Zudem kann es sein, daß einer deiner Mitspieler gerade in Korbnähe und bereit für einen erfolgreichen Rebound ist.



7. Wenn du ihn Führung liegst und möchtest diese auch halten, so versuche Zeit zu schinden. Halte das Spiel auf, indem du solange umherpaßt, bis du unbedingt werfen mußt. Das ist zwar nicht gerade das Verhalten eines echten Sportsmannes, hilft dir aber zu gewinnen.



2. Spiele deinen Paß dann, wenn du dich zum Schuß bewegst. Dies ist der beste Weg deinen Gegner zu bluffen. Während er nämlich erst mitkriegt was du tust, ist der Ball schon längst auf dem Weg zu deinem Mitspieler und schon bald im Korb.



4. Halte dich für einen Rebound bereit, wenn ein Freiwurf erfolgt. Das Spiel beginnt nach dem Wurf wieder und es ist lebenswichtig den Ball danach zu erwischen. Auch die Gegner werden versuchen den Wurf wieder zu erhaschen. Deshalb laß deine Augen beim Spiel und vergiß die Mädchen der Cheerleaders.



6. Beim Verteidigen solltest du dich nicht verschätzen und beim Blocken eines Schusses zu früh hochspringen. Dein Gegner würde dann frei zum Punkten kommen. Laß lieber ihn den ersten Zug machen und kontere diesen dann.



8. Bist du einmal von Gegner umgeben und hast keine Möglichkeit herauszukommen, dann solltest du in einen Gegner hineinlaufen. Dadurch gewinnst du zwar sicher keinen Fair-Play-Pokal, aber bekommst dafür eventuell einige Freiwürfe auf den Korb zugesprochen.



NBA ACTION '95

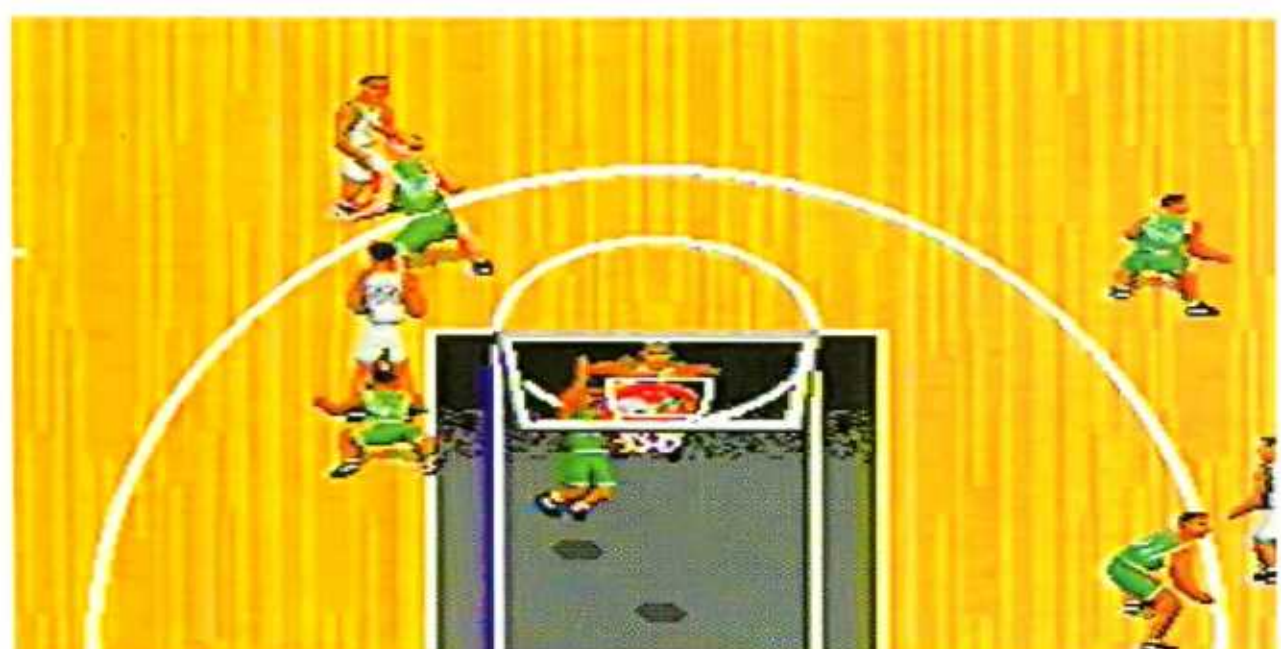
Game Guide



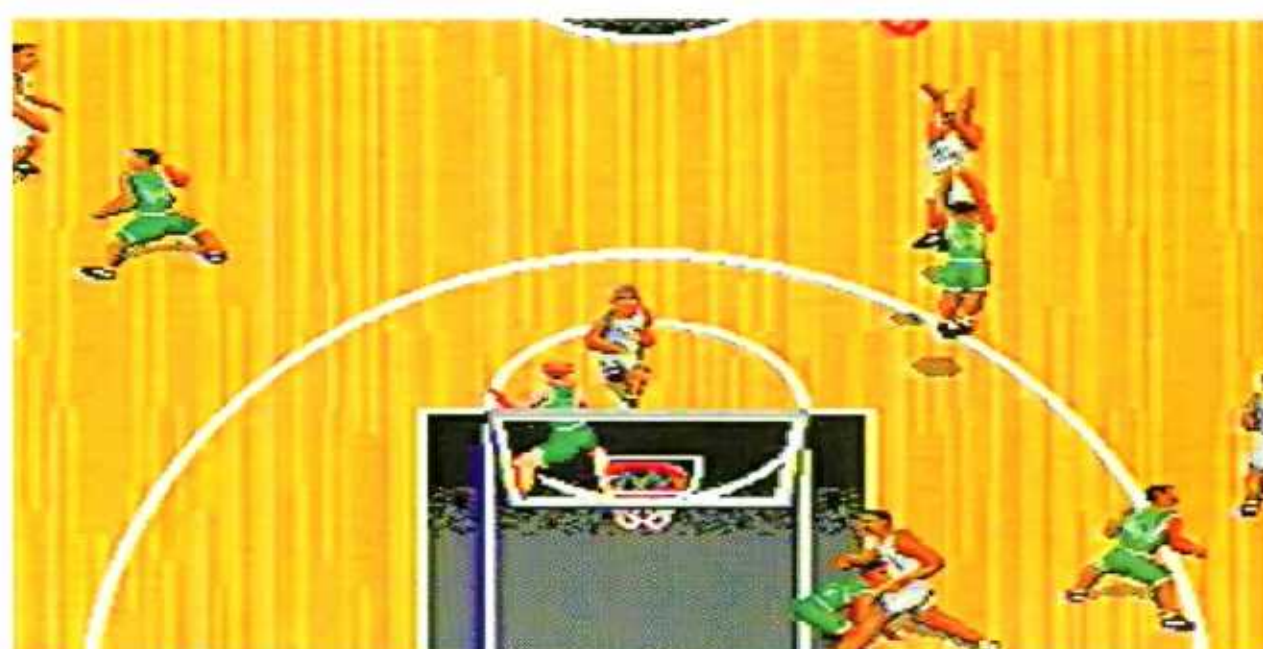
9. Solltest du einen gegnerischen Spieler, der gerade werfen will, foulen wollen, dann sollte sein Schuß möglichst kein Treffer werden. Sollte er trotzdem treffen, dann zählt der Korb und er erhält zusätzlich noch einen Freiwurf für das Foul.



10. Am leichtesten legst du den Weg von deinem zum gegnerischen Korb entlang der linken oder rechten Auslinie zurück. So kommt dir kein Gegner in den Weg, du gelangst leicht zum Korb und kannst Punkte gut machen. Nicht sehr schön anzusehen, aber dafür effektiv, falls du zurückliegst.



11. Versuche mehrmals mit dem gleichen Spieler auf den Korb zu werfen. Dadurch steigt seine Einstufung auf "Hot" und er trifft noch besser. Um einen Spieler "Hot" zu machen, muß er allerdings drei gute Treffer landen.



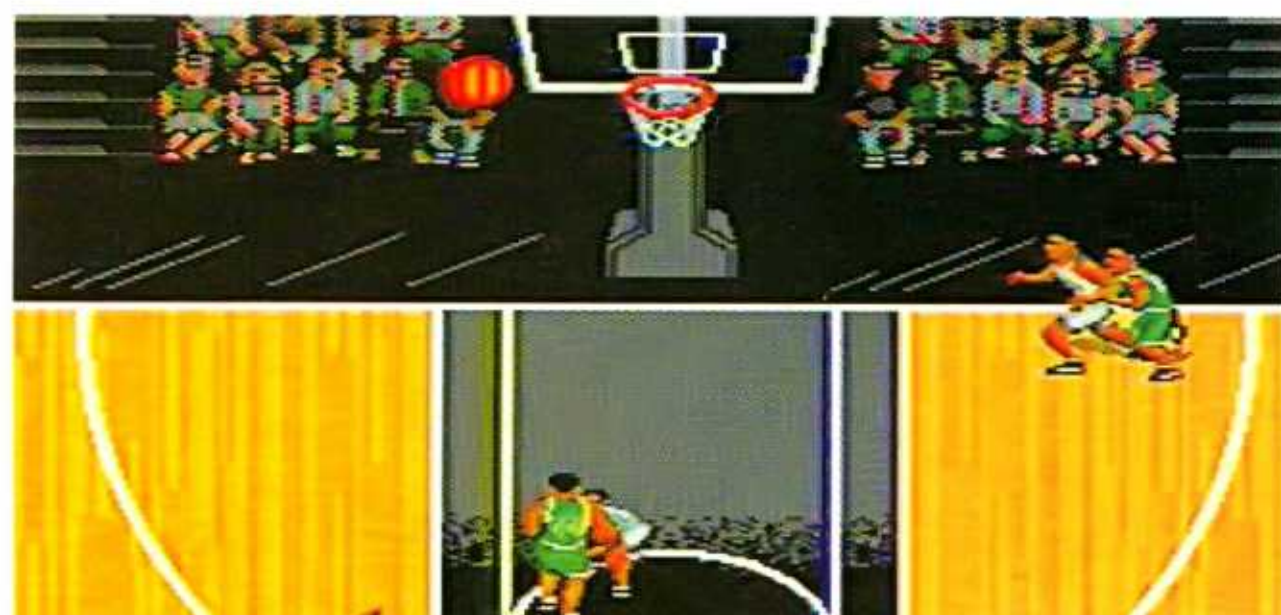
12. Wenn du den C-Knopf auf dem Joypad ganz kurz drückst, dann springt dein Gegner in die Luft. Dadurch wird er lange genug abgelenkt und du kannst nach innen hindurchschlüpfen und den Ball im Korb versenken.



13. Lange Pässe von deiner Auslinie aus bringen den Gegner durcheinander und teilen die Spieler in zwei Teile auf. Kombiniert mit einem Speed-Burst kann dieser Spielzug eine gute Chance auf einen Punkt ergeben.



14. Pässe im Mittelfeld müssen präzise und geschickt ausgeführt werden, man dir den Ball nicht abnimmt. Dies kannst du am besten im Zwei-Spieler-Modus üben. Dadurch bekommst du die nötige Sicherheit, um auch die stärksten Teams zu besiegen.



15. Wenn du allein auf den Korb zurennst und dein Gegenspieler läßt dir keine Möglichkeit zu passen, dann solltest du weiter auf ihn zu laufen. Da der Gegner kein Foul provozieren möchte, wird er weiter zurückweichen, bis du direkt unter dem Korb bist und werfen kannst.



16. "Kalte" Spieler solltest du unbedingt auswechseln. Achte dabei darauf, daß der ausgewechselte Spieler seinem Gegenspieler ebenbürtig ist. Ist dein neuer Spieler nicht in der Lage gut zu spielen, dann behalte lieber den "kalten" Spieler und versuche ihn wieder "Hot" zu machen.



Hilf Speedy Gonzales dabei seine Freundin Carmel und die gefangenen Dorfbewohner aus der Gewalt von Kater Sylvester zu befreien.

Solution



Die Sanddünen

1. Speedy muß ostwärts über die ganzen Dünen gehen. Alle Gegner, die ihm entgegenkommen, kann er mit seinem Sombrero erledigen. Die Lattenkisten kannst du mit Speedys Speed Dash zerstören, um so versteckte Höhlen freizulegen.



2. Die versteckten Höhlen in diesem Level sind mit Nahrung und Gefangenen vollgestopft. Du mußt insgesamt fünf Gefangene befreien und darfst dabei nicht vergessen die Karotten alle mitzunehmen, damit du die jeweiligen Paßwörter erhältst.



3. Vermeide Kämpfe mit den Miniausführungen von Sylvester. Du kannst sie nämlich nicht mit Speedys Hut oder seiner Sprungkraft erledigen. Es ist also besser wegzurennen, was zwar nicht gerade mutig, aber dafür effektiv ist.



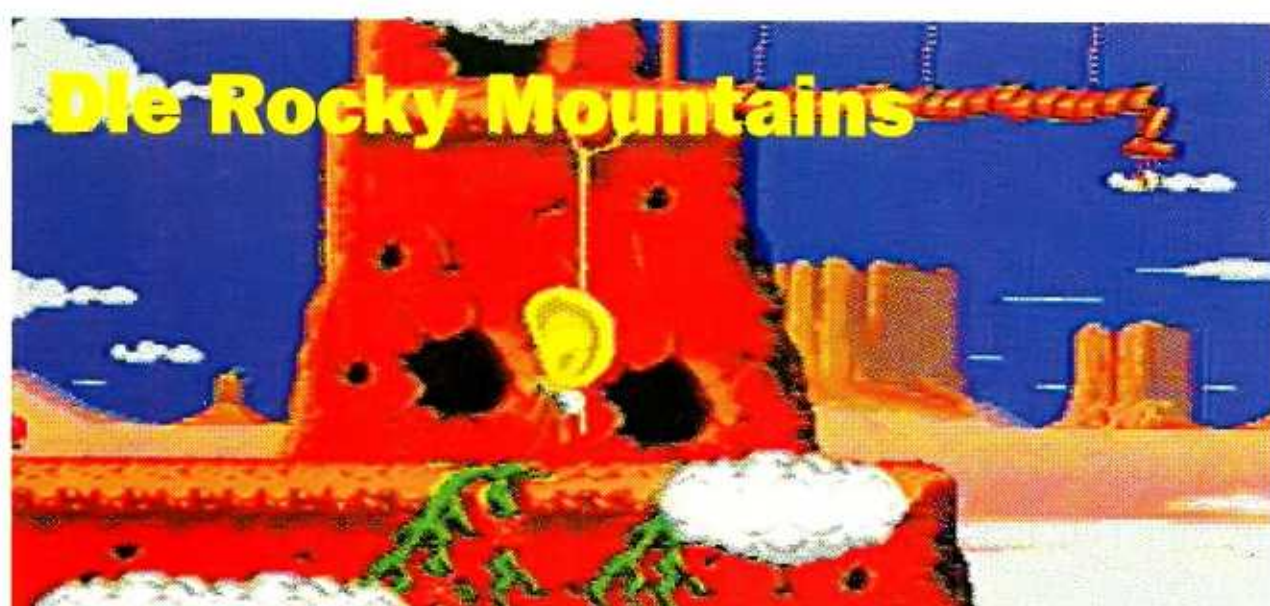
4. Wenn du an die Untergrundhöhle kommst, die oberhalb einen Pfeil, der nach unten zeigt, hat und Speedy förmlich anlockt, dann springe über den Pfeil hinweg und gehe weiter nach rechts. So kommt Speedy an ein Überraschungssessen aus Käse und Chilli. Danach kannst du dann zurückgehen und in die Höhle mit dem Pfeil hineinlaufen.



5. Diese Höhle bringt dich in einen anderen Abschnitt der Wüste. Gehe wie schon vorhin weiter ostwärts. Hier wirst du einige der Gefangenen, die du benötigst, finden. In den meisten Höhlen befindet sich allerdings nur Chilli.



6. Speedy wird plötzlich auf seinem Weg nach Osten aufgehalten und kann nicht mehr weiter. Wenn du genug Dorfbewohner eingesammelt hast, dann brauchst du dir keine Sorgen machen und mußt nur zurücklaufen, bis du eine weitere Höhle mit einem Pfeil, der nach unten zeigt, findest.



Die Rocky Mountains

1. In diesem Level bekommt Speedys Lasso eine große Bedeutung. Hier gibt es einige Abschnitte, die Speedy nur mit diesem Seil erreichen kann. Wenn du also festhängst und glaubst nicht mehr weiterzukommen, dann suche nach Haken, die an Vorsprüngen hängen.



2. Suche nach den Durchgängen in den Steinhütten. Sie führen dich unter Umständen zu gefangenen Dorfbewohnern. Sie sind an verschiedenen Plätzen postiert. Schau aber genauso in die anderen Löcher in der Wand, da du sonst, falls du nicht alle Bewohner gefunden hast, überprüfen mußt, ob du nicht einen Durchgang übersehen hast.



SPEEDY GONZALES

Solution



3. Halte in diesem Level auch nach dem Extraleben Ausschau. Es befindet sich gleich nach der Brücke in den Wolken versteckt. Speedy muß dazu einen weiten Sprung ansetzen. Mit ein wenig Anlauf und einigen Versuchen wird es aber bald klappen und Speedy wird mit einem Extraleben belohnt.



4. An dieser Stelle muß Speedy bemerken, daß er nicht weiter nach rechts kann. In der unteren rechten Ecke befindet sich jedoch ein Durchgang, der dich zurück an den Start bringt. Diesmal aber weiter oben, wo Speedy einen Gefangenen finden kann. Dann muß er den Weg bis zum Durchgang, von dem er hertransportiert wurde, zurückgehen und dort bis zum Ausgang hinaufklettern.



5. Nun erscheint unser mexikanischer Held in einem anderen Abschnitt der Rocky Mountains. Gehe hier nach rechts und dann die Abhänge entlang. Achte auf die riesigen Pflanzen, denn diese sind unzerstörbar. Nur ein gut getimeter Sprung und schnelles Rennen schützt hier Speedy vor ihren Zähnen.



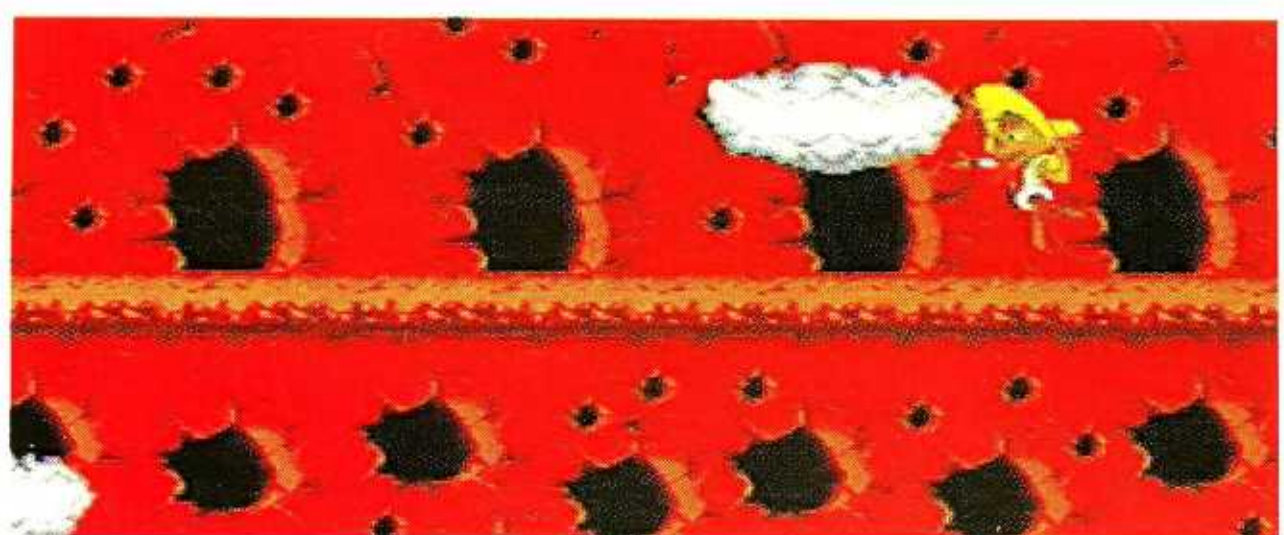
6. Der erste Durchgang bringt dich zu einem weiteren, durch den Speedy hindurchgeht. Du wirst zu einem Durchgang transportiert, in den du allerdings nicht hineingehst, sondern erst weiter nach rechts läufst und dann zwei Etagen weiter nach unten springst.



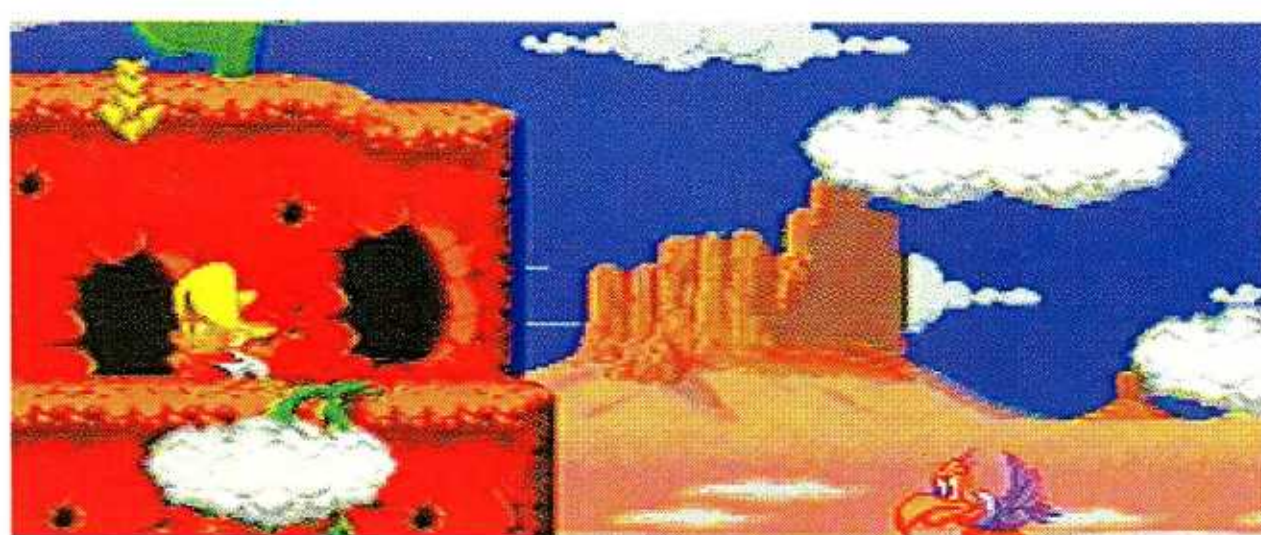
7. Die Tür auf dieser Ebene bringt Speedy über eine breite Spalte hinweg und dann hinaus, direkt auf einen weiteren Hang abwärts. Folge diesem Pfad und gehe auf deinem Weg in jedem Fall in alle Durchgänge hinein, um die unterste Ebene erreichen zu können.



8. Auf der untersten Ebene findest du Dynamit. Du gehst jedoch daran vorbei und läufst bis zum Auslöser am Ende des Weges und springst auf ihn, um das Dynamit zum Explodieren zu bringen. Wenn du an die Stelle, wo das Dynamit war, zurückgehst, dann findest du dort einen Durchgang, durch den du zu einem Turm in der Nähe gebracht wirst.



9. Bleibe weiter rechts, überspringe die Spalten und überquere die Brücken, bis Speedy nicht mehr weiterkommt. Nun muß du auf die oberste Etage klettern, wo du fünf verschiedene Durchgänge auffinden wirst.



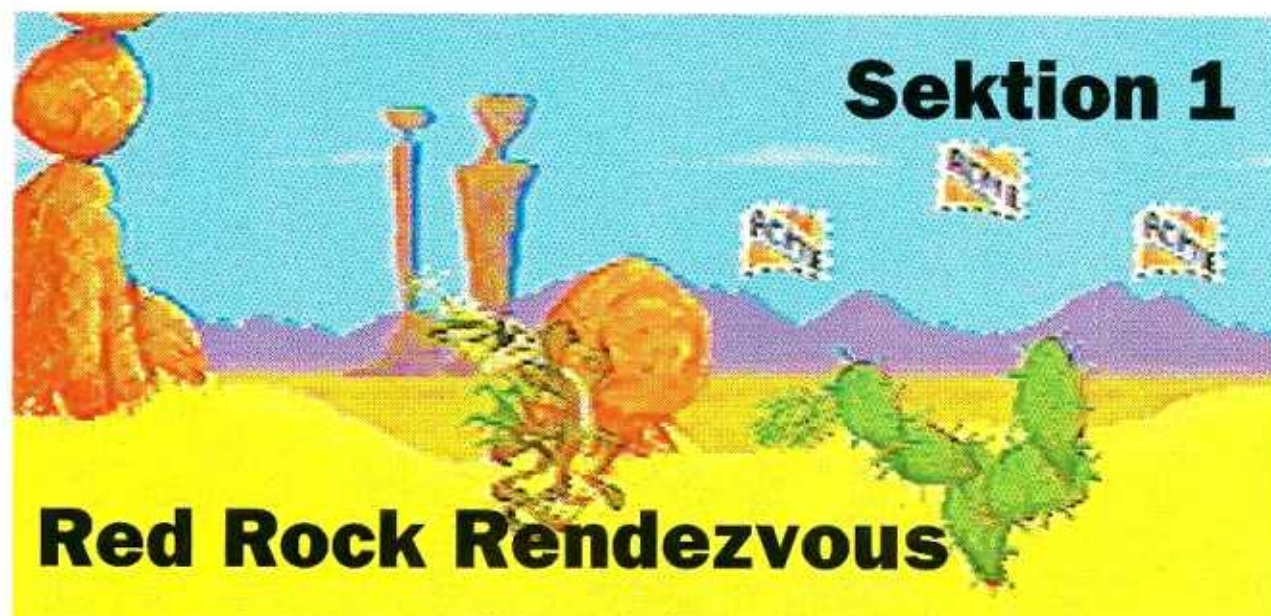
10. Der erste Durchgang führt zum fünften Durchgang. Nachdem du dort herauskommst, gehst du in den vierten hinein. So kommst du auf den Sims über dir, wo sich ein Gefangener befindet. Nimm ihn mit und gehe dann in den dritten Durchgang. Dadurch gelangst du an den Anfang, wo Speedy den Ausgang in die Dry Lands findet. Ist der Ausgang nicht da, dann hast du nicht alle Gefangenen befreit.

Fortsetzung folgt...

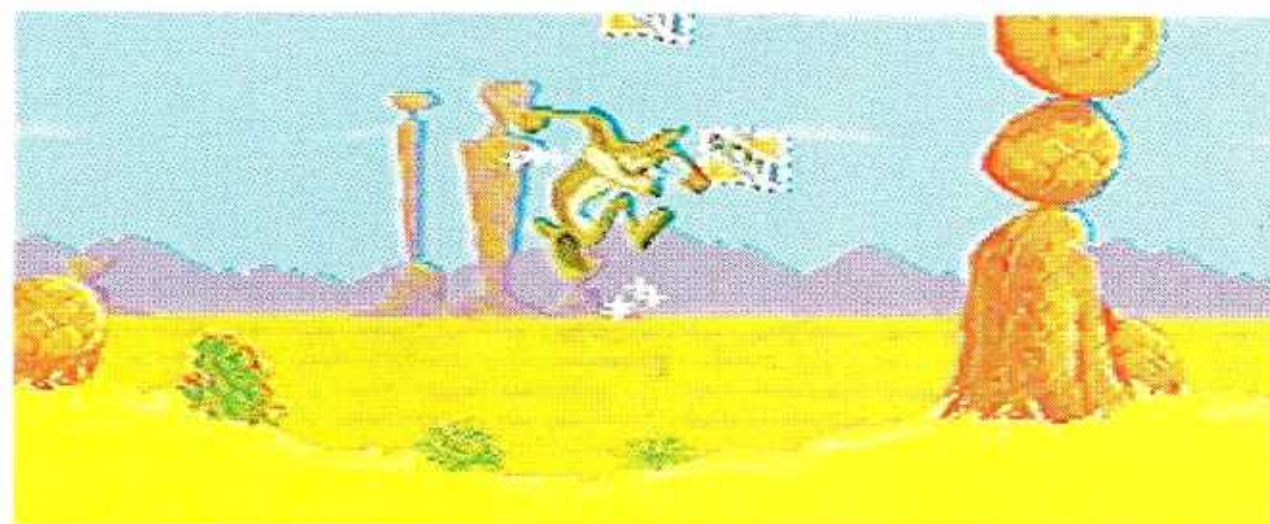


Laßt uns Wile E Coyote dabei helfen, den Road Runner mit seinen teilweise sogar erfolgreichen Maschinen gefangenzunehmen.

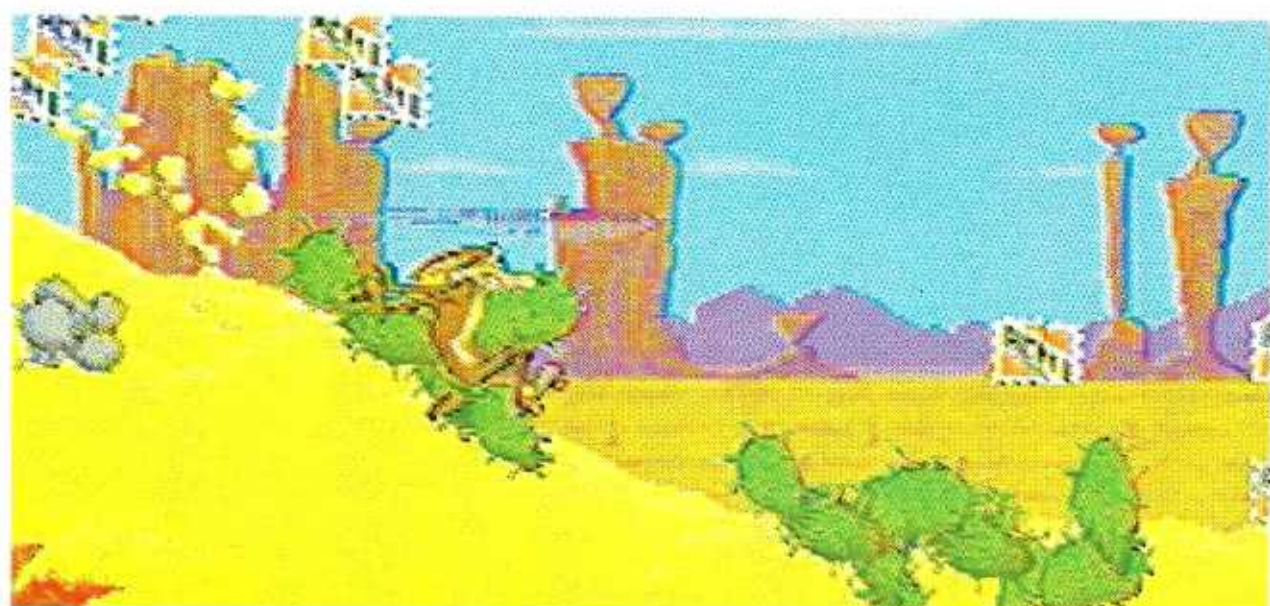
Level Guide



1. Wile E muß zuerst nach Osten laufen. Durch die Sanddünen erreicht er den Ausgang des ersten Levels. Hier ist die Zeit der wichtigste Faktor, da du keine Uhren aufnehmen kannst. Deshalb gibt es für dich nur eines: rennen was das Zeug hält.



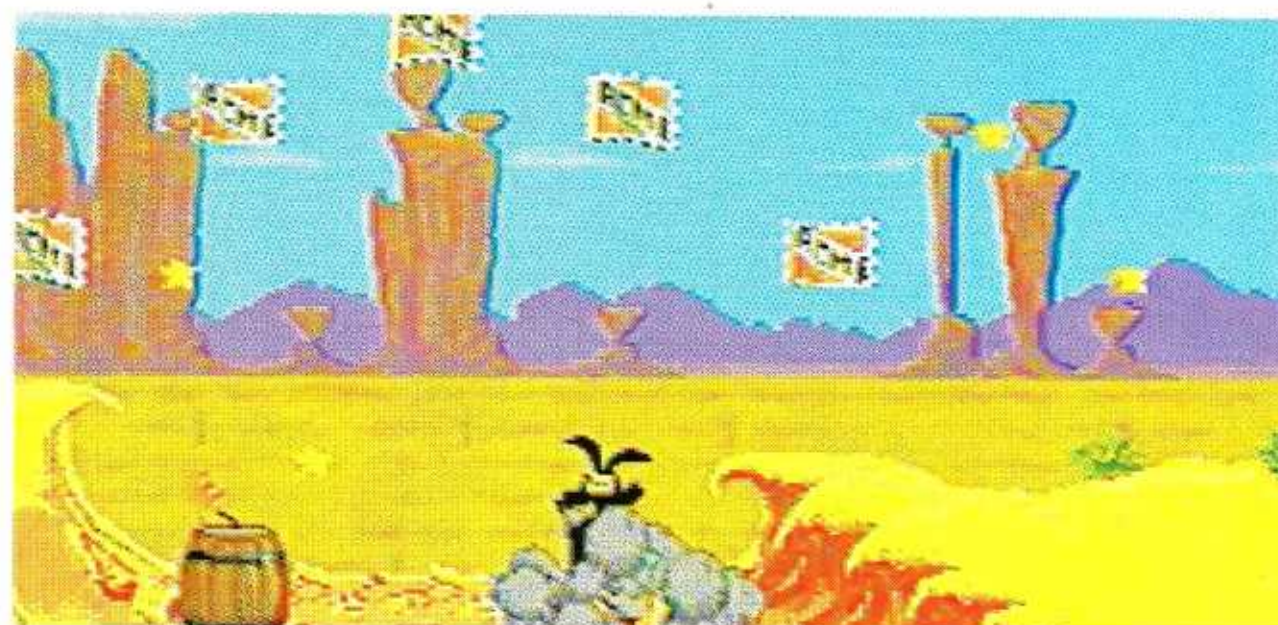
3. Versuche den Road Runner einzufangen oder überhole ihn wenigstens. Wenn du dies nicht tust, dann wird er alle Items und Marken auf dem Weg einsammeln. Dies würde deine Chancen den Bonuslevel zu betreten erheblich mindern.



5. Die ganzen Maschinen in diesem Spiel erscheinen wieder an der Stelle, an der du sie aufgenommen hast. Brauchst du also eine ein zweites Mal, so muß du nur an diese Stelle zurückgehen. Dort findest du dann sofort die neue Lieferung von Acme.



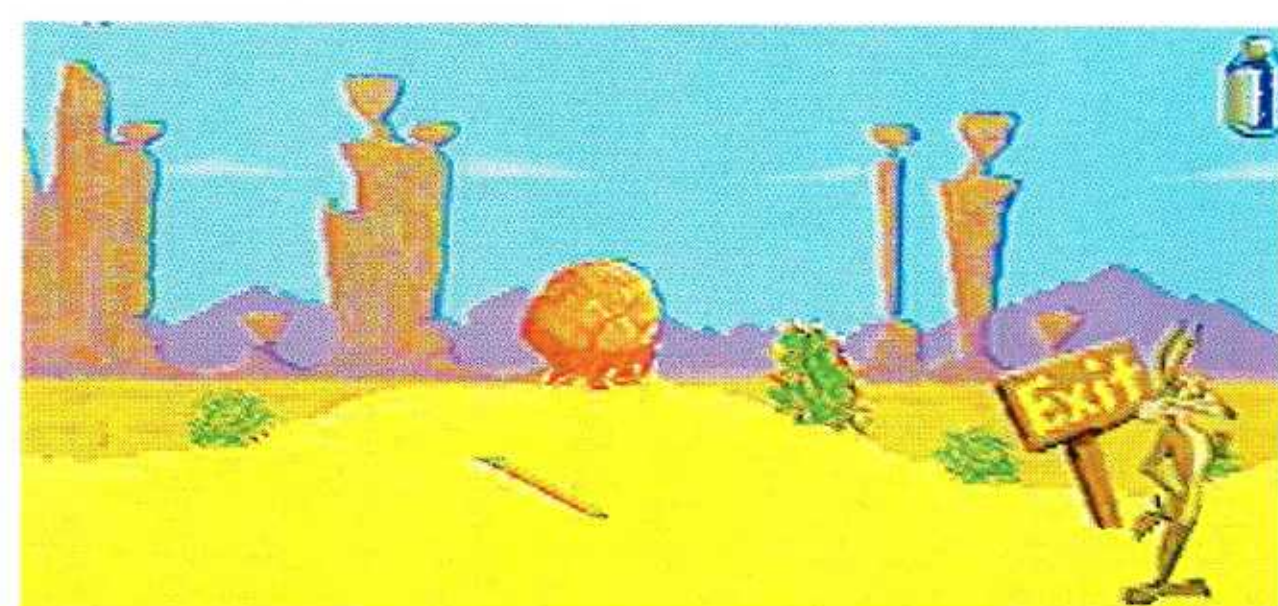
1. Sobald Coyote auf dem Bildschirm erscheint, solltest du nach rechts springen. Dadurch kannst du den überraschten Road Runner, der in diesem Level immer am Start steht, einfangen. Dafür bekommst du jede Menge Marken und eine für dich sehr wichtige Uhr.



2. Achte darauf, daß du den Turbo Boost auf deinem Weg mitgenommen hast. Wile E kommt nämlich an Stellen mit großen Gruppen von Kakteen und Fässern mit Pulver vorbei, die er nur mit einem mächtigen Sprung und einem Turbo überqueren kann.



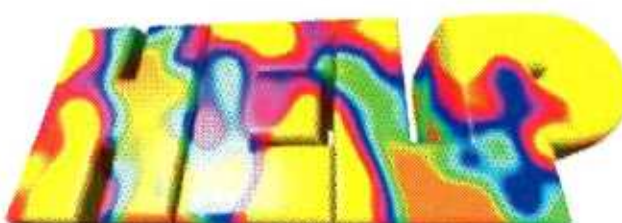
4. Die ganzen Acme-Maschinen in diesem Level sind Raketenrollschuhe. Sie sind sehr nützlich, wenn dir die Zeit davonrennt, und helfen dir den Road Runner zu fangen. Da sie aber sehr schnell sind, solltest du vorsichtig sein und vor allen Dingen auf die Pulverfässer und andere gefährliche Objekte achten.



6. In diesem Level gibt es noch keine versteckten Extraleben oder andere Abschnitte mit hilfreichen Items. Also halte dich nicht damit auf, solche Stellen zu suchen, sondern nutze die knappe Zeit und renne zum Ausgang.

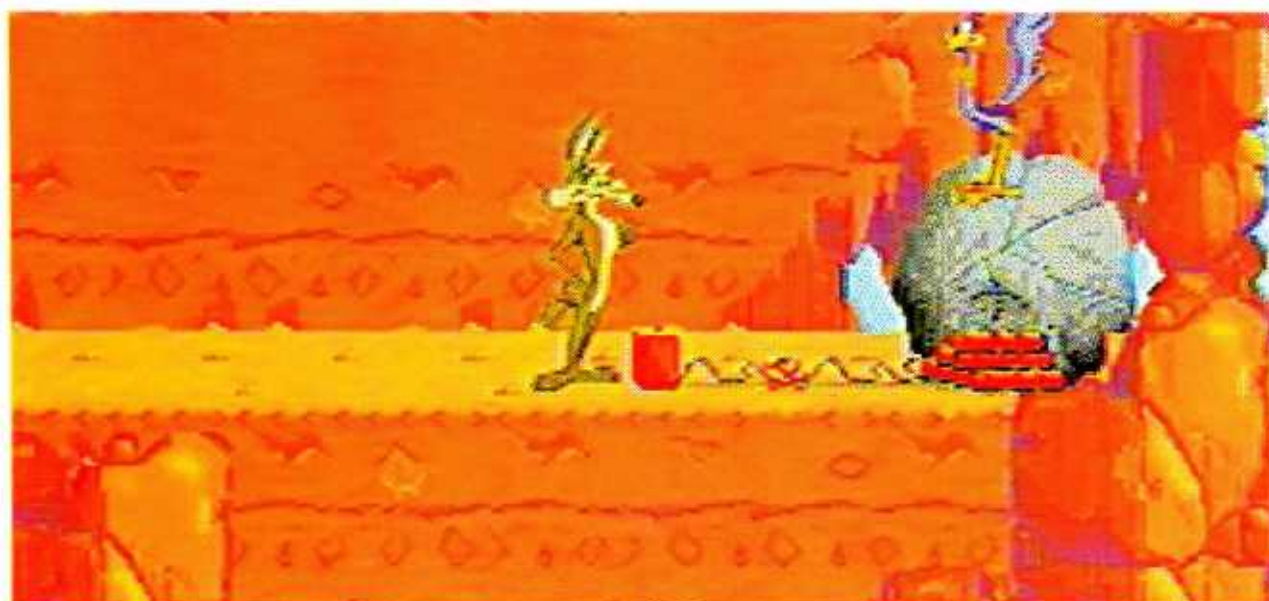


2. Ebenfalls am Start findest du eine Acme-Kiste mit Sprungfedern darin. Benutze diese, um auf die hohe Plattform direkt über dem Eingang zu gelangen. Dort findet Coyote einige Marken und einen sehr nützlichen Turbo-Boost.



DESERT DEMOLITION

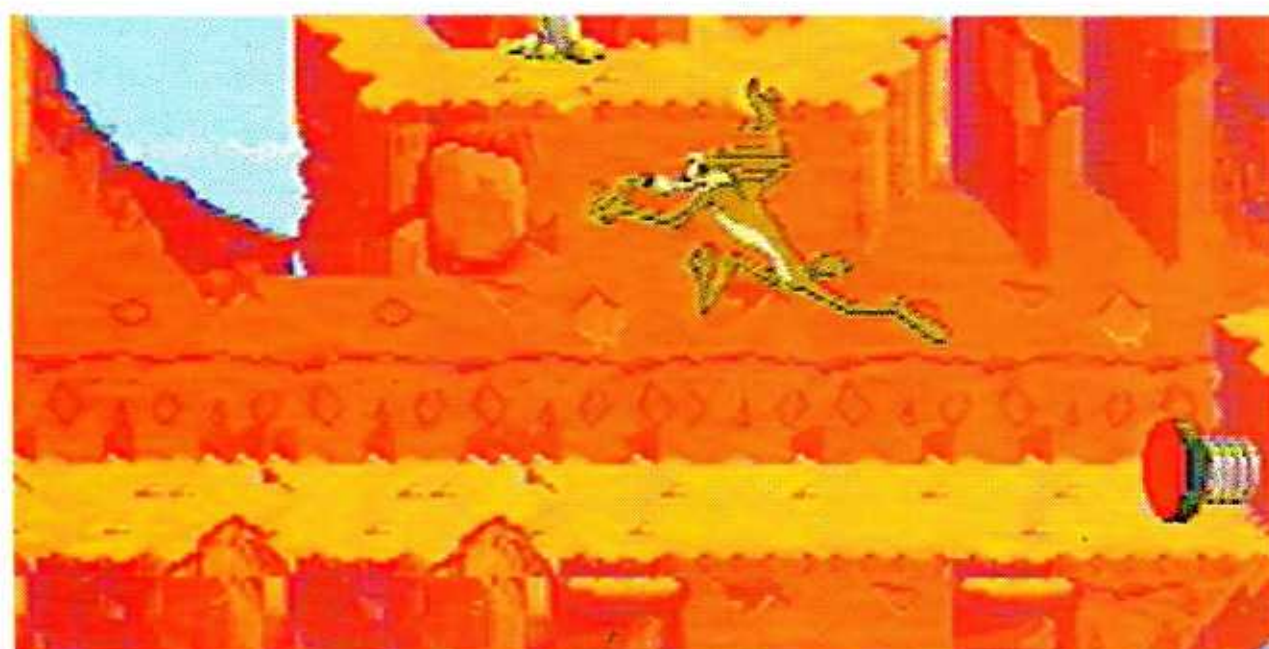
Level Guide



3. Nimm nicht die Leitern, die nach oben führen. Laufe stattdessen nach rechts und springe nach unten, wo du eine Uhr findest. Dann mußt du weiter bis zum Dynamit. Drücke den Auslöser und springe auf den Gesteinsbrocken. Die Explosion wird dich nach oben katapultieren, wo Wile E eine weitere Uhr findet.



4. Auf der linken Seite der Uhr befindet sich eine weitere Acme-Kiste, die Sprungfedern beinhaltet. Mit ihnen kannst du wieder nach oben springen und alle Marken, die du vorher vielleicht vergessen hast als du zu der Uhr nach unten gesprungen bist, einsammeln.



5. Fast ganz oben findest du in der Nähe einer Gruppe von Pulverfässern ein Extraleben. Die Fässer rollen in unterschiedlichen Intervallen herab. Paß also auf, daß du nicht nur um ein Leben zu erreichen eines verlierst.



6. Mit den zusätzlichen Uhren, die du gefunden hast, sollte es dir möglich sein die meisten Abschnitte dieses Levels zu erreichen. Die Wasserfontänen ganz unten helfen Wile E zudem die vielen Marken auf sonst unzugänglichen Plattformen zu erreichen.



7. Wenn Coyote zurück auf die unterste Ebene kommt, wird er einen weiteren Auslöser und einen Gesteinsbrocken erblicken. Statt allerdings diesmal auf ihn draufzuspringen, solltest du unter ihn darunter rennen, um zu weiteren Ebenen mit vielen Items zu kommen. Dort gibt es ebenfalls eine Wasserfontäne, die dich wieder nach oben auf deinen Weg bringt.



8. Achte auf die Seile, die von Ästen herabhängen. Diese Seile sind in Wirklichkeit Zündschnüre. Siehst du also ein Seil, dann klettere nicht daran hoch, ansonsten würde Coyote nämlich gegrillt werden.



9. Ganz oben findest du ebenfalls ab und zu riesige Kanonen. Benutzt du sie richtig, dann können sie dich in die Nähe des Ausgangs bringen oder du kannst, wenn du genügend Zeit hast, den Himmel nach nützlichen Sachen absuchen.



10. Achte auch auf die schmierigen Abhänge, an denen du zu Ebenen hinunterrutschen kannst, die du bereits vollständig geplündert hast. Außerdem entfernst du dich dadurch von der Rakete am Ende des Levels. Springe auf die Rakete, um zum nächsten Level oder vielleicht sogar zum Bonuslevel zu fliegen.



DESERT DEMOLITION

Player's Guide

Buttes & Ladders

Sektion 1

1. Über dem Eingang befindet sich ein weiteres Extraleben. Um an dieses zu kommen, mußt du so weit wie möglich auf das Gebäude links in der Nähe klettern und zu diesem hilfreichen Item hinüberspringen.



3. Das einzige Problem in diesem Level, ist der kurze Zeitabschnitt, der dir zum Beenden zur Verfügung steht. Im Unterschied zum ersten Abschnitt des ersten Levels gibt es hier allerdings genügend Uhren, die du einfach einsammeln mußt, um wieder Zeit hinzuzugewinnen.



5. Benutze zudem das Speed Wheel, um durch den Level katapultiert zu werden. Achte aber darauf, daß das Ding nicht in die falsche Richtung losgeht, so daß Coyote an den Start oder direkt in eine Wand geschleudert wird.



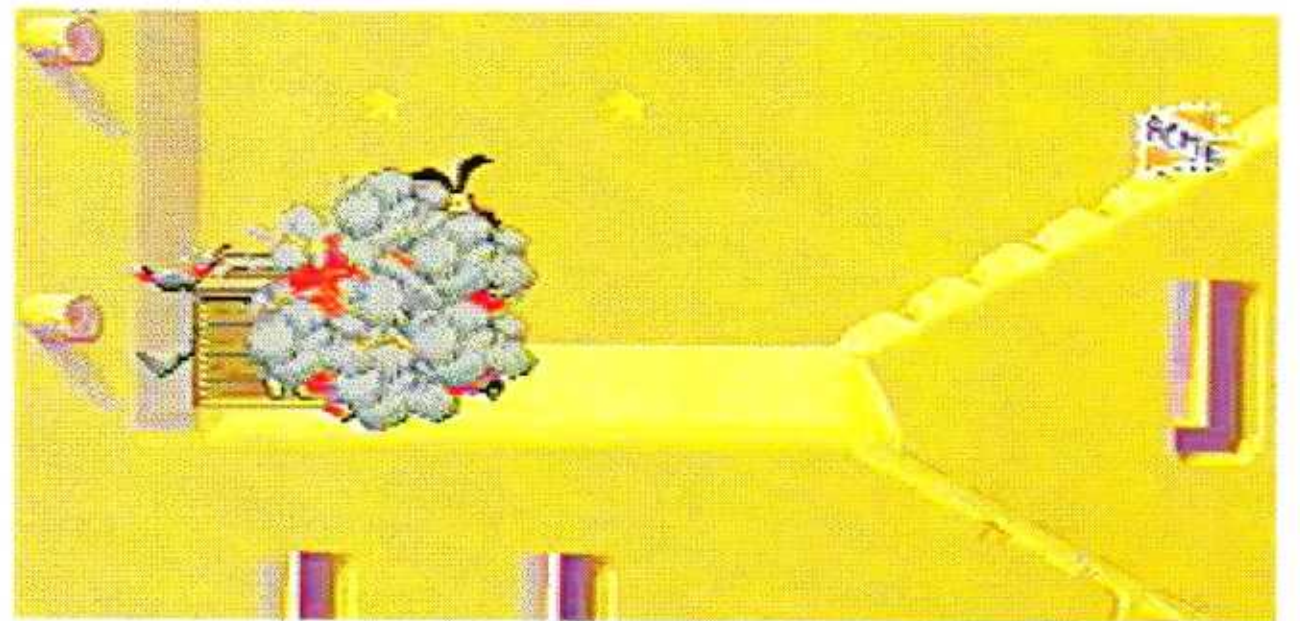
1. Diesmal gibt es wiederum ein weiteres Extraleben direkt über dem Eingang. Dies bedeutet, daß du auch hier keine Angst haben mußt eines deiner Leben zu verlieren, da das Extraleben wie schon vorhin immer wieder neu erscheint.



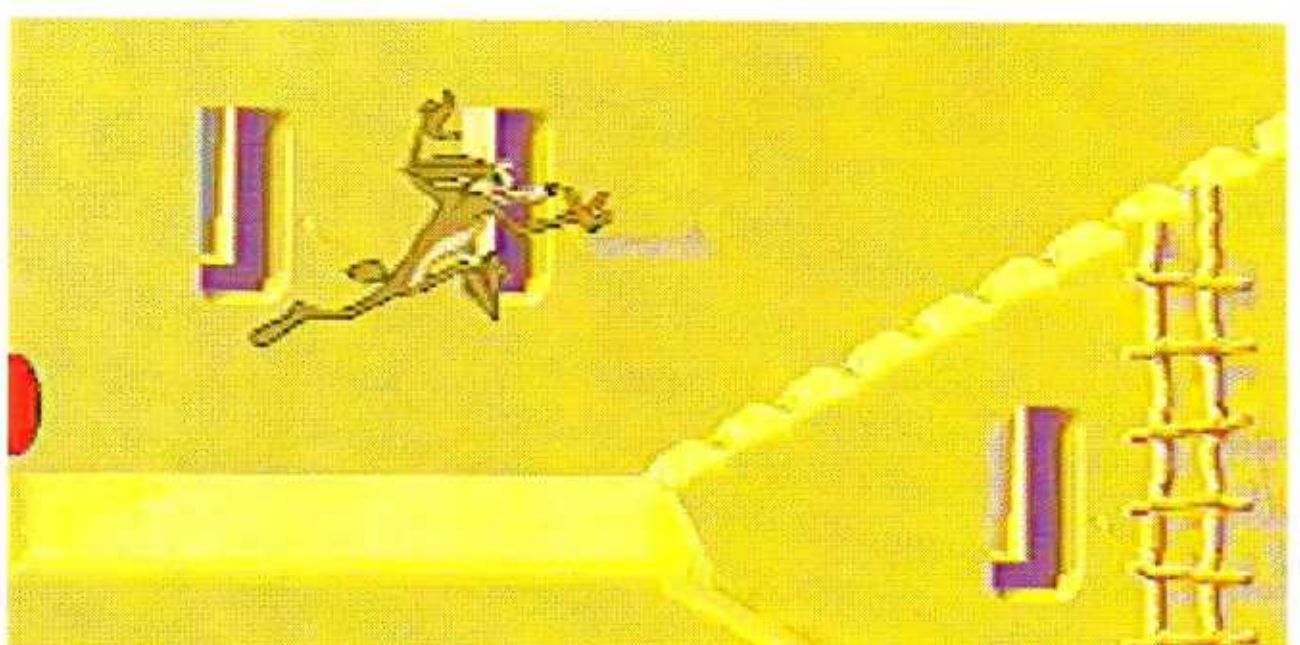
2. Vergiß nicht, daß der Verlust eines Lebens in diesem Level kein Problem darstellt, da das Extraleben am Eingang immer wieder erscheint, wenn du neu beginnen mußt. Suche also alle Abschnitte dieses Levels unbekümmert ab, da das Spiel in diesem Level auf keinen Fall für dich beendet sein wird.



4. Nutze die Ambosse mit den Ballons daran zu deinem Vorteil, indem du von einem zum anderen springst und so an die höchsten Stellen der Gebäude und einige nützliche Extras kommst.



6. Die Kisten von Acme sind in diesem Level überhaupt nicht nützlich für dich. Es befinden sich nämlich Roboter darin, die Dynamit mit sich herumschleppen. Wie du dir denken kannst, sind diese Blechkameraden nicht gerade Wile E Coyotes Freunde.



2. Die Flipper-Bumper auf den Treppen schleudern Wile E immer die Treppen nach oben. Benutze sie also in jedem Fall nur zu deinem Vorteil und weiche ihnen bei deinem Abstieg besser aus.



DESERT DEMOLITION

Level Guide



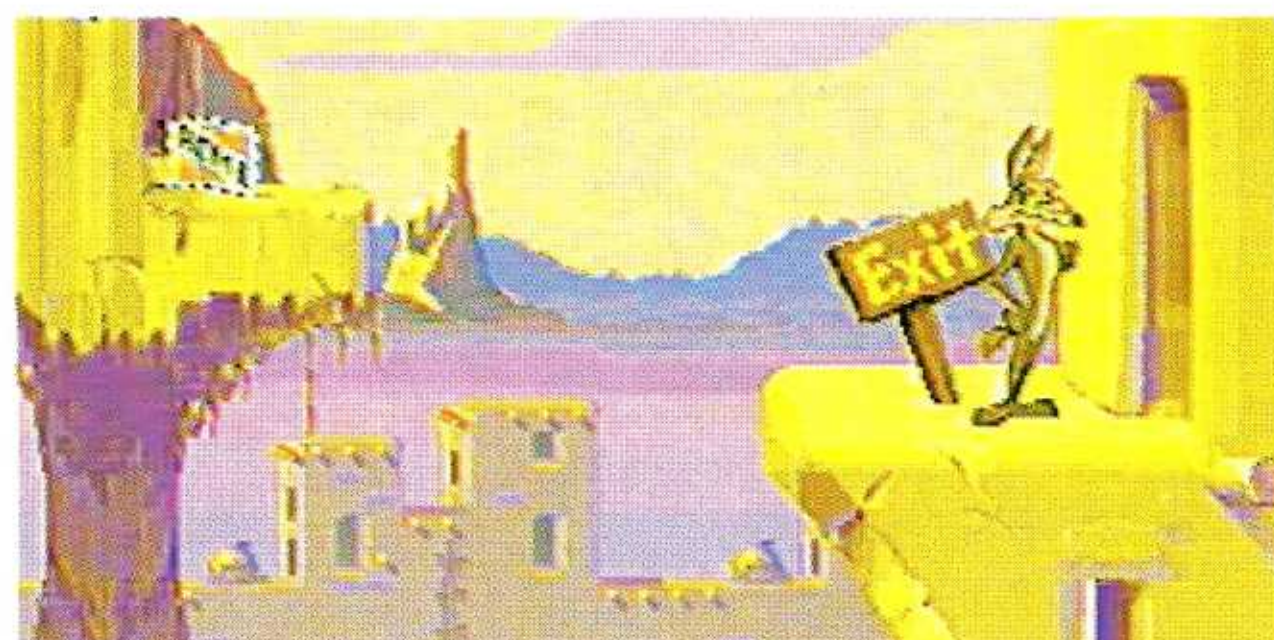
3. Die Acme-Maschinen in diesem Level sind Helme, mit denen Wile E Coyote ein gespanntes Seil hinunterrollen kann. Da er dabei allerdings kopfüber hinabrutscht, braucht es etwas Übung bis man diese originelle Art der Fortbewegung beherrscht.



4. Es gibt jede Menge kleine Plattformen, die auf beiden Seiten unterhalb der Seile verborgen sind. Laß dich zu einer herunterfallen nachdem du das Seil heruntergerutscht bist und springe dann zu der anderen Seite hinüber.



5. Es gibt einen leichten und schnellen Weg möglichst viele Marken einzusammeln. Zuerst benutzt du das Seil, dann läßt du dich zu den Plattformen hinunterfallen. Danach begibst du dich über die Flipper-Bumper bei den Treppen wieder ganz nach oben und kannst noch mal hinuntergleiten.



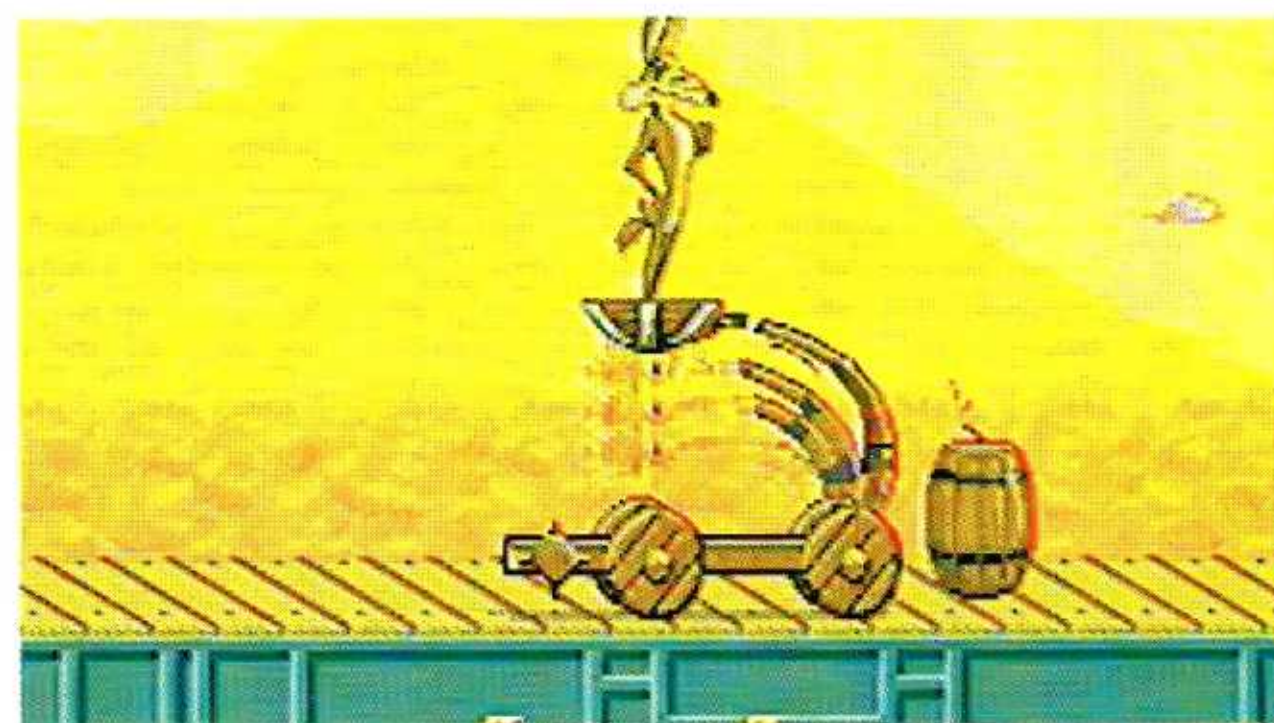
6. Die Geschwindigkeit, die du durch das Verwenden der Bumper, erreichst, kann dir auch beim Fangen von Road Runner sehr hilfreich sein. Mit etwas Glück hängt Road Runner sogar gerade auf einer der zahlreichen Treppen herum.

Choo Choo Train

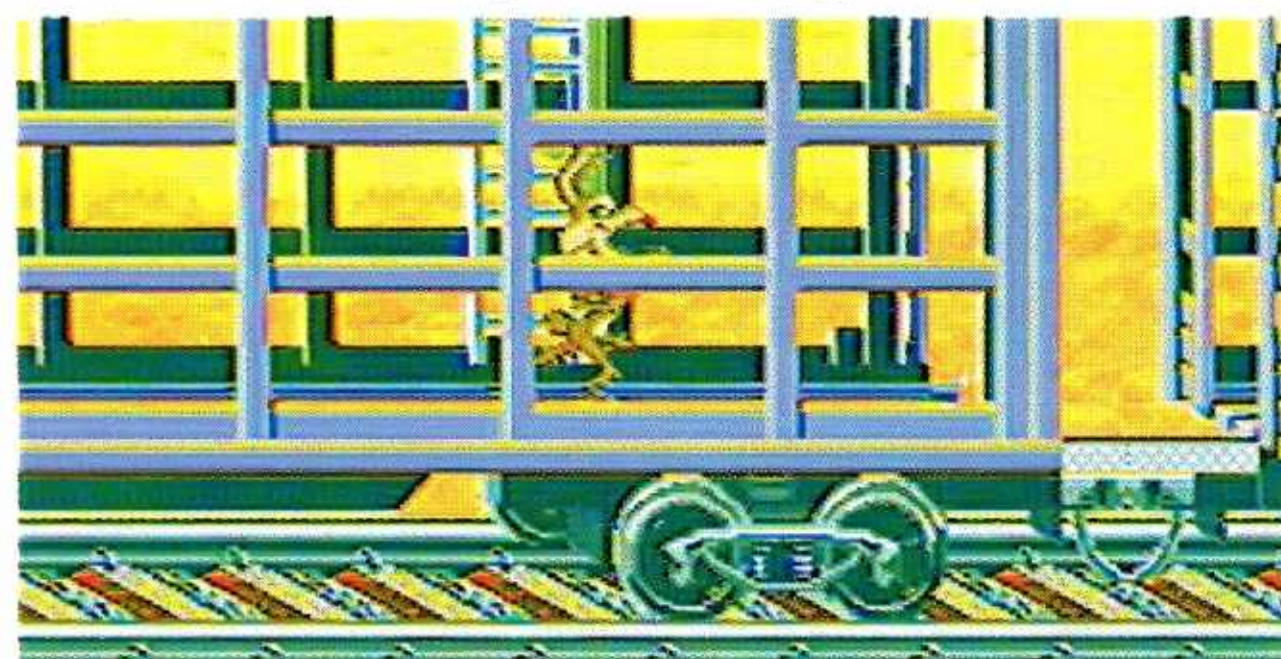


Sektion 1

1. Da man wohl nicht immer Glück haben kann, gibt es in diesem Level auch kein Extraleben am Start. Du findest aber eines auf halbem Wege durch diesen Abschnitt unter einigen Rohren liegend.



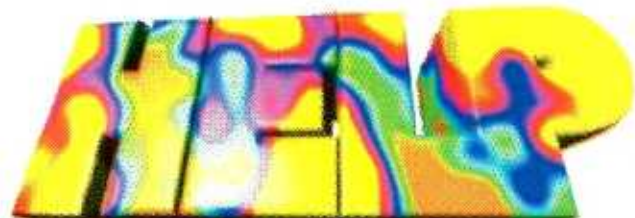
2. Mit den Katapulten kannst du dich zu den höher gelegenen Marken hinaufschleudern. Danach mußt du aber zurücklaufen und die Marken einsammeln, die du während du in der Luft warst auf den Eisenbahnwagen verpaßt hast.



3. In den Waggonen befinden sich versteckte Bumper und jede Menge Pulverfässer. Wirst du von einem Bumper falsch erwischt, dann kann es Wile E Coyote schnell passieren, daß er in sekundenschnelle in einer großen Rauchwolke verpufft.

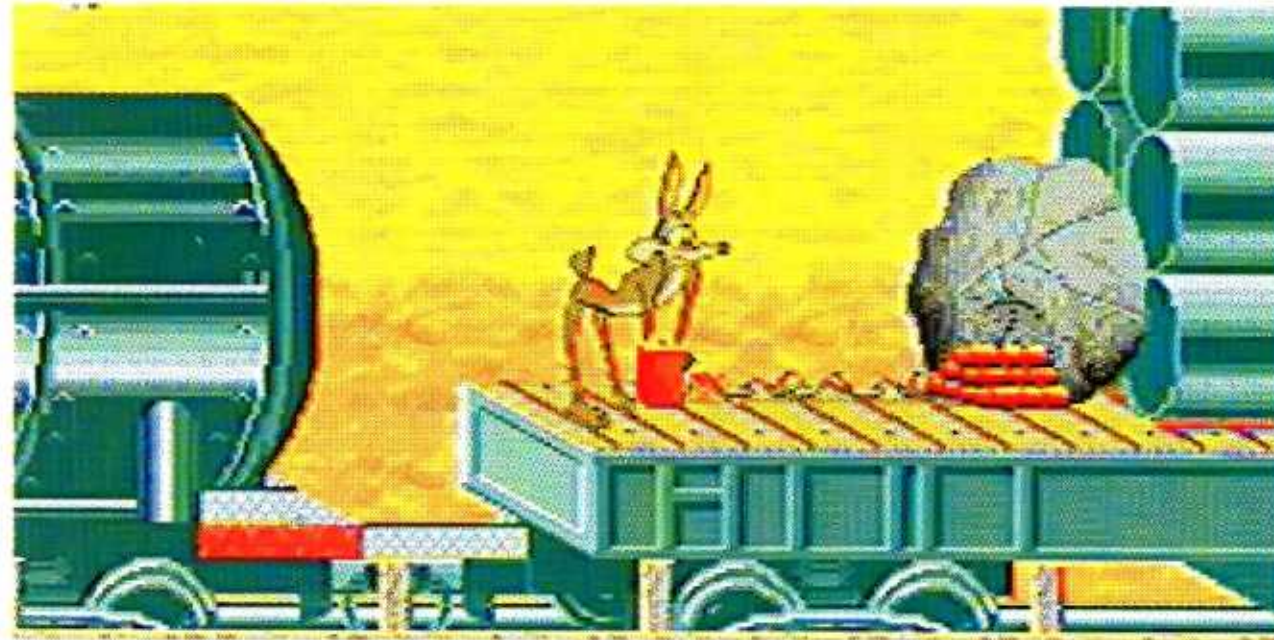


4. Mit Hilfe der Ölfontänen kommst du an versteckte Items außerhalb des Bildschirms. Paß dabei aber auf die Ambosse an den Ballons auf, da sie Wile E erhebliche Kopfschmerzen bereiten können, wenn er sie mit voller Wucht trifft.

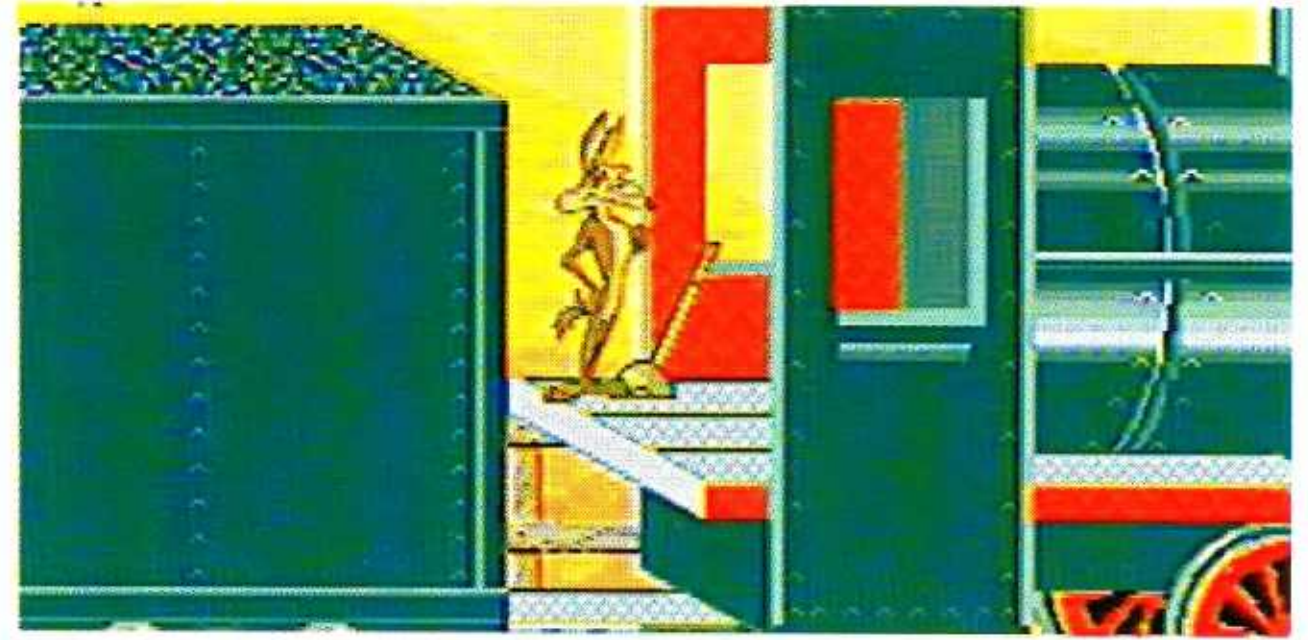


DESERT DEMOLITION

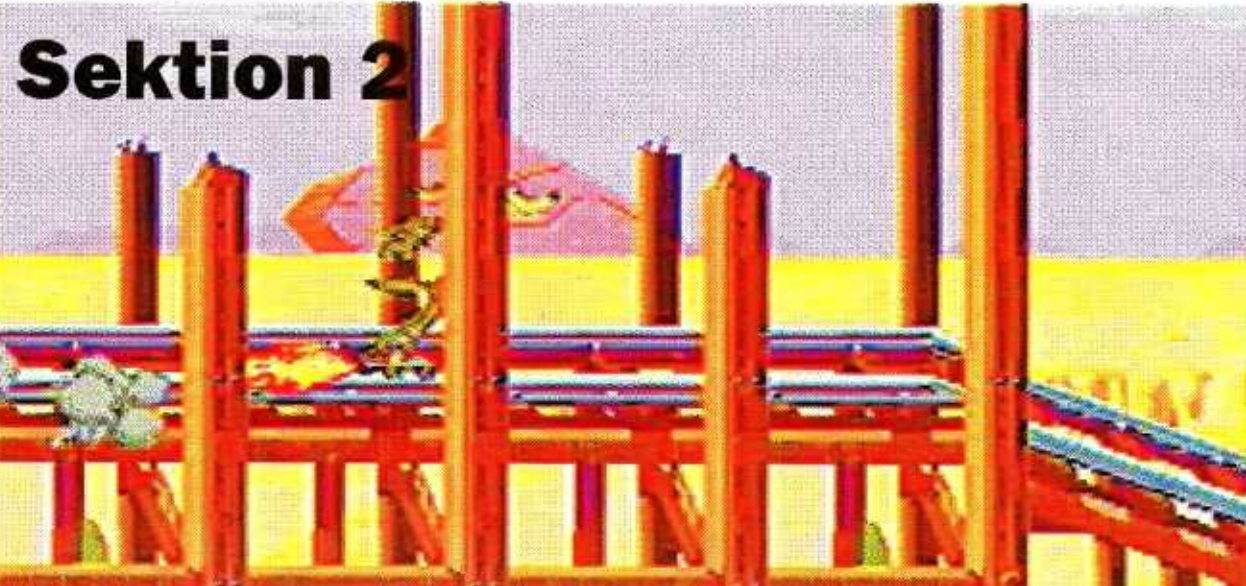
Player's Guide



5. Du kannst, sobald du beim Dynamit vorbeikommst, entweder auf den Gesteinsbrocken springen und das Pulverfaß beseitigen, oder unter dem Brocken hindurch und in die Rohre krabbeln, um dort einige Extras einzusammeln. Wenn du dabei allerdings zu langsam bist, so wird aus Coyote ein Wolfsandwich.



6. Bleibe weiter rechts, bis du zum Ende des Zuges kommst. Dort ziehst du an dem Hebel, indem du dein Steuerkreuz nach unten drückst. Falls du noch ein wenig Restzeit hast, dann warte an dieser Stelle. Nach einiger Zeit wird der Road Runner zu dir springen und für dich eine leichte Beute darstellen.

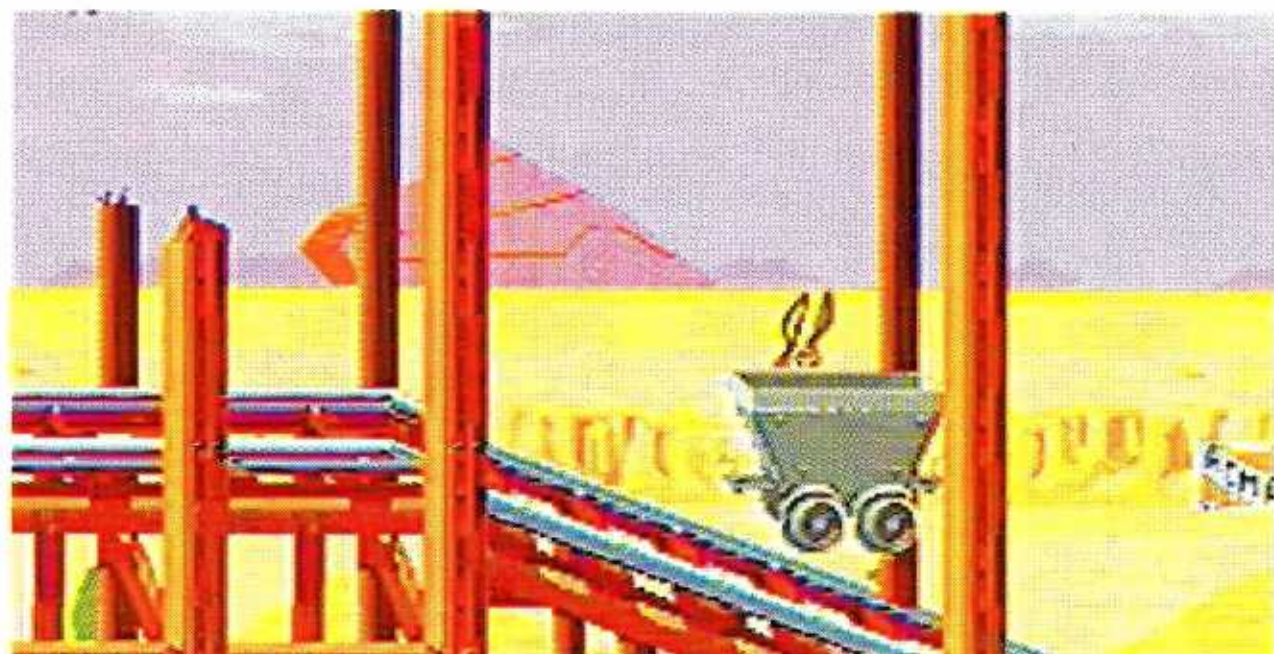


Sektion 2

1. Wenn du auf der Strecke erscheinst, dann wirst du urplötzlich Raketenrollschuhe an den Füßen haben. Drehe dich nach links und fahre in das Nebengebäude, um einige Vitamine einzusacken. Dann gehst du weiter nach rechts und springst in einen Kohlenwagen.



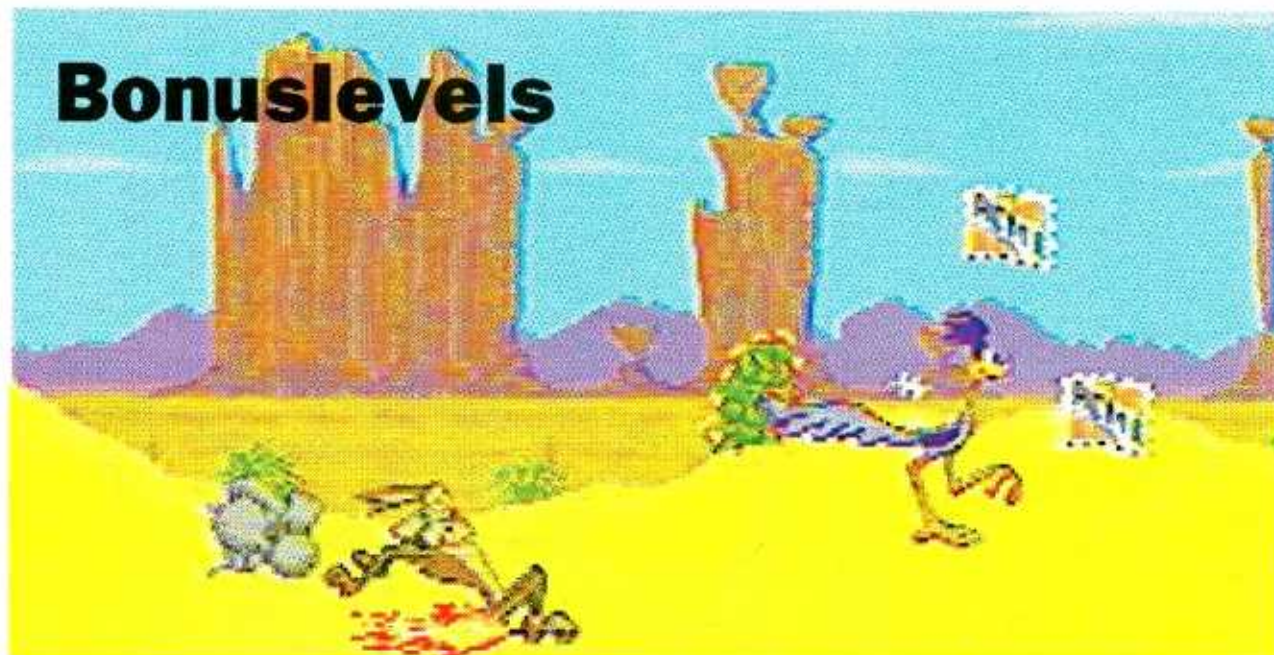
2. Achte auf die Wagen mit Dynamit und die Pulverfässer auf der Strecke. Wenn es im Wagen zu gefährlich wird, dann springst du besser heraus und machst zu Fuß weiter.



3. Fahre dann weiter nach rechts unten, wo du auf halbem Wege ein Extraleben und viele weitere Extras finden kannst. Das einzige Problem bei der ganzen Sache ist das Fehlen der so dringend benötigten Uhren. Also sind die Wagen deine einzige Möglichkeit rechtzeitig ans Ziel zu kommen, auch wenn sie oftmals gefährlich wirken.

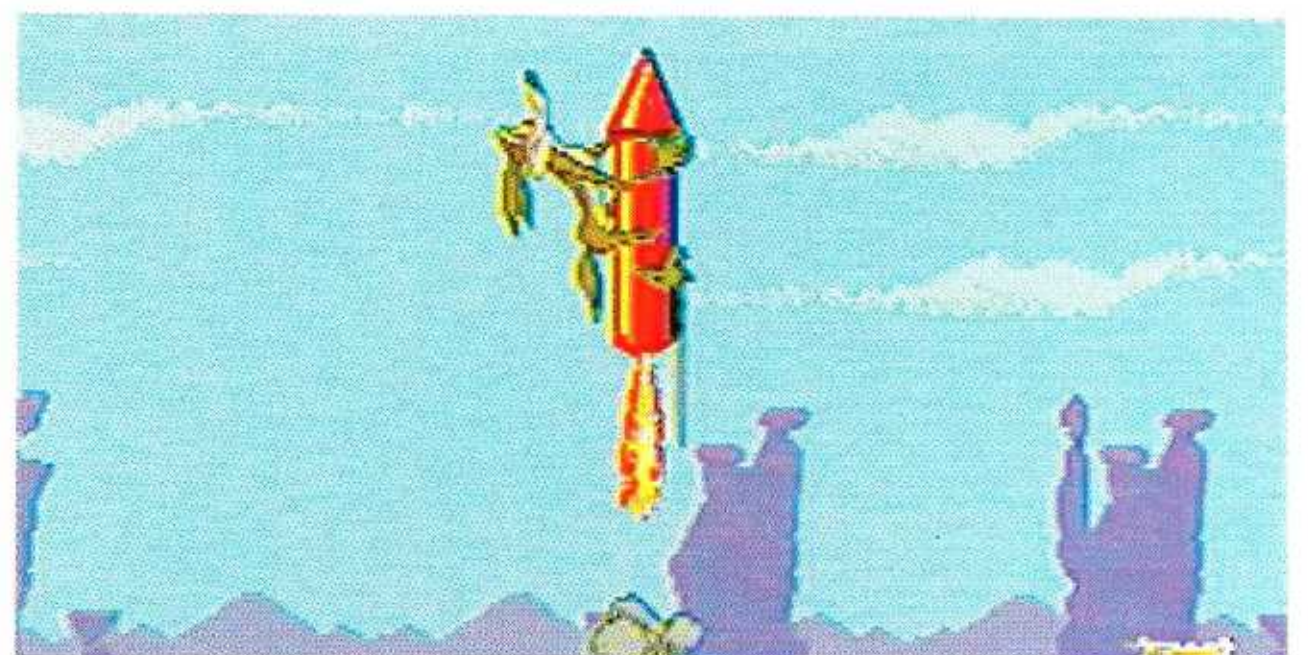


4. Vergiß nicht die Nebengebäude zu durchsuchen, die nämlich ebenfalls voller Extras sind. In einigen gibt es sogar die Pinball-Bumper, die Coyotes Geschwindigkeit erhöhen können. Der Ausgang befindet sich in der Nähe des Bodens und ist leicht zu finden.



Bonuslevels

1. Die Bonuslevels sind sehr leicht zu bewältigen und grundsätzlich dazu gedacht deine Anzahl von Marken, Turbos und Vitaminen aufzustocken. Nutze die Zeit, die dir zur Verfügung steht genau. Außerdem kannst du auch noch mit einigen Uhren deine Bonuszeit erhöhen.



2. Im ersten Level fliegt Coyote mit seiner Rakete nach oben, sammelt einige Extras ein und weicht anderen Raketen aus. Im zweiten Level erhält Wile E Flügel, damit er die Seiten des Berges absuchen kann. Im dritten Level wird er dann von einem Zug, den Sam fährt, gejagt.

Fortsetzung folgt...



Das 32X ermöglicht es, Spiele, die es bereits für den Mega Drive gibt, neu und verbessert auf den Markt zu bringen. Für Football-Fans gibt es hier z. B. die gelungene Konvertierung von NFL Quarterback Club.

Player's Guide



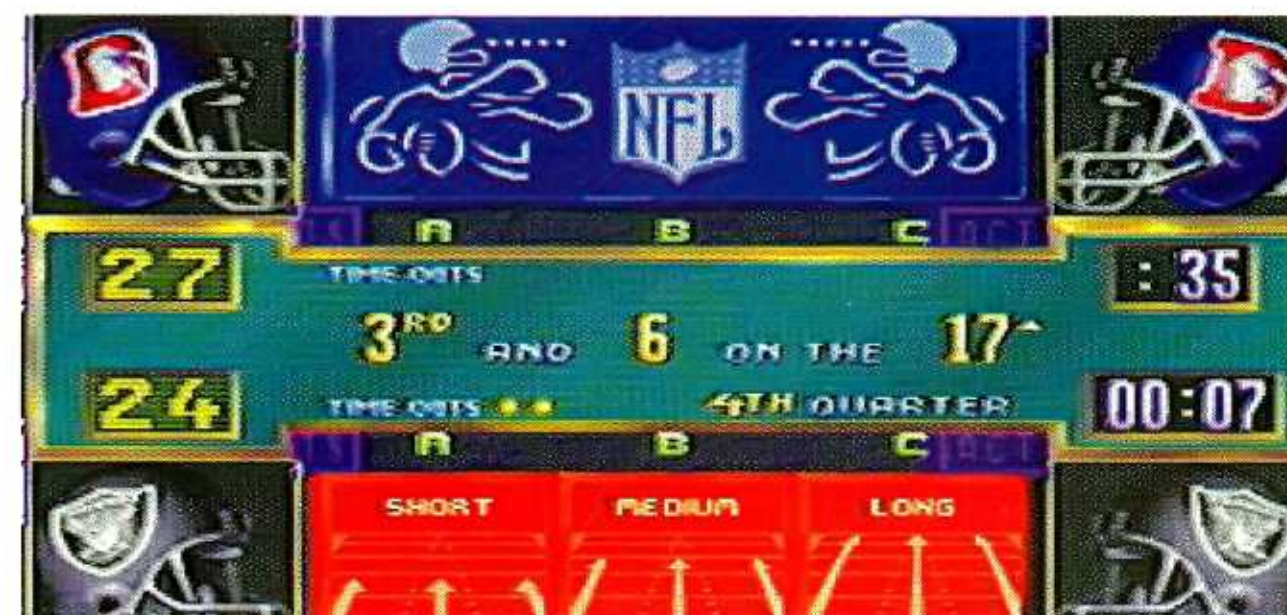
1. Du kannst dir schon im voraus ein gutes Spiel sichern, wenn du einen guten Quarterback für dich auswählst. Sie alle haben unterschiedliche Stärken und Schwächen und spielen alle entsprechend der Spielzüge, die du auswählst.



3. Variiere deine Offensiv-Züge so regelmäßig wie möglich. Wenn du immer die selben Züge wählst, dann wird der Gegner wahrscheinlich über das perfekte Verteidigungsspiel hinwegstolpern, den Ball an sich reißen und den Touchdown für dieses Spiel machen.



5. Achte darauf, daß du die Abwicklung eines Freistoßes richtig geübt hast. Ein Freistoß kann dich das Spiel leicht verlieren lassen und deinem Gegner die Punkte, die er zum Sieg benötigt, ungewollt zuschanzen. Wenn du weißt, welche Einstellungen man am besten auswählt, kannst du so natürlich auch leicht das Spiel gewinnen.



7. Wenn du dich vor dem vierten Down befindest und du keine Möglichkeit auf einen Touch Down mehr siehst, dann versuche doch am besten einen Goal Kick. Für besonders weite Schüsse solltest du zudem unbedingt deinen allerbesten Goal-Kicker auswählen.



2. Es gibt so viele mögliche Spielzüge, daß sie mit Sicherheit Verwirrung bei dir stiften. Versuche dir zuerst einmal einige Defensiv-Züge einzuprägen und konzentriere dich später erst auf die Offensive, denn eine solide Verteidigung ist auf lange Sicht wichtiger.



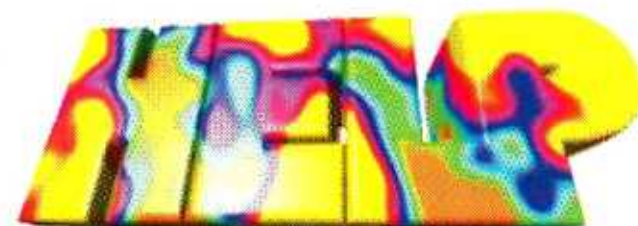
4. Schnelle Tempovorstöße gefolgt von einer Drehung verleiten den auf dich angesetzten Gegenspieler leicht einen Fehler zu machen. Dadurch kannst du oftmals einige lebenswichtige Yards gutmachen, wenn du das vierte Down vor dir hast.



6. Spiele am besten einige der Simulations-Spiele, damit du dir den Druck eines American Football-Spieles kennenlernst. Die meisten Spiele bestehen nämlich gewöhnlich daraus, daß nur noch sehr wenig Zeit übrigbleibt und der Gegner sehr nahe an deiner Touch Down-Linie steht.



8. Verwende unbedingt auch die Diving- (Tauch-), Jumping (Sprung-) und Faking-Spielzüge (Bluff-). Dadurch wirkt dein Spiel außerordentlich professionell und die Prozentzahl des Ballbesitzes bleibt hoch.



CODES

Hier sind ein paar neue Codes für die aktuellsten Spiele! Kurz noch die Abkürzungen: U bedeutet Up, also Rauf, D bedeutet Down, also Runter.

Mega Drive Codes

DER KÖNIG DER LÖWEN

Codes

Gehe ins Optionen-Menü und stelle die Schwierigkeit auf „Einfach“. Wähle jetzt den Soundtest an und stelle ihn auf Be Prepared, laß ihn für drei Sekunden spielen und verlasse ihn dann. Wenn du zurück zu Start und den Optionen kommst, startest du nicht. Statt dessen drückst du L, R, L, R, L, R, A, B, C. Bevor er sagt „It starts“, drückst du L, R, L, R, U, D, A, B, C, dann Start. Mit diesem Code erhältst du acht Simbas.

MEGA BOMBERMAN

Level-Codes

Level 1	7420
Level 2	3351
Level 3	3352
Level 4	7954
Level 5	7955
End	0515

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Geheime Spieler

Es ist sehr schwierig, an die geheimen Spieler heranzukommen, deshalb erklären wir euch hier, wie sie geschrieben wurden. Wenn du z. B. Fresh Prince spielen willst, mußt du die Initialen „WIL“ mit den Buttons „C, B, C allein“ eingeben. Um dies zu tun, wählst du beim Start den Screen, in dem du deine Initialen eingeben kannst, und markierst den ersten Buchstaben („W“ in unserem Fall). Drücke und halte nun **START** und drücke C, um die Initiale einzugeben, und bewege dich zum zweiten Buchstaben („I“). Drücke und halte wieder **START** und drücke B, um die Initiale einzugeben. Dann bewegst du dich zum letzten Buchstaben („L“). Drücke diesmal allein den C-Knopf, um die letzte Initiale einzugeben. Wenn du

alles richtig gemacht hast, sollte der geheime Spieler erscheinen.

Celebrity Teams

Name	Initialen	Buttons
Bill Clinton	CIC	A, C allein, B
Hillary Clinton	HC_	C allein, B, C allein
Will Smith	WIL	C, B, C allein
Jazzy Jeff	JAZ	C, A, A
Prince Charles	ROY	B, A, C allein
Randall C.	PHI	C allein, A, C
Frank Thomas	SOX	B, C allein, A
Heavy D	HVY	A, C allein, B
Mike D	MKD	C, C allein, C
Adrock	ADR	C allein, C, B
MCA	MCA	B, B, C allein

NBA TEAM

Name	Initialen	Buttons
Bull Mascot	BNY	B, C allein, C
Hornet Mascot	HGO	C allein, C, A
Wolf Mascot	CRN	A, B, C allein
Gorilla Mascot	GOR	C allein, B, B
Larry Bird	BRD	A, C, A
Carl Blazekowski	BLZ	C, C allein, C

Williams Team

Name	Initialen	Buttons
Mark Turmell	MJT	A, C allein, A
Jamie Revitt	RJR	C allein, A, C
Sal Divitta	SAL	A, C, C allein
Tony Goskie	TWG	B, C allein, A
Shawn Liptak	SL_	C allein, B, B
John Carlton	JMC	C, C, B

Acclaim Team

Name	Initialen	Buttons
Asif Chaudri	AMX	C allein, A, C
Dan Feinstein	RAY	B, A, C allein
Eric Kuby	DAN	C allein, B, A
Eric Samulski	AIR	C, C allein, B
Brett Gow	LGN	A, B, C allein
Alex De Lucia	XYZ	B, B, A
Scott Scheno	KSK	C allein, B, C
Wes Little	HTP	A, C allein, C

Iguana Team

Name	Initialen	Buttons
Milo Stubb	MPK	B, C, C allein
Jay Moon	JAY	C allein, A, B
Chris Kirby	CK_	B, C allein, C

Snake Palmer	GOF	A, C, B
Jason Falcus	JF_	A, C allein, C
Mike Muskett	MCM	B, B, C
Neil Hill	NDH	A, B, A

Cheats

Diese ersten Cheats zeigen eine Message, die dich wissen läßt, ob es funktioniert hat.

Shot-Prozentsatz-Anzeige

U, U, D, D, B

Schnelle Hände (leichtes Abfangen)

L, L, L, L, A, R

Maximale Power

R, R, L, R, B, B, R

Power-Up Trefferhäufigkeit

R, U, D, R, D, U

Power-Up Feuer

D, R, R, B, A, L

Power-Up Turbo

B, B, B, A, D, D, U, L

Power-Up Offensive

A, B, U, A, B, U, D

Power-Up 3 Punkte Würfe

U, D, L, R, L, D, U

Power-Up Dunkings

L, R, A, B, B, A

Power-Up Schubsen

D, R, A, B, A, R, D

Bei der Aktivierung dieser Cheats wird keine Meldung angezeigt.

Stoße den Gegner und beide fallen um.

U, U, U, U, L, L, L, L, A, A

Stoße den Gegner und der Team-Kollege fällt um.

U, U, U, U, L, L, L, L, A, B

Teleport Paß

U, R, R, L, A, D, L, L, R, B

Hohe Schüsse

U, D, U, D, R, U, A, A, A, A, D

Speed-Up

U, U, U, U, L, L, L, L, B, A

Rutschiger Platz

A, A, A, A, A, R, R, R, R, R

Um diese Cheats zu nutzen, muß man im Titelscreen folgende Tasten drücken: **C, U, D, B, L, A, R, D.**

Game Gear...

BEAVIS AND BUTTHEAD:

Paßwörter

Burger World	GEL DLW BTZ
Highland High:	XLM DUO BTZ
Highland Hospital:	WRG DVI GTY
Turbo Mall 2000:	SXI HZC EPY
GWAR:	HYA CKC MUZ

ECCO THE DOLPHIN

Cheat Screen

Während des Spiels rufst du den Kartenbildschirm auf und drückst **Rechts, 1, 2, 1, 2** und **Oben**, um den Cheat-Screen erscheinen zu lassen. Jetzt kannst du unter den verschiedensten Dingen wählen, auch unter den Levels.

DEFENDERS OF THE OASIS

Versteckte Melodien spielen

Drücke im Titelscreen **START, Oben**

und dann 2.

JAMES POND 3

Paßwörter

Auf dem Paßwort-Screen gibst du folgende Icons ein: **Roter Käse, Gelbe Maus, Grüne Katze, Blauer Hund.**

Danach: **Roter Fisch** - Unverletzbarkeit, **Rotes Buch** - Unendlich Leben, **Rotes Buch** - Offene Karte (Zugang zu allen Levels).



CODES

Mega CD

BATTLECORPS

Levelanwahl

Gehe zum Übungsmodus und halte das Spiel an. Dann drückst du **B, A, B, rechts, A, C, oben** und **Start**. Der Bildschirm blitzt auf und eine Karte erscheint, auf der du jeden Level anwählen kannst.

BRUTAL

Spiele als Tai Cheetah mit dem Namen EGM.

Vom Options-Menü aus wählst du die Paßworteingabe an und tippst folgenden Code ein

D971COMQFABCL8DM

MICKY MANIA

Levelanwahl

Gehe zum Soundtest und stelle Music = Continue, FX = Appear, Speech = Take That ein. Gehe dann auf Exit und halte dann links für ca. fünf Sekunden.

RADICAL REX

Levelanwahl

Drücke **A, C, unten, rechts, oben** und dann **B** auf dem zweiten Joypad.

REBEL ASSAULT

Levelanwahl

Sobald das LucasArts-Logo erscheint,

drückst du **oben + A, unten + A, oben + A, oben + A, links + A, rechts + A**. Drücke nun **Start**, um die Cheat-Optionen zu bekommen oder **C**, um einen Level weiter zu kommen. Nachdem du den Code eingegeben hast, sollte außerdem eine Stimme ertönen.

TERMINATOR

Cheat-Bildschirm

Auf dem Bildschirm mit "**Start**" und "**Optionen**" hältst du **rechts** auf Pad 1 gedrückt und drückst dazu **B, C, B, B**, läßt dann **rechts** los und drückst noch einmal **rechts**.

32X

AFTERBURNER

Während des Introtitels drückst du **A, C** und dann **Start** auf Pad 2. Du wirst eine Stimme hören. Dann drückst du beim Titelbildschirm **A, B, C** und **Start** auf Pad Nr. 1. Du wirst dann in den Arcade-Modus mit Optionen wie "**CRL Test**", "**Book Keeping**" und "**Memory Test**" gelangen.

SPACE HARRIER

Continue-Punkt markieren

Wenn das Sega-Logo erscheint, dann drückst du **A** und **C** auf Pad 2. Nun erscheinst du nachdem du ein Leben verloren hast nicht mehr am Anfang, sondern dort, wo du es verloren hast.

STAR WARS ARCADE

Unendlich Zeit

Während des Spieles hältst du das Spiel an und drückst **unten, B, B, oben, rechts** und **links** auf dem ersten Pad. So erhältst du unendlich viel Zeit.

Saturn

DAYTONA USA

Spiegel-Modus

Gehe zur Kursauswahl und halte **Start** gedrückt. Drücke **C**, um den Kurs auszuwählen. Um Karaoke auszuwählen, mußt du während du den Kurs und die Schaltung auswählst **oben** gedrückt halten und dann **C** drücken. So erscheinen nur die Worte und die Stimmen werden gedämpft.

Um die Räder des Einarmigen Banditen im Beginner-Modus zu stoppen, mußt du nur **X** drücken, wenn du in dessen Nähe bist.

Wenn du vor Jeffry anhältst und dann **X** drückst, wird er dir ein Tänzchen geben.

VIRTUA FIGHTER

Im Titelscreen drückst du **zwölfmal nach oben** und gehst dann zum

Optionsmenü. Du stellst den Cursor auf Exit und drückst andauernd nach **unten**. Ein versteckter Bildschirm wird dann erscheinen, in dem du jeden Level spielen kannst und verschiedene Ringgrößen auswählen kannst.

Wenn du als der geheime Kämpfer Dural spielen willst, dann drückst du einfach **unten, oben, rechts** und dann **A + links**.

Action Replay Codes

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

FF9E8 10007 unendliche Continues für Spieler 1
FF9F5 70007 unendliche Continues für Spieler 2

COOLSPOT

FFF51 20000 du kannst höher springen
FF777 000CD die Zeit läuft langsamer
FFF5E 00007 du verlierst nur am Ende der Zeit oder wenn du aus dem Screen fällst ein Leben

INCREDIBLE HULK

FF08890003 unendliche Leben
FF00130001 unendliche Transformationen
FF00150002 unendliche Bewaffnung

DER KÖNIG DER LÖWEN

FFCCE F0003 unendliche Leben
FFCCF 70004 unendliche Energie

NBA JAM

FF1E4 20008 für jeden Treffer gibt es zehn Punkte
FF3C4 90003 unendliches "Feuer" für den linken Spieler

FF3D6 90003 unendliches "Feuer" für den rechten Spieler

TINY TOONS

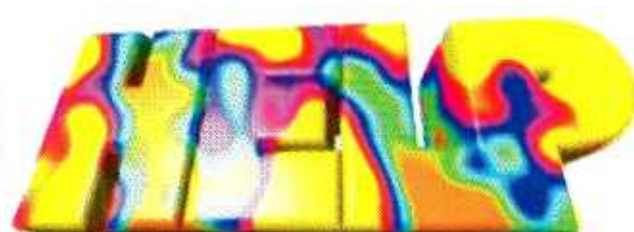
FFF78 D0000 jeder Schlag ergibt mehr Schaden

SYLVESTER & TWEETY IN CASEY CAPERS

FFFBC B0009 unendliche Leben
FFFA4 F0023 unendliche Zeit

URBAN STRIKE

FF10D 70064 unendlich Treibstoff



Wayne Gretzky Hockey

F im Gegensatz zu NHL Hockey '96 wählten die Programmierer diesmal die Zuschauer-Perspektive mit Horizontal-Scrolling. Bei der Steuerung

DER NHL-STAR WAGT

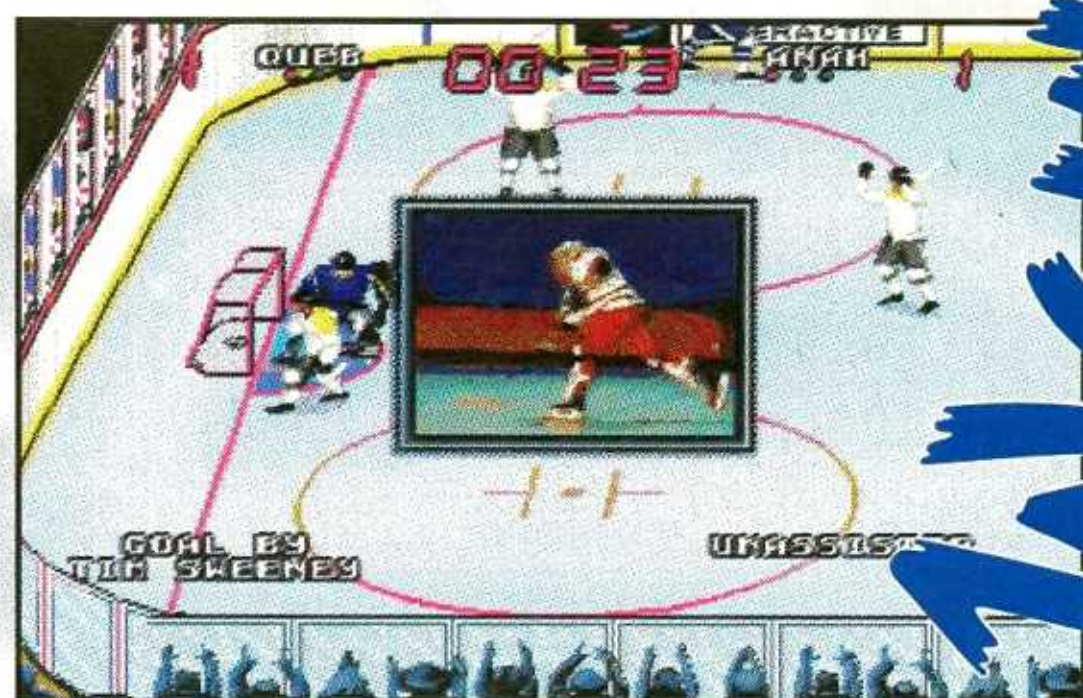
wird zwischen Angriff und Verteidigung unterschieden: Der markier-

SICH ERNEUT AUF

digung unterschieden: Der markier-

DAS PARKETT.

te Spieler kann beschleunigt werden und Pässe sowie Torschüsse ausführen. Bearbeitet gerade keiner eurer Jungs den Puck, wechselt man auf Buttendruck den Akteur oder „checkt“ einen Spieler der gegnerischen Partei. Bis zu vier Spieler können sich per Multiplayer-Adapter an einem Match beteiligen. Einzelspiele, Trainings-Einheiten (Bully-, Mannschafts-, Penalty-Training), Turniere und komplette Seasons sorgen dafür, daß das Spiel nicht allzu schnell langweilig wird. Unmengen von Statistiken



Gelingt einer Mannschaft ein Tor, wird für wenige Sekunden die passende Videosequenz angezeigt. Auch herzhaft Bandenchecks oder Spielunterbrechungen werden durch kurze Filmchen ergänzt.



Beim Bully entscheiden blitzschnelle Reaktionen und ein geübter Blick für freistehende Kollegen.

Hot-Spot

Ein Modul der Second Line: Die wenig bezaubernde Optik und eine nicht optimale Steuerung erweisen sich als Spielverderber.



Ein Tastendruck während des Spiels genügt, um das umfangreiche Optionsmenü aufzurufen.

dürfen angezeigt und editiert werden; dazu gehört auch die Möglichkeit, Teamnamen und -farben zu verändern, und der Spielertransfer. Eishockey ist ja an sich schon kein sehr knochenschonendes Vergnügen. Wem die Action im Simulations-Modus nicht genügt, der schaltet in den Arcade-Modus um: Dann sieht man die Spieler z. B. bäuchlings über die Eisfläche wirbeln oder Purzelbäume schlagen.

Die rechte Atmosphäre will wegen der fehlenden Original-Logos und -Namen der NHL-Teams allerdings nicht aufkommen - stattdessen muß man sich mit der Altherren-Mannschaft („All Stars“) und der Nennung der jeweiligen Eishockey-Metropolen zufriedengeben.

pm

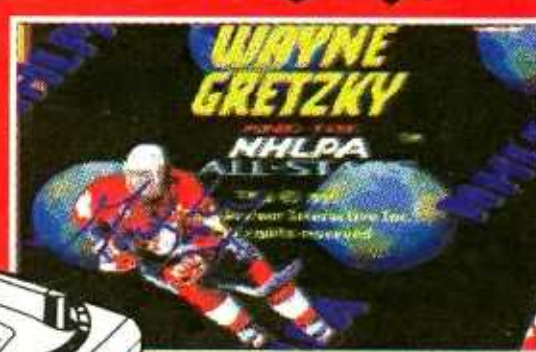
Ein Kreis bzw. Stern unter den Kufen zeigen euch, welcher Spieler gerade den Puck mit sich führt.

Word Up

Der bestbezahlte NHL-Spieler war in diesem Jahr sein Geld nicht wert - die Los Angeles Kings schafften nicht einmal den Einzug in die Play-Offs. Auch „seine“ Eishockey-Simulation macht da kaum eine bessere Figur: Gegen ein actionreiches

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Wayne Gretzky Sport
Hersteller: Time Warner Tel. -
Release: Juli Preis: ca. DM 130,-
Spieler 1-4
Levels -
Save Game Batterie
Besonderheiten Abspeicherbare Statistiken

Grafik **72%**

Die Eishockey-untypischen Animationen der Spieler erinnern eher an Ski-Langlauf.

Sound **56%**

Es erwartet euch die obligatorische Stimmungsmache per Orgel-Musik und gelegentlicher Jubel seitens des Publikums.

Gesamt **68%**

Wer NHL Hockey '95 schon sein eigen nennt, wird Wayne Gretzky nicht viel abgewinnen können.



Match ist ja eigentlich nichts einzuwenden, aber wenn im Endeffekt alles auf ein riesiges Kuddelmuddel hinausläuft, steckt man allzu gerne wieder das NHL Hockey-Modul in den Schacht.



Earthworm Jim von Shiny Entertainment war nicht umsonst eines der erfolgreichsten Mega Drive-Spiele des letzten Jahres. Aladdin-Schöpfer David Perry

DIE KULTFIGUR SORGT

und seine Crew stellen mit ihrem

NUN FÜR ACTION AUF

Solo-Debüt schlichtweg eines der

DEM GAME GEAR!

fesselndsten und originellsten Jump & Shoot-Spiele aller Zeiten auf die Beine. Sowohl technisch als auch grafisch und spielerisch war Earthworm Jim dermaßen abgefahren, daß die Spielerfreaks in Begeisterung ausbrachen. Nicht umsonst platzierte es sich in den ewigen Top 100 nur knapp hinter Sonic 3 auf dem zweiten Platz und ließ dabei so manche Top-Produktion hinter sich! Es war eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis eine Umsetzung für den Game Gear gemacht wird. Ob das 16 Bit-Referenzwerk jedoch einigermaßen auf dem 8 Bit-Game Gear realisiert werden kann, bezweifelten viele Experten.

Nun auf Game Gear!

Die bislang kaum in Erscheinung getretenen Programmierer von Eurocom nahmen sich dieser wahrlich heldenhaften Aufgabe an. Daß Shiny jedoch die Entwicklung

Jim
Earthworm

Jim, wie er lebt und lebt! An diesen Seilen muß man besonders auf herumstreunende Hunde achten.



Das Laufband mit den heranscrollenden Hindernissen wurde grafisch etwas abgespeckt.

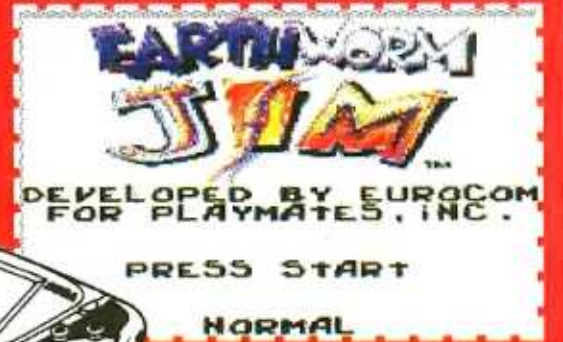
absegnen mußte und ein Veto-Recht hatte, falls die Umsetzung nicht gut genug sein würde, läßt hoffen. Die Story hat sich logischerweise nicht geändert. Der friedliche Regenwurm frißt sich gemütlich wie eh und je durch die Erde und wirft wieder mal einen Blick auf das grüne Gras. Gerade in diesem Augenblick schlägt das Schicksal jedoch gnadenlos zu. Ein supermoderner Kampfanzug fällt vom Himmel und direkt auf den kleinen Wurm Jim. Das Ergebnis ist, daß Jim plötzlich zum Superhelden wird und mit seinem neuen Kampfanzug als Partner in Superhelden-Manier umherhopsen kann. Der obligatorische Bösewicht ist in diesem Falle Psy Craw, der seinen tollen Anzug natürlich zurückhaben will, was Jim jedoch nicht so einfach zuläßt. Dazu hat er eine Pistole mit begrenzter Munition, und für den Fall der Fälle kann er seinen Wurmkörper noch als Peitsche einsetzen und damit Feinde verjagen oder sich durch die flüssig in alle Richtungen scrollenden Jump & Run-Levels schwingen. Umherliegende Zusatzmunition oder Extraleben liegen teils an versteckten Positionen.

Abstriche?

Daß man im Vergleich zur MD-Version Abstriche hinnehmen muß, dürfte klar sein. Beispielsweise muß

Check Up

Game Gear
4 MBit



Earthworm Jim	Jump & Run
Hersteller: Virgin	Tel.-
Release: Juli	Preis: DM 89,95

Spieler	1
Levels	5
Save Game	Nein
Besonderheiten	technisch exzellente Umsetzung

Grafik 85%

Prächtige Animationen, detailliert, abwechslungsreich, gelungene Zwischenbilder.

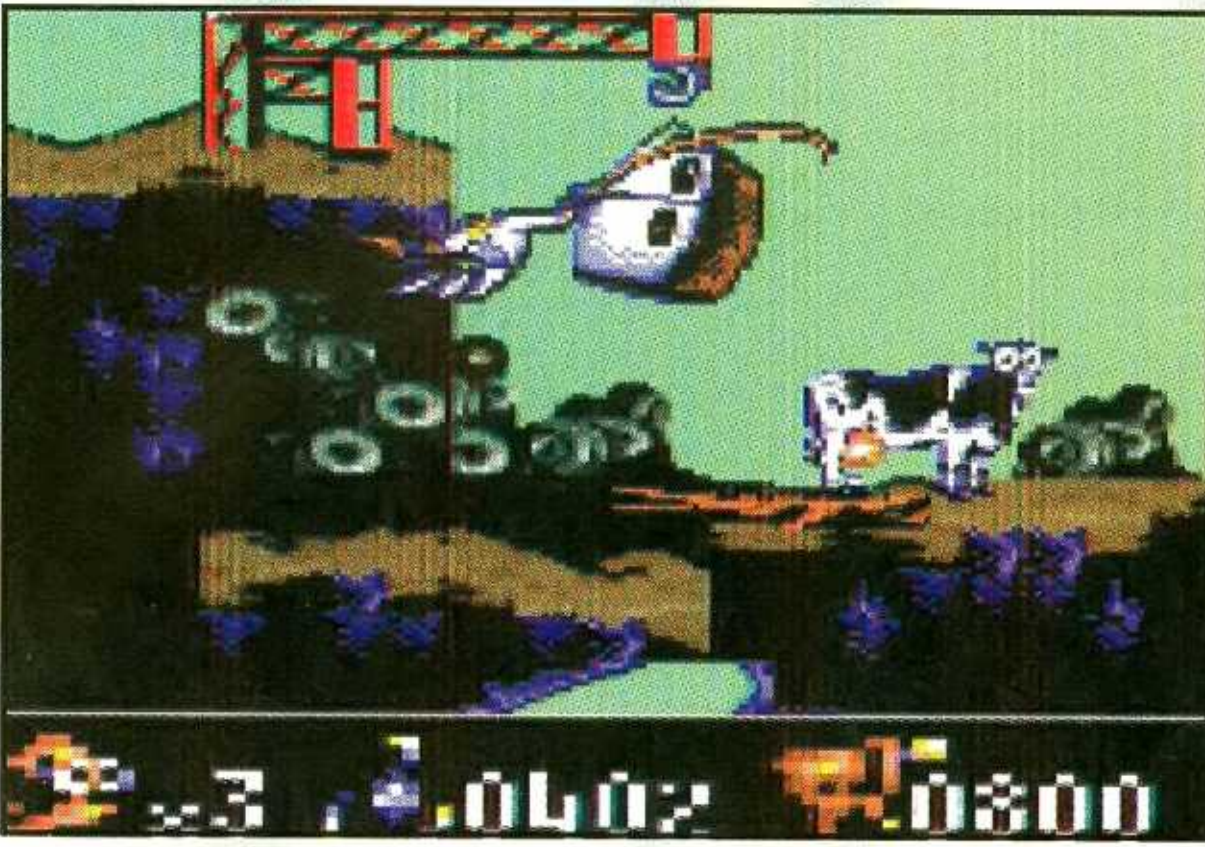
Sound 66%

Recht schnell nervende Soundtracks.

Gesamt 83%

Diese Umsetzung zeigt, was aus dem Game Gear wirklich rauszuholen ist. Unbedingt zugreifen!

Hot-Spot
Der verrückte Wurm sorgt für tollen Game Gear-Spaß!



Der klassische Cow-Launch-Gag darf



Sogar das Einleitungsbild der Mega Drive-Version wurde prächtig umgesetzt.

Word Up

Ehrlich gesagt, hatte ich mir von dieser Umsetzung nicht so viel versprochen. Was die Programmierer von Eurocom hier jedoch abgeliefert haben, ist wirklich exzellent. Tolle Grafik, sehr gute Spielbarkeit und abgefahrene Ideen, was will man mehr?



man auf die 3D-Tunnelszene verzichten oder darf manche grafischen Spezial-Effekte nicht auf sich wirken lassen. Außerdem sind speicherplatzbedingt auch weni-

ger Levels enthalten, aber insgesamt gesehen ist Earthworm Jim auf dem Game Gear der Konkurrenz ebenso überlegen wie das große 16 Bit-Vorbild. Die Levels wurden sehr detailgenau auf den kleinen Bildschirm umgesetzt und spielen sich fast genauso gut wie die Originale. Jim schwingt seine Peitsche wie immer, hangelt sich an Vorsprüngen hinauf, schießt auf tollwütige Hunde und Krähen oder rutscht an Seilbahnen entlang. Die Levels sind sehr farbenprächtigt und abwechslungsreich, nur auf die Parallax-Hintergründe muß man verzichten. Die Steuerung mittels der zwei Buttons bereitet nach kurzer Eingewöhnungszeit ebenfalls keine Schwierigkeiten mehr. Irgendwie scheint diese Variante auch etwas einfacher als das Original zu sein. Einzig und alleine der recht langweilige Sound und gelegentliche Flackereien lassen sich kritisieren.

hi

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

MEGA DRIVE

Address Family Values	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	99.00
Akira	dt	109.00
Alien Soldier	dt	99.00
Asterix 2 Power o.t.	dt	99.00
ATP Tennis	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Bloodshot	dt	69.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	99.00
Flinstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	99.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy Whites Snooker	uk	89.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Luther Mathias	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marko's Magic Footb.	dt	119.00
Mask	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	119.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWAT	dt	89.00
Megaman Willy Wars	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Nighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	79.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	79.00

NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Normy's Beach Babe	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.t.Dark Wo.	dt	79.00
Pitfall!	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Primal Rage	dt	119.00
Prince of Persia	dt	59.00
Punisher	dt	109.00
Puffy Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	79.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt 69.00

Ristar (Feat.)	dt	109.00
----------------	----	--------

Road Rash 3 dt 85.00

Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Samurai Showdown	dt	109.00
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00

Shaq-Fu + Musik CD dt 79.00

Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 3	dt	99.00
Sparkstar	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman Animat. S.	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00

Stargate dt 99.00

Story of Thor kp.dt	dt	124.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Tazmania 2	dt	109.00

Theme Park kompl.dt. dt 99.00

Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	89.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	99.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
Warlock	dt	94.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	109.00
Where I.I.World i.C.	dt	99.00
Wolverine	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	69.00

WWF Raw	dt	79.00
WWF Raw incl. Video	dt	89.00
X-Men 2	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Balls	dt	39.00
Brutal-Pows of Fury	dt	49.00
Bubby 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00

Offtants dt 29.00

Pele Soccer 2	dt	49.00
Puggsy	dt	49.00
Sensible Soccer	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Superman	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Wiz'n Liz	dt	49.00
Wonder Boy Monster.	dt	49.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
ArCADE Power Stick 2	dt	89.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrared Joypad 6 B.	dt	89.00
Mega Drive 2 a.Spiel	dt	189.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Netzteil MD 1	dt	29.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

MEGA-CD

Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Roc.	dt	109.00
Corse Killer	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	69.00
Flying Nightmares	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Jurassic Park-kp.dt.	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Marko's Magic Footb.	dt	109.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00

NBA Jam dt 89.00

Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snatcher	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (Komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Batman Returns	dt	39.00
Hook	dt	29.00
Make m.Video:Kris K.	dt	29.00
Make my Video: Inxs	dt	29.00
Microcosm	dt	49.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Wolfchild	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	dt	79.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD2 + Road Aven.	dt	249.00

Sega 32X

Afterburner Complete	dt	104.00
Corse Killer	dt	135.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	122.00
Metal Hood	dt	129.00
Midnight Raiders CD	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
Primal Rage	dt	109.00
Space Harrier	dt	104.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	99.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00
WWF Raw	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars	dt	469.00
Mega Drive 32X	dt	379.00

Game Gear

Akira	dt	69.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 Championship	dt	89.00

Playcom Sonderaktion

Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den jeweils ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation oder eines Sega Saturn ein Spiel KOSTENLOS mit.

Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Itchy & Scratchy	dt	69.00
John Madden 95	dt	69.00
Judge Dredd	dt	89.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Marko's Magic Footb.	dt	79.00
Mickey Mouse 3	dt	74.00
NBA Jam Tournament	dt	84.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	89.00
Pinball Wizard	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Primal Rage	dt	79.00
Schlümpfe	dt	74.00
Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck	dt	89.00
Wimbledon	dt	49.00

Sony PSX

Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Basketball 3D	dt	99.00
Battle Arena	dt	89.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Cyberspeed	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Paradius	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Raven Project	dt	89.00
Ridge Racer	dt	89.00
Slayer	dt	89.00
Tekken	dt	109.00
Theme Park	dt	89.00
Tot Shin Den	dt	109.00
Track & Field	dt	99.00

Warhammer Fantasy B.	dt	89.00
Wipe out	dt	89.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay PSX	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	59.00
Maus Sony PSX	dt	59.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Sony Playstation	dt	599.90

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Daytona USA	dt	125.00
Dracula X	dt	99.00
Konami Soccer	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Paradius	dt	99.00
Primal Rage	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Victory Goal	dt	125.00
Virtua Fighter	dt	125.00
Virtua Racing	dt	99.00

Saturn-Zubehör

Sega Saturn o. Spiel	dt	749.00
----------------------	----	--------

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

* Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
* Vorbestellung möglich. * Kostenlose Gesamtpreise.
* An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. * Wir verkaufen auch: S.NES, IBM und Amiga Spiele.
* Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei, Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht (Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.)

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Entsprechend der Produktphilosophie von Acclaim erschien mit der Mega Drive-Version von Judge Dredd nahezu zeitgleich auch die Game Gear-

AUCH IM 8 BIT-

Version auf dem Markt. Auch bei

GEWAND GIBT „SLY“

dieser Filmlizenz waren die Ent-

EINE GUTE FIGUR AB!

wickler von Probe Software wieder darum bemüht, den Game Gear-Besitzern dasselbe Spielkonzept wie in der 16 Bit-Version zu bieten. Dieses Vorhaben ist ihnen diesmal auch sehr gut gelungen. Wie beim Mega Drive-Judge Dredd steuert ihr einen knallharten High-Tech-Bullen durch eine Reihe

Judge Dredd

von futuristisch gestalteten Levels, in denen ihr jeweils zwei verschiedene Missionen erledigen müßt, wobei eine immer lautet: „Räumt sämtliche Kriminellen aus dem Weg!“. Mit diversen Waffensystemen, inklusive eurer Standardwumme, mit unendlich viel Munition (alle anwählbar im Pausenmodus) könnt ihr die Widersacher wahlweise eliminieren oder gnädigerweise, bzw. der Bonuspunkte wegen, nur gefangennehmen (einfach nach der Entwaffnung in den Gegner hineinlaufen). Auch das komplette Leveldesign wurde im übrigen dem Mega Drive-Vorbild nachempfunden, auch wenn einige Abschnitte deutlich gekürzt wurden.



Grafisch gesehen überzeugt die Game Gear-Version mit detaillierten Hintergründen, fließendem Scrolling und guter Animation.

45

Check Up

Game Gear
4 MBit



Judge Dredd Jump & Shoot
Hersteller: Acclaim Tel. -
Release: Erhältlich Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 9+
Save Game Paßwort
Besonderheiten Hoher Schwierigkeitsgrad

Grafik **80%**

Ordentliche Animationen, ungewöhnlich detaillierte Hintergrundgrafiken.

Sound **77%**

Trotz der „Pieps“-Lastigkeit des Game Gears keine nervenden Melodien, streckenweise gute Soundeffekte.

Gesamt **73%**

Gleiches Spielkonzept wie auf dem Mega Drive, jedoch mit weniger Atmosphäre.

Hot-Spot

Technisch tolles Jump & Shoot-Spiel mit einem allzu geradlinigen Spielverlauf.

Word Up

Judge Dredd ist ein Spiel, das auf dem Mega Drive vor allem von der düsteren Endzeit-Atmosphäre und dem herben Söldner-Charme lebt. Obwohl das 16 Bit-Spielkonzept nahezu komplett übernommen wurde, kommt aufgrund der systembedingt

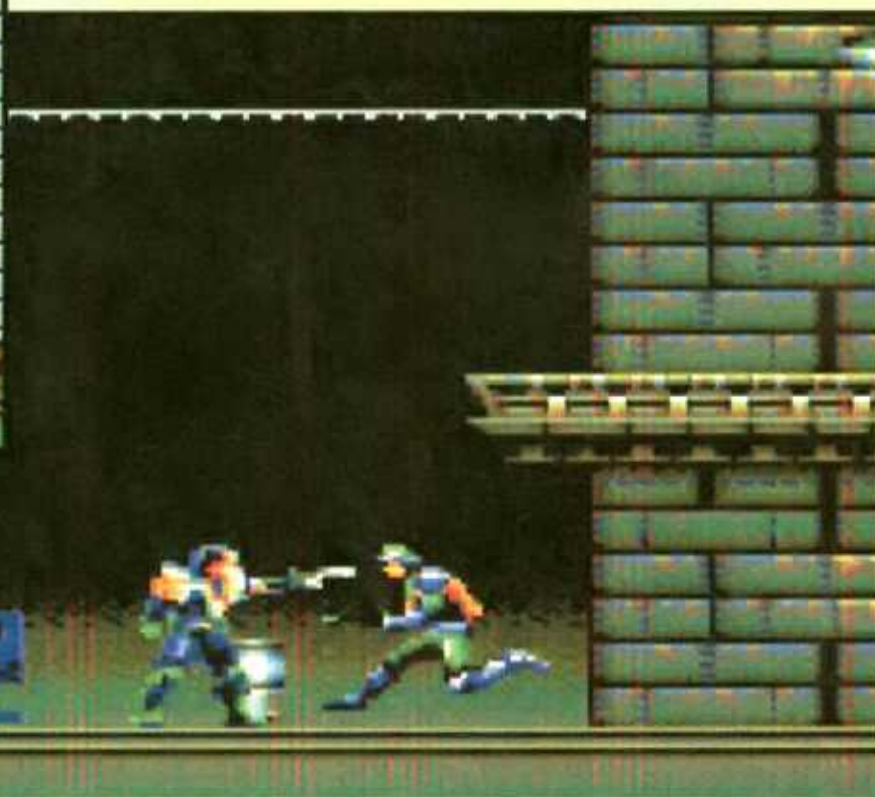
schwächeren Technik auf dem Game Gear weniger Spiellaune auf. Unverständlicherweise geizt das Paßwortsystem zudem trotz harter Gangart mit Kennwörtern.



44



Im Laufe des Spiels darf man auf unterschiedlich wirkungsvolle Waffen zurückgreifen.



Judge Dredd kann auf zwei Arten tätig werden: Entweder er nimmt einen Verbrecher fest oder schickt etwas Blei in seine Richtung.

Leserlieblinge

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	9
2.	(2)	Story of Thor	91%	3
3.	(-)	Soleil	89%	2
4.	(5)	Theme Park	94%	1
5.	(6)	Dune II	92%	5
6.	(4)	Landstalker	92%	9
7.	(7)	FIFA Soccer '95	88%	3
8.	(3)	Sonic 3	91%	16
9.	(8)	Der König der Löwen	88%	6
10.	(-)	MicroMachines 2	85%	2

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	6
2.	(Neu)	Sonic Drift Racing	83%	1
3.	(2)	Die Schlümpfe	73%	2
4.	(-)	Ecco 2	84%	3
5.	(5)	MicroMachines 2	82%	3

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(3)	Cool Spot	86%	6
2.	(4)	Sonic Spinball	80%	6
3.	(-)	Streets of Rage 2	80%	3
4.	(2)	Speedy Gonzales	74%	2
5.	(5)	Daffy Duck	74%	4

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Thunderhawk	92%	17
2.	(3)	Rebel Assault	70%	6
3.	(1)	Soulstar	86%	7
4.	(2)	Tomcat Alley	80%	7
5.	(-)	Ecco 2	84%	1

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Metal Head	84%	3
2.	(4)	Star Wars Arcade	80%	3
3.	(3)	Indiziert	86%	3
4.	(2)	Virtua Racing Deluxe	93%	3
5.	(5)	Golf Magazine	80%	2

Top Hits

MARTIN METZ



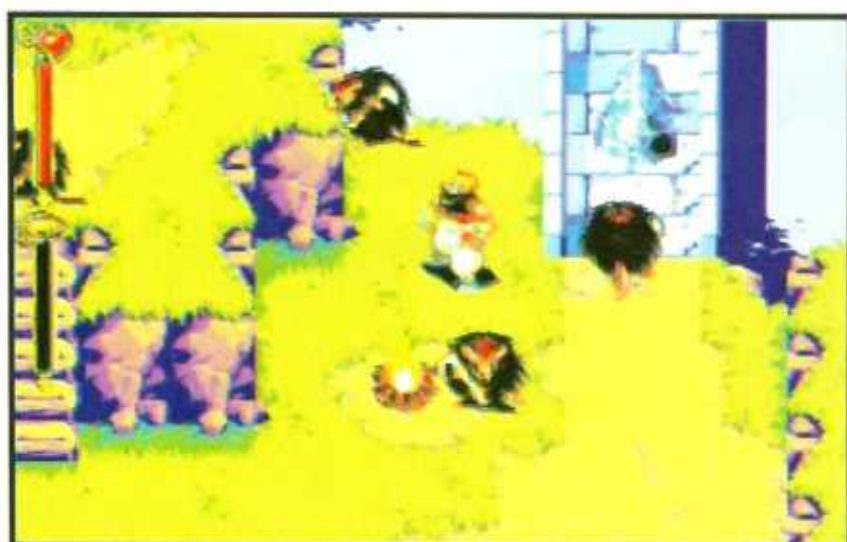
Endlich einmal ein Sport-Spiel, das die 32X-Qualitäten deutlich hervorhebt: **NBA Jam T.E. 32X** von Acclaim. Stufenloses Zoomen, 3D-Scrolling und Super-Animation machen dieses Spiel zum absoluten Muß für 32X-Besitzer.



ANGELIKA JORDE



Story of Thor ist das beste Action-Adventure-Spiel, das ich je gesehen habe. Alleine Grafik, Sound und Animation sind eine reine (G) Daumenfreude. Ein ganz besonderer Pluspunkt ist, daß dieses Spiel in Deutsch ist. Prädikat: Sehr wertvoll!



LARS BRZOSKA



Meiner Meinung nach ist **Dino Dini Soccer** das momentan beste Fußballspiel für den Mega Drive, da es erstens durch die vielen Optionen unglaublich viel Abwechslung bietet und zweitens eine gute Spielbarkeit und Ballkontrolle wichtiger als grafischer Schnickschnack sind.



STEPHAN FÖRSTER



Knuckles Chaotix für den 32X ist ein Jump & Run nach meinem Geschmack. Dieses Game ist voll super! Am liebsten spiele ich mit Espio, dem Chamäleon. Besonders gerne spiele ich dieses Game zu zweit mit meinem Freund.





Die Leser-Charts wurden unter anderem ermittelt durch die Stimmen von:

Brzoska, Lars Paderborn • Couve, Marcel Sandkrug • Duballa, Ralf Veckelde • Dubray, David Berlin • Förster, Stephan Neustadt • Godau, Alexander Cadolzburg • Herting, Kay Rebesgrün • Hofmann, Patrick Marienberg • Holm, Björn Bergisch Gladbach • Jorde, Angelika Mistelbach, Österreich • Kajidzic, Kenan Wullersdorf, Österreich • Kalitzki, Sebastian Düsseldorf • Keplzig, Frank Kassel • Kita, Rene Sprockhövel • Kröncke, Tim Umkirch • Landsberg, Daniel Windeck-Dattenfeld • Laux, Marco Cochem • Loesch, Jobst Isny • Merkel, Sebastian Bochum • Metz, Martin Wuppertal • Monden, Ralf Mirow • Müller, Sabine Siegburg • Nikolaus, Gregor Niederdorfelden • Pabst, Stefan Lausnitz • Prütz, Andreas Wittenberge • Rumpf, Sebastian Hockenheim • Schröter, Sabrina Mönchengladbach • Stark, Ulrich Todtenweis • Teuscher, Björn Stuttgart • Thöndel, Andre Dillenburg • Tian, Jing Berlin • Urbanek, Fabian Köln • Wendt, Michael Ahlen-Vorhelm

Mach mit!

Eure Meinung ist gefragt! Wenn ihr Glück habt, könnt ihr sogar ein brandneues Spiel gewinnen. Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Besonders Fleißige werden dann unter dieser Rubrik abgedruckt, wenn sie ein Foto beilegen (wichtig!) und die Vorzüge ihres Lieblingsspiels mit ein paar Sätzen beschreiben.

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Sega Bestseller

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	BC Racers	81%	5
2.	(4)	Die Schlümpfe	76%	4
3.	(2)	Ecco 2	86%	5
4.	(3)	Jurassic Park	81%	6
5.	(5)	Tomcat Alley	80%	11
6.	(9)	Soulstar	86%	7
6.	(6)	Sonic CD	89%	19
7.	(7)	Battlecorps	89%	9
8.	(8)	Dune	80%	11
10.	(10)	F1 World Champion	88%	9

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Die Schlümpfe	70%	2
2.	(3)	Speedy Gonzales	74%	3
3.	(4)	Der König der Löwen	88%	7
4.	(2)	Sonic Spinball	81%	6
5.	(5)	Aladdin	83%	14

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Sonic Drift Racing	83%	1
2.	(Neu)	Speedy Gonzales	72%	1
3.	(1)	Die Schlümpfe	73%	3
4.	(Neu)	Tempo Jr.	74%	1
5.	(Neu)	Super Columns	79%	1
6.	(2)	Sonic Triple Trouble	87%	7
7.	(3)	Mickey Mouse 3	79%	5
8.	(5)	Ecco 2: Tides of Time	84%	7
9.	(6)	Ristar	84%	5
10.	(4)	Der König der Löwen	88%	8

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Story of Thor	91%	
2.	(Neu)	Batman & Robin	80%	1
3.	(7)	NBA Action	75%	3
4.	(2)	Sonic & Knuckles	89%	9
5.	(3)	Die Schlümpfe	76%	3
6.	(4)	Der König der Löwen	88%	8
7.	(5)	Sonic 3	93%	17
8.	(6)	ATP Tennis	79%	6
9.	(8)	Striker	64%	4
10.	(9)	Soleil	89%	6

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Chaotix	82%	1
2.	(1)	Metal Head	84%	3
3.	(Neu)	Stellar Assault	83%	1
4.	(4)	Golf Magazine	80%	3
5.	(2)	Virtua Racing Deluxe	93%	3

VECTORMAN



EARTHWORM JIM UND SONIC MÜSSEN SICH MÄCHTIG IN ACHT NEHMEN. VECTORMAN VON BLUE SKY MACHT IHNEN IM WINTER DEN JUMP & RUN-THRON STREITIG. DIE ENTWICKLER VON BLUE SKY SCHILDERN EUCH NUN EXKLUSIV, WIE SIE AUF DIE IDEE GEKOMMEN SIND UND WIE DARAUS EIN SPIEL ENTWICKELT WURDE.

VON HANS IPPISCH

nun mit der Kamera um dieses Gebilde, sah es sehr dreidimensional aus. Es sah wirklich cool aus, wir hatten es auf ein paar Amiga-Demos gesehen, wo damit Text dargestellt wurde. Und das war nun unsere Idee für X-Men.

MD: Und dann war aus X-Men plötzlich ein Ex-Projekt geworden.

RK: Ja, aber bevor wir die Levels designen wollten, haben wir an den Modellen der kämpfenden X-Men-Figuren gearbeitet. Die Kamera sollte in die Szene hinein und dann wieder zurückzoomen, um schließlich die Spielszene so zu eröffnen. Es wäre echt toll geworden, aber das Projekt wurde dann gestoppt. Ich wollte jedoch unbedingt so einen Charakter machen, nachdem ich die Sachen von Gunstar Heroes und Earnest Evins gesehen habe, welche das gleiche Konzept benutzen, daß man aus vielen

Teilen einen einzelnen Charakter zusammensetzt.

JW: Und so setzten wir uns nun zusammen, ich glaube es waren Rich, Danan, Mark und ich, und suchten nach einem Spielkonzept. Wir hatten sogar schon einige Ideen, wie sie auch in Dynamite Headdy vorgekommen sind.

RK: Tatsächlich gab es davor aber noch eine andere Idee, von Mark Lorenzen (Er arbeitet mittlerweile bei Shiny Entertainment. Anm. d. Red.). Die war nicht richtig durchdacht, aber es sollte sich um einen Charakter handeln, der ganz friedlich und unschuldig ist und nur durch die Welt wandert. Wir konnten uns leider nicht vorstellen, wie wir daraus ein Spiel machen können.

JW: Da wir Vectorbälle verwenden, könnten wir einige unterschiedliche Zustände haben, da es nicht auf Animation basiert. Es ist...

A animations-Chef Marty Davis (im folgenden MD genannt), Hauptprogrammierer Richard Karpp (RK), Designer Jason Weesner (JW) und Kreativdirektor Dana Christianson (DC) setzten sich für das Sega Magazin zusammen und ließen die Entwicklung Revue passieren.

MD: Wie begann alles? Erzähl' mal! Hat es nicht mit Karl angefangen?

RK: Wir machten für Sega ein X-Men-Spiel auf dem Mega Drive, es sollte ein

Fighting-Game werden, doch letztendlich wurde das Projekt von Sega gestoppt, weil Capcom ebenfalls ein X-Men-Beat 'em Up machte, das nun in den Spielhallen steht. Aber wir wollten etwas grafisch Einzigartiges machen, das wir in den Zwischenscreens zeigen können. Am Ende hatten wir dann dieses Computer-Display, das eigentlich über 3D-Polygongrafik dargestellt wurde, nur mit dem Unterschied, daß nicht ganze Polygone gezeichnet, sondern nur Kugeln eingesetzt wurden. Bewegte man sich



Einen mächtigen Gorilla schmeißt unser Held kurzerhand in die Luft.

MD: Es ist keine Bitmap-Animation!

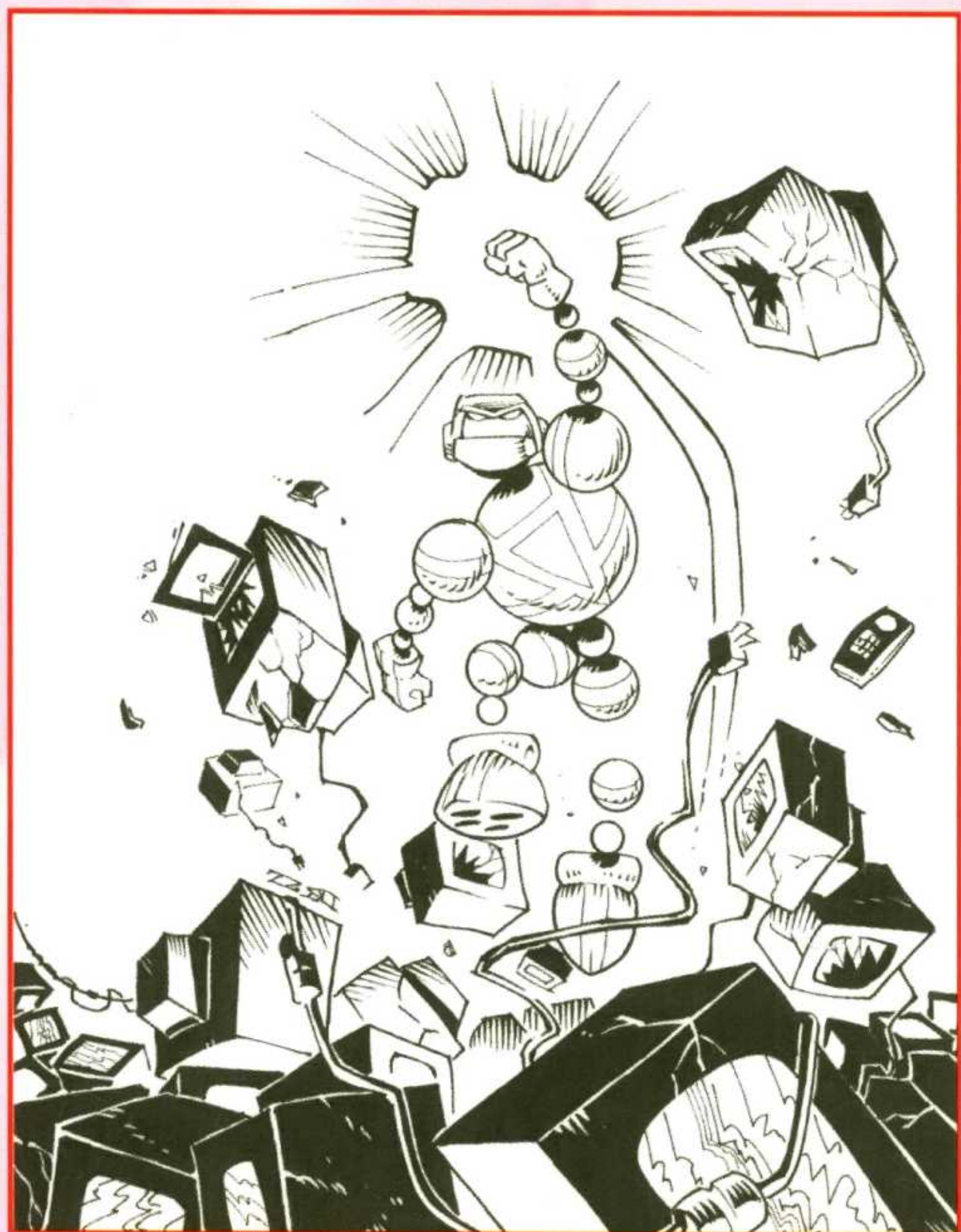
der englische Ausdruck für Kugel).

JW: Da wir nicht von diesen individuell gezeichneten Animationen abhängig sind, haben wir nach einem Charakter mit sehr viel Ausdruckskraft gesucht, nach VectorMan, der zu diesem Zeitpunkt aber noch gar nicht so hieß.

JW: Unser Kreativ-Direktor wollte, daß er Levels, die auf Theater oder Kino-Szenen basieren, durchqueren muß. Es sollte halbdurchsichtige Zuschauer geben, die ihn führen und aufmuntern, mit Applaus und ähnlichem.

RK: Ja, er hieß Shakesphere (Anm. d. Red.: 'Sphere' ist

RK: Indem er Sterne auf-sammelt, wird er zum besse- ren Schauspieler.



VECTORMAN

Model Sheet



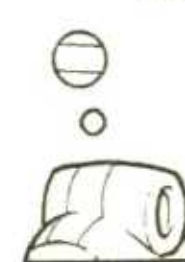
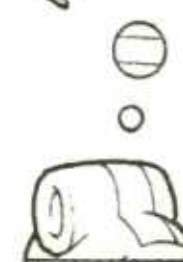
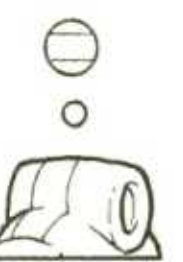
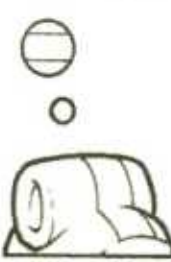
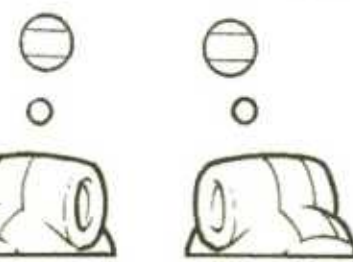
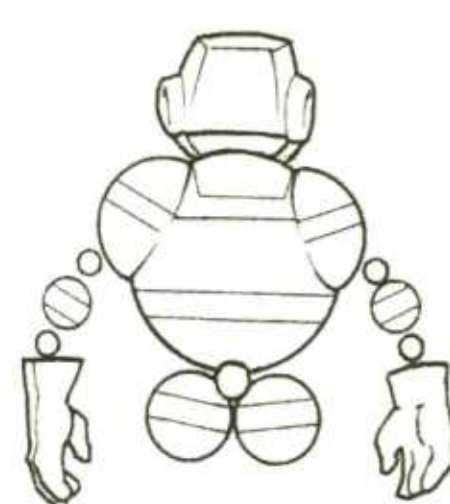
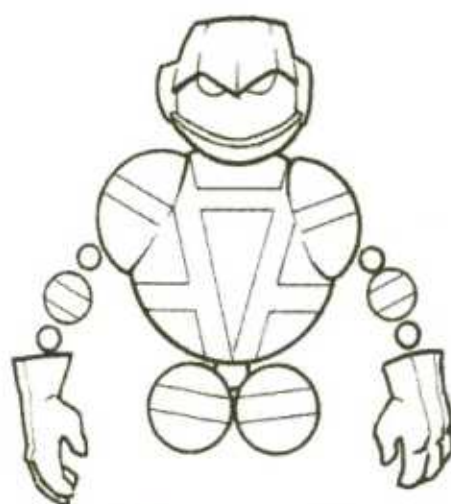
Determined



Distrustful



Shocked



So sieht der endgültige VectorMan aus. Besonders interessant sind die verschiedenen Köpfe, die einen entschlossenen, mißtrauischen und schockierten Gesichtsausdruck zeigen.

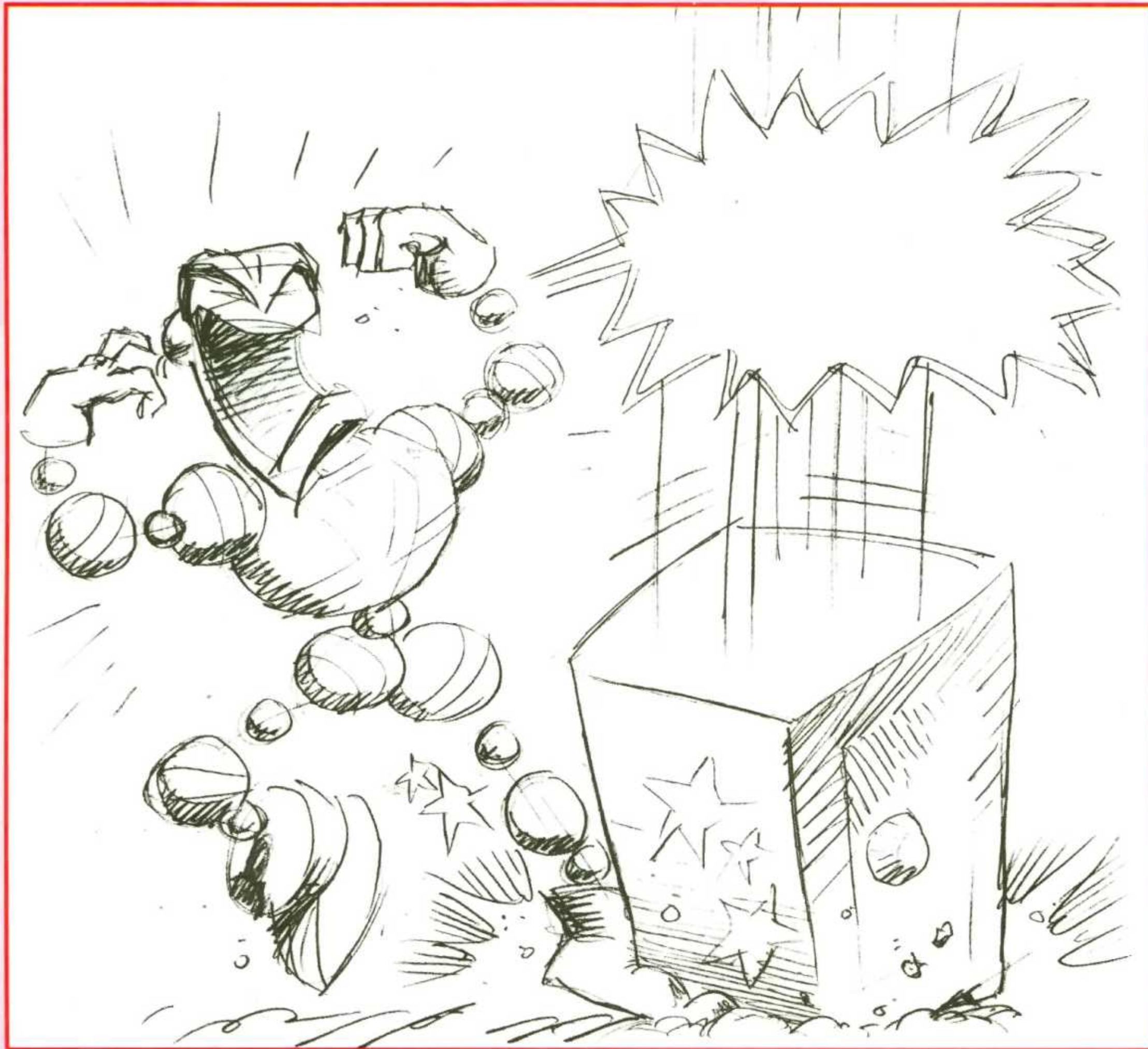
JW: Richtig, und am Ende hat er am Broadway Riesenerfolg. Dies war das Ende des Spiels. Außerdem gab es noch einen rivalisierenden Schauspieler, der der Feind war.

JW: Witzig genug, daß Treasure zur gleichen Zeit Dynamite Headdy entwickelt hat, was nun ein ganz anderes Spiel als unseres ist, die Thematik war jedoch ähnlich. Es hat Levels, die auf



An grafisch genialen Einlagen mangelt es nicht. Hier ein brillanter Blitz-Effekt.





Filmen basieren, und Szenarien hinter den Kulissen.

RK: Die haben eine Puppe und wir einen Schauspieler, aber.....

JW: Es waren doch zu viele Parallelen!

RK: Aber das war nicht der echte Grund, warum wir es nicht gemacht haben, mit der Schauspielerei würden wir uns zu weit von dem entfernen, was die Kids wollen.

JW: Wir waren vom Konzept gefangen genommen worden, es war zu abwegig.

RK: Es hätte gut werden können, wie Dynamite Headdy, aber ich wollte immer mehr Action im Spiel, eher ein Shooting-Platform-Game. Es gab zwar viele Möglichkeiten mit einem Schauspieler, doch es war zu abgefahren.

JW: Deshalb sind wir zum Storyboard zurückgekehrt, wo wir innerhalb einer Woche ein Konzept machen mußten. Wir sind fast verrückt geworden, haben eine Menge Geld für Essen ausgegeben und versuchten, irgendwelche Ideen zu haben. Schließlich hatten wir die Basis für den Charakter, die ersten drei Levels und überlegten uns eine Story.

DC: Zu diesem Zeitpunkt haben wir Patrick Brogan eingeladen, der als Screen Writer für einige Agenten in Los Angeles arbeitete, damit er uns mit der Story hilft. Gewisse Dinge in den Levels und was die Leute haben wollten, wurden festgelegt. Er mußte zwischen den fixen Punkten eine Story entwerfen, die Sinn machte.

RK: Hat er nicht sieben Abhandlungen geschrieben?

DC: Ja, sogar acht!

RK: Sie haben alle gepaßt!

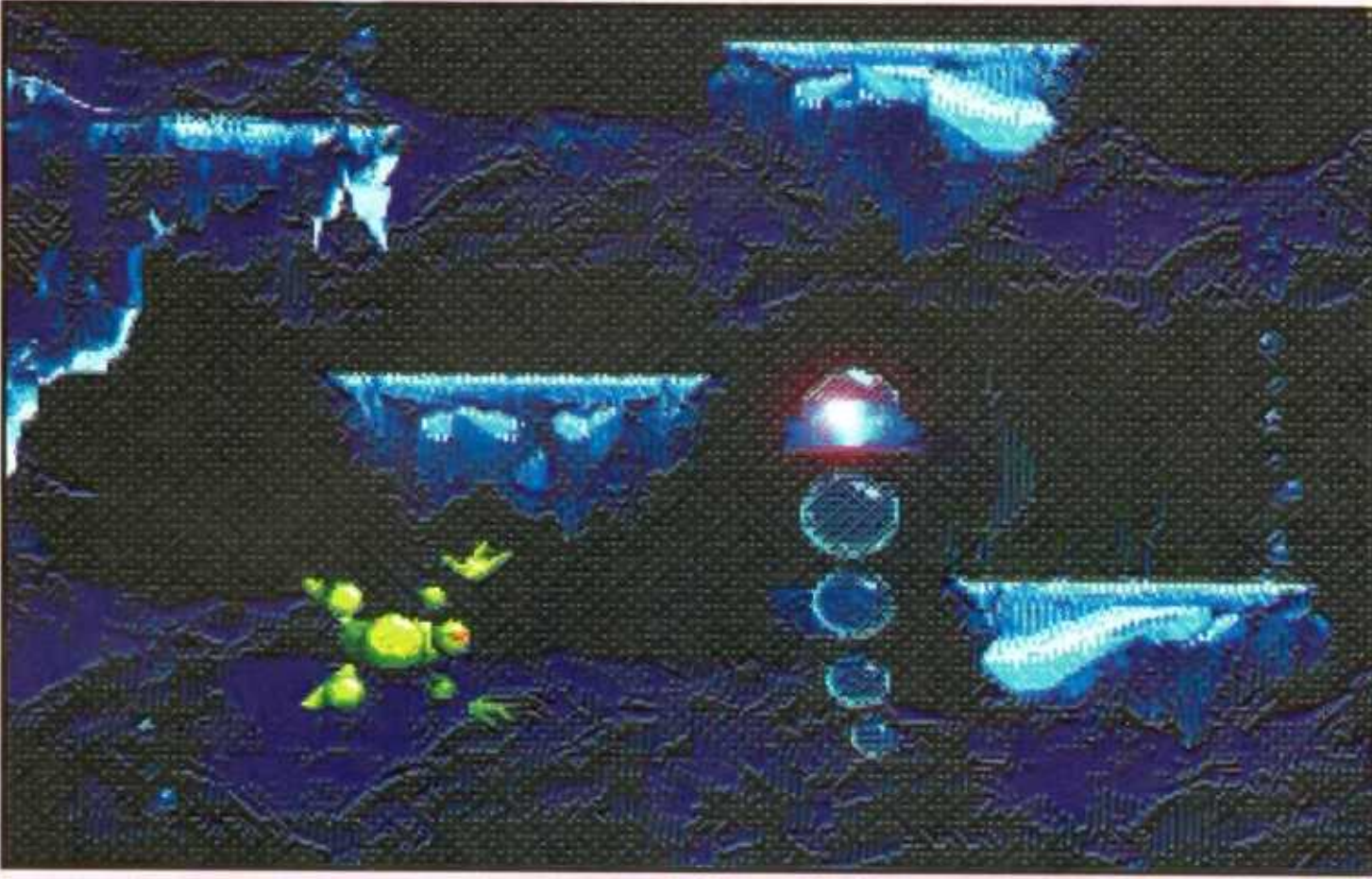
DC: Er hat ein paar Änderungen vorgenommen, und schon hatten wir die Story....
MD: Und wir hatten eine tolle



1. Jennifer Cleary, 2. Jon Holland, 3. Geoff Knobel, 4. Brandon McDonald, 5. Jeff Remmer, 6. Rick Schmitz, 7. Keith Freiheit, 8. John Ray, 9. Richard Karpp, 10. Bo Kane, 11. Marty Davis, 12. Mark Botta, 13. Amber Long, 14. Jeff Jonas, 15. Ellis Goodson



DAS BLUE SKY TEAM



Beim freien Fall in die Tiefe kann der blecherne Held die durchsichtigen Kugeln kaum bewundern.

Game Engine, mit der wir die Story umsetzen konnten.

RK: Da die Entwicklung eines Spieles ein langer Prozeß ist, haben wir uns entschlossen herauszufinden, was in Hit-Spielen dringend erforderlich ist und eine Engine entwickelt, die das alles kann. Marty, du bist an der Reihe!

Marty: (Er zuckt mit den Schultern, als ob er sagen wollte, „Wer, ich?“). In der frühen Animations-Stufe hat das Verlangen nach der High-Tech-3D-Animation, bei der durch die Game Engine Zwischenstufen berechnet werden, uns von der traditionellen Bitmap-Animation weggebracht. Ursprünglich

war das Konzept so, daß alle auftauchenden Charaktere aus Bällen bestehen. Es sollte VectorMan geben und die Gegner, die aus lauter runden Teilen zusammengesetzt werden. Diese kleinen Teile waren Bitmaps, die zwar immer gleich aussahen, jedoch konnten ihre Koordinaten mittels eines Programms namens VectorMan Animation Tool, das Karl für uns schrieb, verändert werden. Dank einer Z-Achse konnte man jedem der Teile unterschiedliche Prioritäten einräumen und somit festlegen, was verdeckt wird und was nicht. Damit man sie vollständig animieren konnte, waren sie auch auf der X- und Y-Achse auch frei beweglich. Hat man die

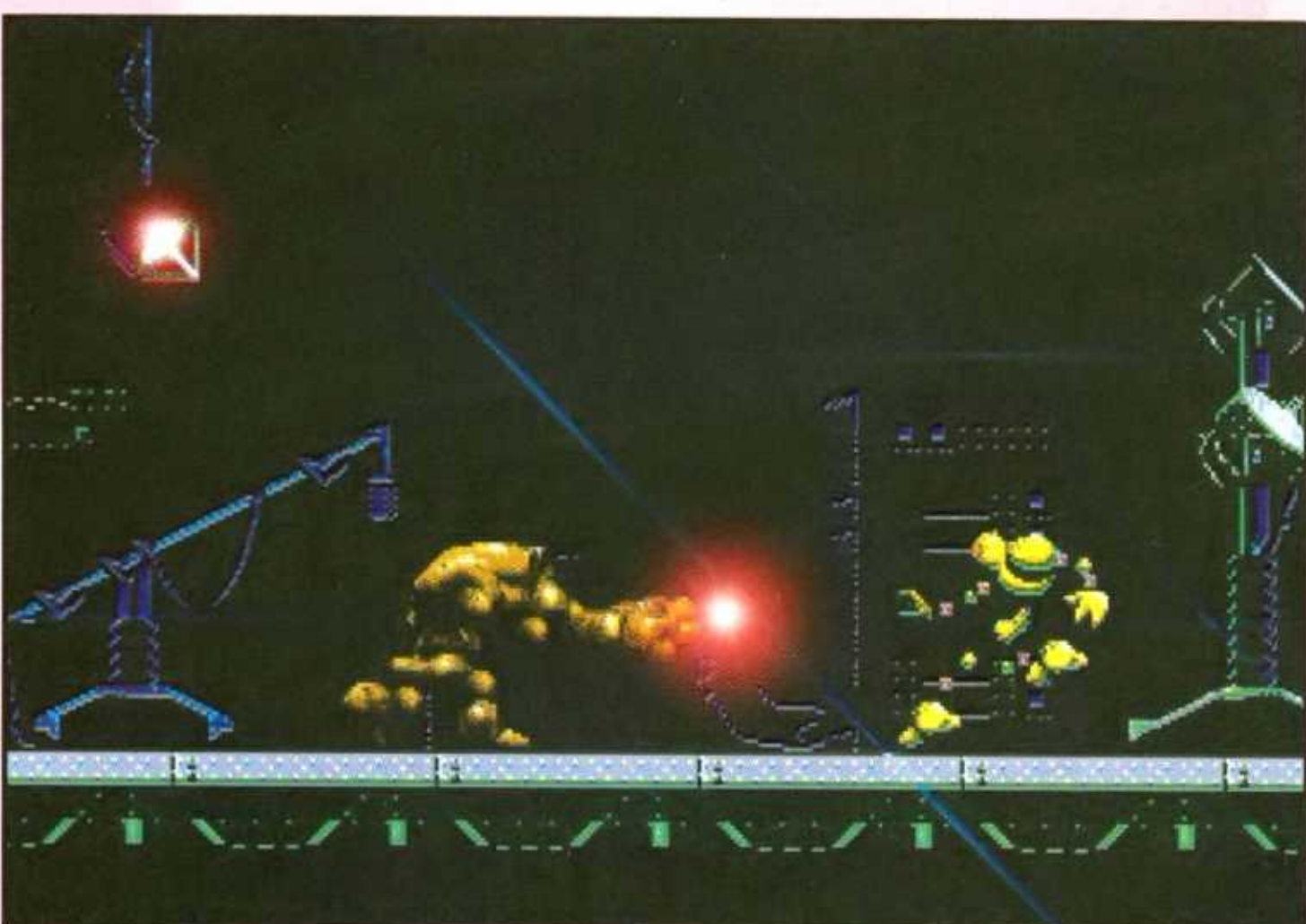


Mit diesem Raumschiff, das gerade wegfliegt, ist unser Held VectorMan auf der Erde gelandet.

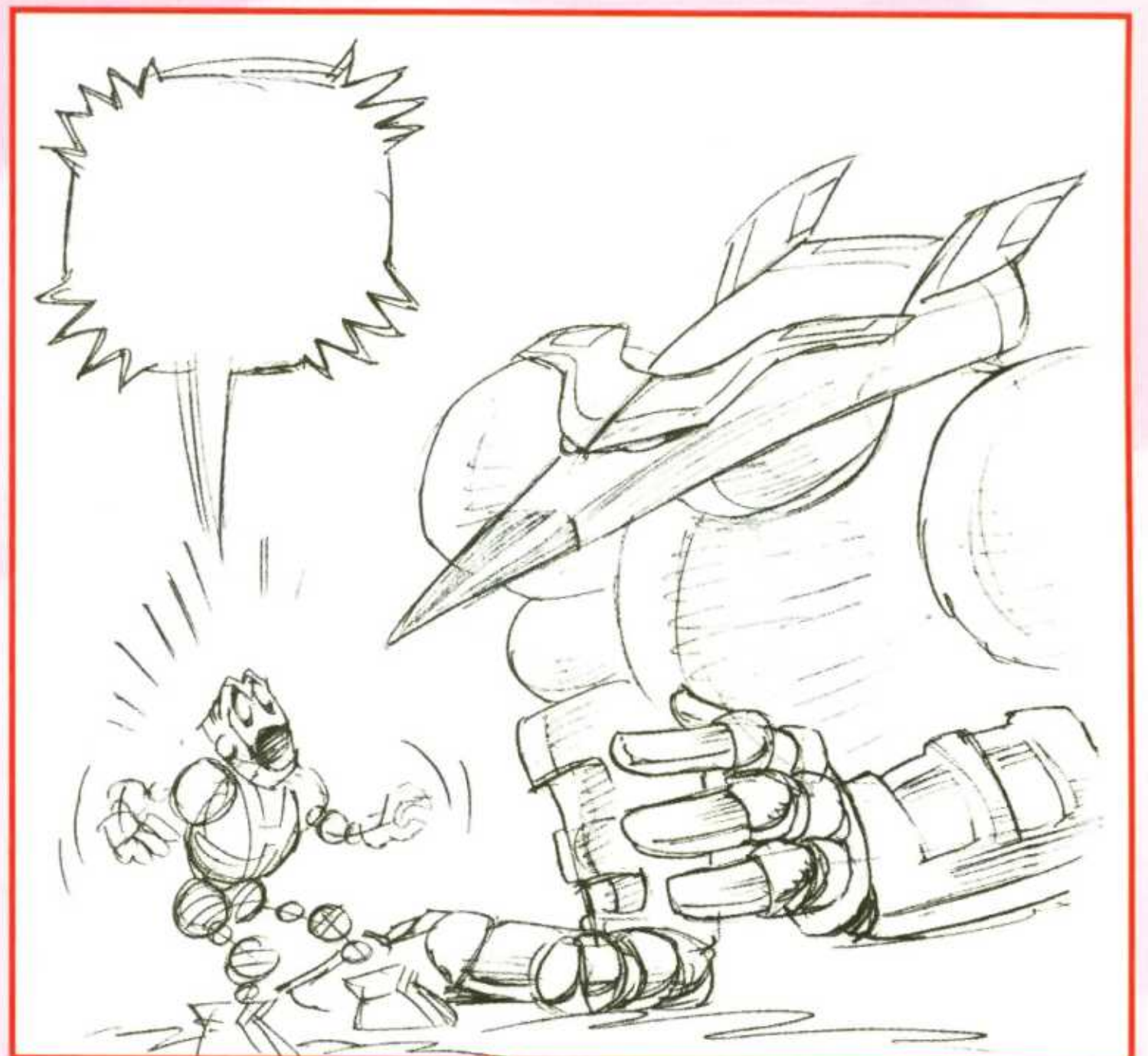
extremen Positionen der Teile festgelegt, kann man die Zwischenstufen vom Programm berechnen lassen. So kann man aus einem 12-Stufen-Gang eine wesentlich fließendere 40-Stufen-Animation machen. Dies ist sehr viel sanfter und fließender. Dadurch konnten wir zehnmal mehr Animationen reinpacken als bei herkömmlicher, Stufe für Stufe gezeichneter Bitmap-Animation. Es gibt fast keine Begrenzung für diese Animationen, da sie kaum Speicher benötigen. Während der

Entwicklung haben wir dann festgestellt, daß die Leute lieber identifizierbare Objekte haben wollen als Charaktere, die nur aus Bällen bestehen. Deshalb haben wir dann Elemente wie die Hände von VectorMan hinzugefügt.

RK: Erst bestand er nur aus Bällen, weil wir verschiedene Levels hatten, bei denen verschiedene Perspektiven und Größen eingesetzt wurden, und das ging nur mit berechenbaren Bällen. Als jedoch alles mehr auf ein



Selbst Waffen, wie diese Lichtkugeln, geben einen optisch hervorragenden Eindruck ab.



Diese Skizzen wurden gemacht, damit man eine „Stimme“ für VectorMan entwickeln kann. Aus diesem Grund brüllt VectorMan hier.

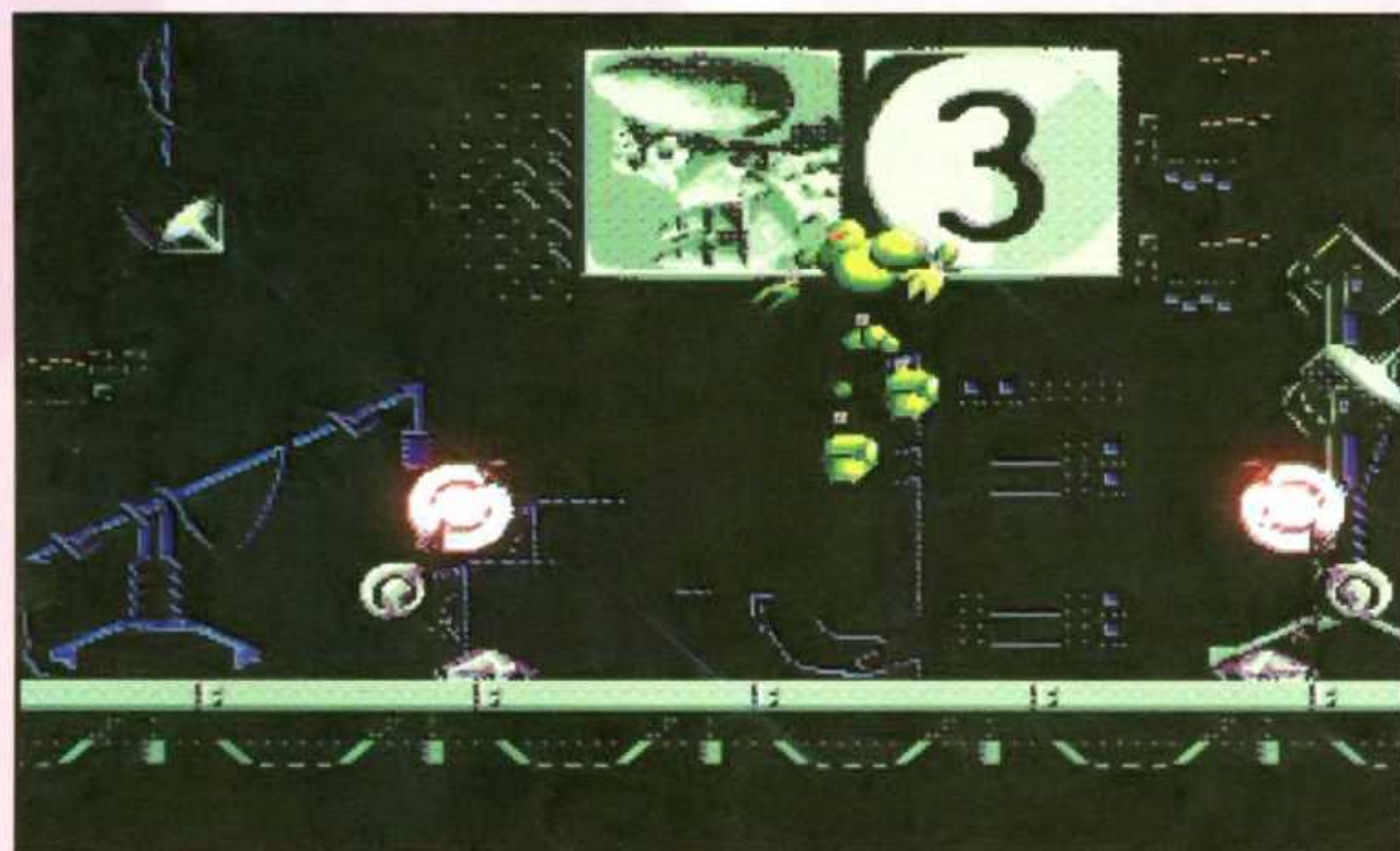


Der klettermaxende Metallhaufen ist ein besonders hartnäckiger Gegner.

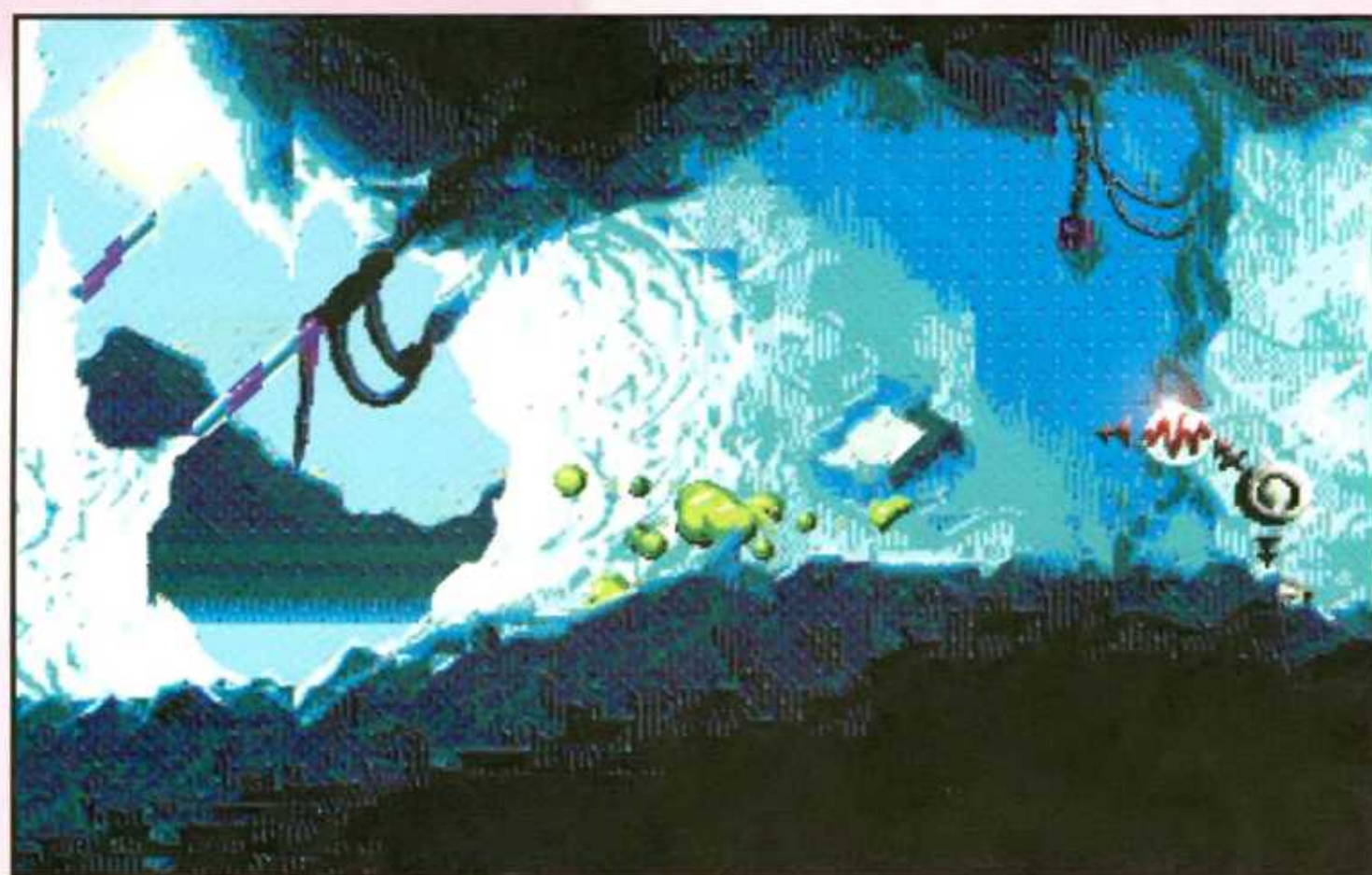
konventionelles Plattformspiel hinauslief, haben wir Hände und Füße ergänzt.

MD: Ja, nun sind wir genau zwischen der 3D-Geschichte und den 2D-Bitmaps. Sogar die Feinde bestanden am Anfang nur aus Bällen, nachdem Bälle jedoch sehr

friedlich aussehen, sahen die ersten Feinde nicht gerade bedrohlich aus. Später haben wir dann ihr Aussehen gefährlicher gemacht. Sie bestehen nun aus viel mehr Teilen, die wiederum einzeln animiert werden können. Das Spiel läuft jetzt mit 60 Bildern pro Sekunde ab, was



Natürlich sind auch im Grafikhintergrund detaillierte Objekte zu finden.



Die parallax scrollenden Hintergründe sind erstaunlich farbenprächtig.

doppelt so viel wie bei Videos ist. Normalerweise haben Videospieldanimationen nur 12 Frames pro Sekunde, VectorMan hat also fünfmal so viel. Das ist eine große Verbesserung, es sieht unglaublich flüssig aus.

JR: Und das unterstützt das Gameplay. Es ist sehr schnell.

MD: Der Response ist sehr wichtig. Sobald man den Button drückt, wird die Animation gestartet.

JR: Verglichen mit Aladdin...

MD: Wo es ungefähr eine Sekunde dauert.

JR: Es hat nicht den Bitmap-Stil von Aladdin, aber es ist effektiver.

MD: Es ist alles verdammt schnell, und das führt zu einem besseren Spiel!

DAS SPIEL

Im Jahre 2043 verlassen die Erdenbewohner ihren vergifteten Planeten und suchen nach einer neuen Welt im Nachbar-System. Bevor man die Erde aber komplett abschreibt, faßt man einen letzten guten Entschluß. Eine kleine Roboter-Armee soll die Erde entgiften und reinigen. Als jedoch hier der Oberaufseher namens Raster versehentlich eine

Atombombe berührt, wird seinen Netzwerk zerstört, woraufhin er verrückt wird und das Übertragungssystem verändert, mit dem alle Roboter-Aktivitäten synchronisiert werden. Neu programmiert wird er zum WarHead, und Anarchie regiert. Der Spieler schlüpft in die Rolle von VectorMan, der als Fracht-Pilot zur Erde zurückkehrt, um Rohstoffe für den langen Flug zur Sonne abzuholen. Als VectorMan herausfindet, daß alle Robots wahnsinnig geworden sind, ist ihm klar, daß die Zukunft der Erde auf dem Spiel steht. Er muß sich nun durch die Roboter-Horden durchkämpfen und dem Strahl seines Empfängers folgen, der ihn zu WarHead führt. Nur wenn man ihn zerstört, kann man das Übertragungssystem neu starten und die alten Zustände wieder herstellen. So weit die Story. Geplant sind insgesamt 13 verschiedene Hauptlevels, die jeweils horizontal scrollen, und eine Bonusrunde. Höhepunkt sind die fünf verschiedenen Boss-Runden, die allesamt in anderen Perspektiven, manche davon in 3D, präsentiert werden. Technosound von Jon Holland rundet das Spiel ab. Erscheinen wird es voraussichtlich im Dezember für den Mega Drive.



SUPERPRÄMIEN!

Jetzt einen neuen Abonnenten für Sega Magazin werben!

Prämie 1

Flexibler CD-Ständer

Die gewünschte CD auf einen Griff. Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind einzel verdrehbar. Maße: Höhe ca. 55 cm. Einfache Montage.



Prämie 2



Kamera - Maginon 601

Kleinbildkamera 35 mm mit eingebautem Blitzgerät. Objektiv 1 : 5,6. Fixfocus. Manueller Filmtransport und Filmrückspulung. Ca. 8 Sekunden Blitzfolgezeit.



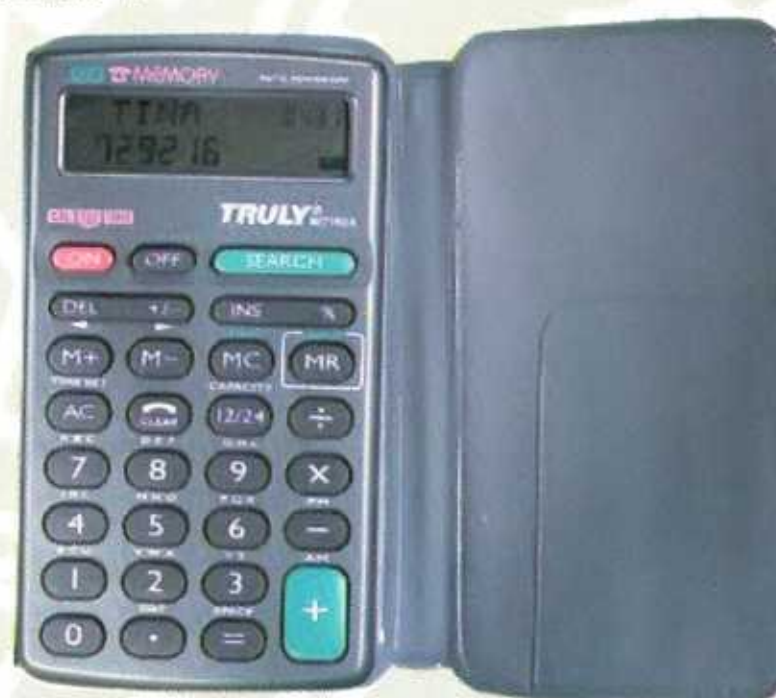
Prämie 3

Matchesack „Outdoor“

Aus Nylon. Mit 2 gepolsterten und größenverstellbaren Schultergurten. 1 Reißverschluß-vorfach mit Klettverschluß und 1 Hauptfach verschließbar durch einen Kordelzug. Maße: Länge ca. 50 cm, Durchmesser ca. 29 cm.



Prämie 4



Datenbank

Ihre Daten sind immer griffbereit. Mit gummierter Tastatur, Telefonnummernspeicher mit Paßwort-sicherung und Speicherkapazitäts-anzeige, alphabetischer Zuordnung der Daten, Rechner mit 4 Grund-rechenarten, Prozentautomatik und Vollspeicher, Uhr und Datums-anzeige. Lieferung inkl. Batterie und Kunststoffhülle.

Aktentasche

Der Klassiker im topaktuellen Design. Mit Tragegriff und Umhängeriemen, 2 großen Innenfächern, 1 großen und 1 kleinen Reißverschlußfach sowie 2 aufgesetzten Vortaschen und Überschlag mit Metallapplikation. Kunstleder. Maße: ca. 38 x 29 x 10 cm.



Prämie 5

Prämie 6



T&T Sammelordner

für die Power-Tips aus dem SEGA Magazin. Kein hektisches Suchen mehr - immer griffbereit.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Bitte schicken Sie das **SEGA Magazin-Abo** an:
(für DM 59,-/Jahr; Ausland 83,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Der Abonnent erhält SM frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhält er zurück.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von SM. Bitte schicken Sie angekreuzte Prämie (nur eine möglich!)

- | | |
|---|---------|
| <input type="checkbox"/> CD-Ständer | 318 533 |
| <input type="checkbox"/> Kamera - Maginon 601 | 294 061 |
| <input type="checkbox"/> Matchesack | 330 286 |
| <input type="checkbox"/> Datenbank | 312 035 |
| <input type="checkbox"/> Aktentasche | 286 104 |
| <input type="checkbox"/> T&T Sammelordner | 995 |

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an: **Adresse des Prämienempfängers:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein! **Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!**

SM 4005

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

COMPUTEC
VERLAG

Tommy Tallarico:

Das Interview

WER WIPPT NICHT FRÖHLICH MIT, ALS ER DEN BEACH-SOUND VON COOL SPOT HÖRTE ODER EARTHWORM JIM SPIELTE. WIR TRAFEN UNS MIT DEM SCHÖPFER DIESER SOUNDTRACKS, DEM SOUND-GENIE TOMMY TALLARICO, ZUM INTERVIEW. ER VERRIET UNS, WIE ER IN DAS BUSINESS KAM, WAS ER VON EINEM SOUNDTRACK ERWARTET UND WIE ER ARBEITET. VON HANS IPPISCH

Jedermann spricht über Programmierer, doch die Musiker fristen bislang ein Schattendasein im Videospielebusiness. Wir schaffen Abhilfe und stellen den Erfolgreichsten ihrer Zunft vor. Getroffen haben wir Tommy Tallarico sonnigen Los Angeles. Nachdem uns eine Reihe von Tallarico-Brezeln, Tallarico-Lollies und ein Tallarico-Mini-Taschenmesser überreicht worden war, stellte sich der Cousin von Aerosmith-Sänger Steven Tyler gewohnt cool unseren Fragen.

? Hans Ippisch: Musik und Videospiele - das sind ja eigentlich zwei unterschiedliche Themen. Wie bist du denn zu beiden gekommen?

Tommy Tallarico: Also, Musik habe ich in meinem ganzen Leben schon immer gemacht, ich war natürlich auch in

einer Band. Und mit den legendären Konsolen Intellivision und Atari VCS 2600 bin ich aufgewachsen. Als ich auf der Highschool war, habe ich sogar in einer Spielhalle gearbeitet.

? Wie hat deine Karriere dann angefangen?

Tja, das ist eine verrückte Geschichte! Als ich ein kleiner Junge war, wollte ich immer hierher nach Hollywood kommen, um ein Star zu werden. Als ich schließlich 21 geworden bin, habe ich mein Auto vollgepackt mit allem, was ich hatte, also Keyboards, T-Shirts und Jeans, und kam hierher nach Los Angeles. Ich kannte niemanden, hatte keine Unterkunft, keine Arbeit und saß im Auto.

? Was meinte denn dein Vater dazu?

Er meinte, daß ich verrückt bin, aber er vertraute mir und ließ mich fahren. Er meinte nur 'Go out and do it!'. Am ersten

Tag hier in L.A. ging ich dann in einen Gitarren-Laden, wo ich auch gleich einen Job bekommen habe. Und wie es der Zufall so will, die allererste Person, die dann in den Gitarren-Laden kam, war jemand von Virgin Games, und am nächsten Tag habe ich dort einen Job bekommen. Ich war also genau zwei Tage hier in Kalifornien und hatte zwei Jobs.

? Hatte der einfach blindes Vertrauen?

Nein, nein, ich hatte eine Democassette dabei, und die habe ich ihm vorgespielt. Er war begeistert! Ich konnte es kaum glauben, der Start war einfach unglaublich.

? Hattest du daran gedacht, für Virgin Games zu arbeiten, als du von zu Hause weg bist?

Niemals, ich wußte nicht einmal, wer Virgin Games war. Damals kam gerade der Mega Drive raus, das Nintendo NES war noch sehr stark, und es war ein glücklicher Zufall, daß ich damals in dieses Business reingerutscht bin. Wenn man sich die Branche jetzt ansieht, wie groß sie jetzt ist, dann kann ich wirklich zufrieden sein.

? Was unterscheidet dich von anderen Soundprogrammieren?

Im Gegensatz zu vielen anderen, die das gleiche machen wie ich, bin ich richtiger Musiker, genauso wie Chris Hülsbeck. Er kann sich auch hinsetzen und einfach irgendwas am Keyboard spielen. Außerdem bin ich großer Videospielefan!

? Was war denn dein erstes Projekt?

Das allererste Spiel, das ich vertont habe, war Prince of Persia für den Gameboy. Da vernünftigen Sound herauszubekommen, war wirklich eine Herausforderung. Bei Global Gladiators für den Mega Drive konnte ich dann schon sehr viel mehr machen, das war viel interessanter. Ich habe schon damals sehr viele Samples für die Musik verwendet, während die anderen damals Samples nur für Stimmen benutzt haben.

? Warst du als Musiker nicht richtig schockiert, als Du zum ersten Mal diese Sounds gehört hast?

Eigentlich nicht, denn im Vergleich zum Gameboy waren die Möglichkeiten wirklich brilliant. Ich konnte





Global Gladiators war das erste Sega-Projekt, zu dem Tommy Tallarico den Sound beisteuerte.

ein Sample nutzen, und da sagte ich mir, 'Wow, das ist doch toll!'

? Hast du dir vorher die anderen Mega Drive-Musiken angehört?

Klar, ich kannte ja sehr viele Sachen, und als ich wußte, was der Mega Drive-Soundchip kann, habe ich mir gesagt: Das ist cool, ich kann etwas viel Besseres machen. Wieso hat denn nie jemand die Fähigkeiten genutzt? Sie haben fünf oder sechs Instrumente, und die nutzen sie das ganze Spiel! Wenn ich mich hinsetze, dann versuche ich, die Stücke so interessant wie möglich zu machen.

? Hat sich etwas geändert, seit du Musik machst?

Ein Problem war immer, daß der Sound das letzte war, was von einem Spiel gemacht worden ist. Die Programmierer kamen an und sagten, 'Ok, wir haben 10 Kilobyte übrig, mach' nun bitte den Sound dazu!'. Ich will jedoch eine Art interaktive Erfahrung vermitteln. Wenn man Cool Spot spielt, dann hört man im Hintergrund die Wellen, und so etwas hat vorher keiner



gemacht. Ich wollte, daß man zuerst über die Musik spricht. Meiner Meinung nach gibt es drei Komponenten bei einem Spiel. Die Programmierung mit dem Gameplay, die Grafik mit den Visuals und die Musik mit den Geräuschen. Der Sound muß genauso wichtig erachtet werden wie der Rest!

? Wenn man in einem Kinofilm den Soundtrack bewußt hört, dann sagt man ja, ist es ein schlechter Soundtrack. Er soll nur unbewußt eine Atmosphäre erzeugen. Wie sollte deiner Meinung nach der perfekte Soundtrack sein?

Das hängt vom Spiel ab. Der Soundtrack vom Virgin-Game Heart of Darkness (Kommt im Winter für den Saturn! Anm. d. Red) ist beispielsweise brilliant, man hört ihn nicht bewußt, aber er ist absolut toll. Bei einem Spiel wie Earthworm Jim oder Cool Spot muß der Sound so sein, daß die Leute mitwip-



pen, bevor sie überhaupt zu spielen begonnen haben.

? Bekommst du eine exakte Beschreibung, wie der Sound sein soll?

Meistens ist es so, daß mir die Leute das Spiel geben und sagen: 'Mach was!'. Ab und zu haben die Programmierer auch einige Ideen. Dann setzen wir uns zusammen und überlegen gemeinsam, was mir machen könnten. Am besten ist es, wenn ich das Game einfach spiele, denn da kommen mir meistens die Ideen. Oft habe ich auch nur das Storyboard.

? An welchen Projekten arbeitest Du denn zur Zeit?

Insgesamt sind es 21 Titel. Für Virgin mache ich 3D Hyper Pinball auf dem Saturn und Hardcore Hoops auf Saturn, 32X und Mega Drive. Für Playmates produziere ich Earthworm Jim 2 auf Mega Drive und Saturn und ein Motorradrennspiel auf dem Saturn. Electronic Arts beauftragte mich mit der Vertonung

Im sonnigen Los Angeles entlockte Hans Ippisch dem Soundgenie die größten Geheimnisse!

von John Madden '96 und einem Basketballspiel auf dem Mega Drive. Für Capcom komponiere ich zwei Saturn-Soundtracks, für Disney mache ich zwei Mega Drive-Spiele. Da ist wahrscheinlich mehr, was ich vergessen habe.

? Jeder Künstler hat irgendwann einmal das Problem, daß ihm plötzlich nichts einfällt. Was machst du in solchen Situationen?

Das ist meine größte Angst, daß so etwas passiert, bislang ist mir jedoch immer noch etwas eingefallen. Vielleicht liegt es auch daran, daß ich nur Projekte annehme, die mir gefallen.

? Freust du dich, daß sich zukünftig alles auf CDs pressen läßt?

Ja, natürlich. Darauf habe ich gewartet, bei Sachen wie Global Gladiators konnte ich gar nicht das machen, was ich mir vorstellte, weil es technisch nicht möglich war. Nun kann ich völlig frei arbeiten, nun habe ich sogar zu viele Ideen.

! Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

Shiny Happy People



Von links nach rechts: Mike Koelsch zeichnet die genialen Cover-Artworks, Edward Schofield läßt Jim lebendig werden, Doug TenNapel überlegt sich, was Jim tut, und Mike Lorenzen kümmert sich um die restliche Grafik.

WER EARTHWORM JIM KENNT, WEISS AUCH, WER DAVID PERRY IST. WER ABER EINEN GROSSTEIL DER ARBEIT LEISTET, IST KAUM JEMANDEM BEKANNT. WIR HABEN EXKLUSIV MIT DEN GENIALEN ENTWICKLERN HINTER MEGASTAR DAVID PERRY GESPROCHEN.

VON HANS IPPISCH

? Welche grafischen Besonderheiten dürfen wir von Earthworm Jim 2 erwarten?

Edward: Seit Earthworm Jim haben wir grafisch einige Fortschritte gemacht, welche wir unserem neuen Grafik-System Animation II zu verdanken haben. Die Animationen sind nun wesentlich sauberer und detaillierter, und außerdem dürfte es uns bei der Entwicklung einiges an Zeiterparnis einbringen. Außerdem haben wir bei den anderen Grafiken mit dem 3D Studio herumgespielt, mit dem wir Grafiken berechnen lassen.

? Sind handgemalte Grafiken nun endgültig out?

Edward: Nein, das nicht. Wir haben das traditionelle

Verfahren mit dem Rendering-Verfahren kombiniert, wir wollten nicht komplett den Donkey Kong Country-Stil einschlagen, da unsere eigentliche Stärke beim Zeichnen liegt. Aber natürlich findet man einige 3D Studio-Sachen im Spiel.

? Arbeitet ihr schon an Spielen für die neue Konsolen-Generation?

Edward: Wir haben natürlich darüber nachgedacht, was wir dort machen wollen. Unser Hauptinteresse gilt derzeit aber natürlich noch Earthworm Jim 2 auf Mega Drive und Super NES, und das wollen wir vor Weihnachten fertigmachen.

? Erzählt doch mal ein bißchen von den neuen 3D-

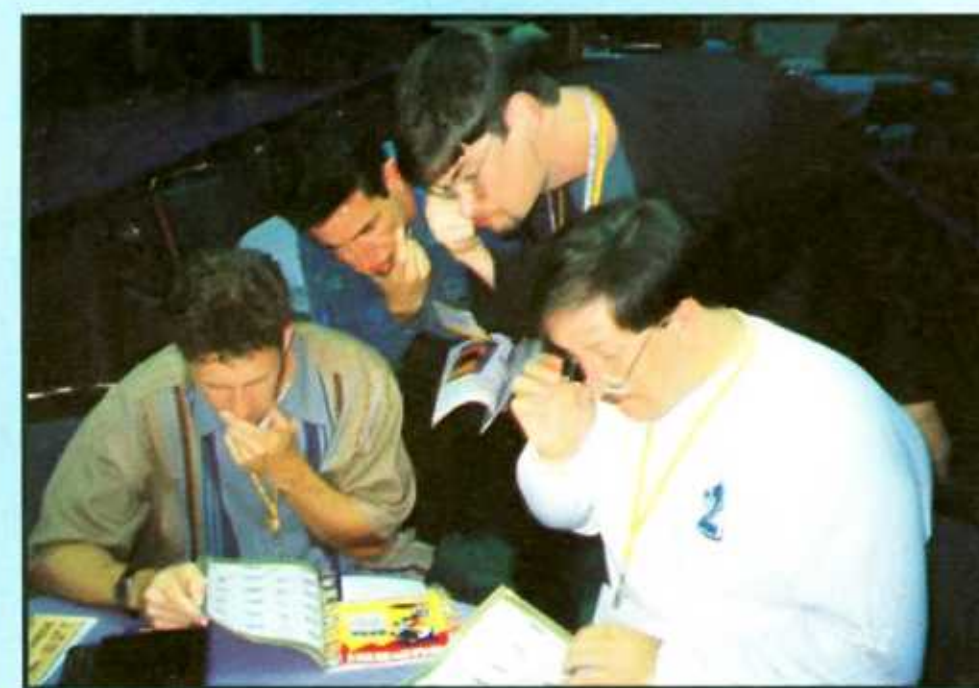
Sequenzen in Earthworm Jim 2! Wie werden sie aussehen?

Edward: Es gibt einen Fluglevel, den man aus der Vogelperspektive sieht, bei dem alle Gegner und Elemente mit dem 3D Studio gemacht wurden. Das bringt sehr viel Abwechslung in den normalen Spielablauf ein.

? Wie viele Leute arbeiten denn im Augenblick für Shiny Entertainment?

Edward: Derzeit sind es 14 Leute, die allesamt

Hier wollen sie gerade herausfinden, wie man denn das Dauerenkino im SEGA Magazin zusammenbastelt.



an Earthworm Jim 2 arbeiten, doch wir werden noch weitere Leute einstellen.

Doug: Wir brauchen für die Next Generation-Konsolen noch einige 3D-Spezialisten.

? Was haltet ihr denn von der Earthworm Jim-Zeichentrick-Serie, die im September in Amerika anlaufen wird?

Edward: Doug hat sehr eng mit den Leuten zusammengearbeitet. Bislang haben sie schon die Stimmen für neun oder zehn Folgen aufgenommen.

Doug: Doug Lang, der schon für Disney gearbeitet hat, hat die ganzen Storys geschrieben, und die sind wirklich großartig geworden. Es ist sehr viel Humor in der Art von der Simpsons-Serie enthalten. Dan Castlerna, der die Stimme von Homer Simpson spricht, wird auch die Stimme von Earthworm Jim übernehmen. Die ganze Serie ist sehr sarkastisch, die Animationen sind ähnlich wie in Tiny Toons und der The Ren & Stimpy-Show.

? Gibt es Pläne, einen Kinofilm daraus zu machen?

Doug: Ja, wir sprechen darüber. Aber erst einmal muß die Serie zum Hit werden, und wenn sie einer wird, was wir alle hoffen, dann gehen wir einen Schritt weiter.

? Habt ihr ein generelles Erfolgsrezept?

Doug: Die Story-Line muß so sein, daß Kids ihr folgen können. Außerdem muß das Gameplay so einfach sein, daß es gut spielbar ist. Und natürlich muß das Ganze auch das Auge erfreuen. Dafür muß man natürlich schon ein bestimmtes Faible haben, so wie wir. Wir mögen die Kids, und deshalb machen wir etwas für sie.

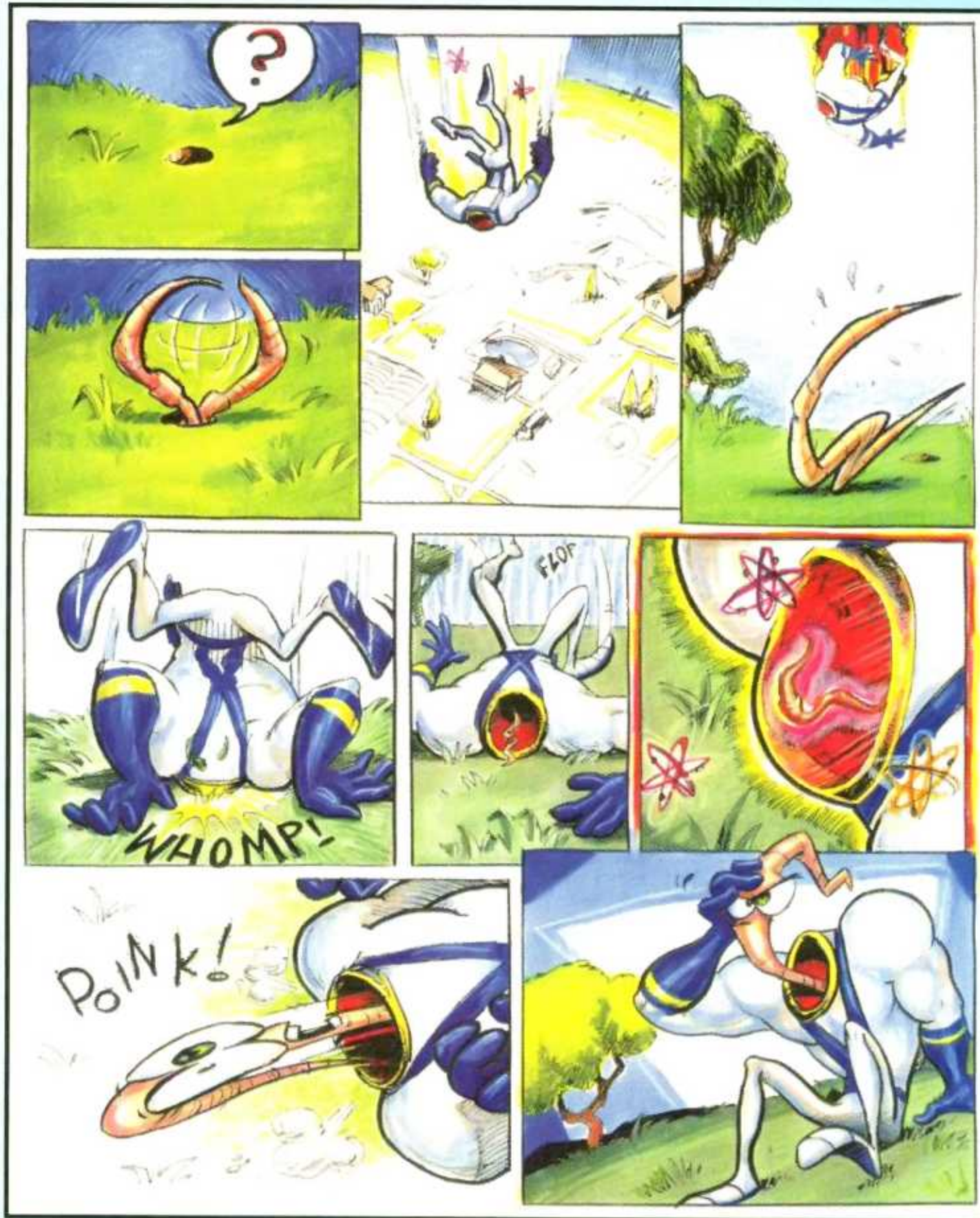
? Was kommt denn nun nach Earthworm Jim 2? Earthworm Jim 3?

Doug: Von unserer Seite wäre es sehr schwer, ein Earthworm Jim 3 zu machen. In Earthworm Jim 2 konnten wir wirklich ganz verrückte Sachen machen, so daß es praktisch ein ganz neues Jim-Spiel wurde. Aber ein dritter Teil?

Edward: Beim zweiten Teil haben wir uns viel mehr auf das Gameplay konzentriert, während im ersten Teil die Technik das wichtigste war. Nun gibt es beispielsweise den Level 'Bouncing Puppies', in dem Jim Hündchen tragen muß. Dies erinnert an teils sehr alte Spiele. Wir erinnern uns an die Elemente aus den Spielen, mit denen wir aufgewachsen sind.

? Welche Spiele sind denn derzeit eure Favoriten?

Doug: Zur Zeit spielen wir den Uralt-Break Out-Clone Arkanoid auf dem NES. Mike hat den High Score, er liegt bei 70.000 Punkten.



Wie kam der Wurm Jim zu seinem tollen Raumanzug? Wir lüften das Geheimnis in diesem Comic!

Edward: So etwas gibt es auf dem Saturn nicht! Wir sollten wieder Spiele machen, welche die Leute spielen wollen. Die Games auf den neuen Konsolen sind zwar wunderbar anzusehen, aber wenn man sich hinsetzt und sie spielt, sind sie oft sehr langweilig.

Doug: Außerdem gefällt mir Myst sehr gut, es bietet die beste Story und eine Menge toller Rätsel. (Kommt demnächst für Mega CD II und Saturn).

? Das sind aber keine typischen Shiny-Spiele!

Doug: Ganz bestimmt nicht, aber wir spielen die Spiele von uns nicht.

Edward: Im Büro machen wir Spiele für Kids, aber zu Hause spielen wir andere Spiele.

Doug: Leider wird es Spiele wie Arkanoid nie für Saturn geben.

Edward: Am Ende ist nur das Gameplay entscheidend, auch wenn die Grafik von

Arkanoid ziemlich langweilig ist.

? Welche Spiele würdet ihr denn machen, wenn ihr freie Wahl hättet?

Doug: Ich würde etwas wie Myst machen. Ein Spiel für PC-CD-ROM mit guter Musik und guter Story, nicht soviel Hyper-Gameplay.

? Könnte es sein, daß wir langsam zu alt werden für Actionspiele wie Mortal Kombat 3?

Doug: Die ganze Branche ist wirklich sehr gefährlich geworden. Sie sehen die Kids nur noch als dumme Tiere an. Sie sagen: Weißt du was, wir geben ihnen nichts Gutes, wir geben

ihnen das, was sie wollen. Wenn sie Müll wollen, geben wir ihnen Müll. Das trifft nicht notwendigerweise auf Mortal Kombat 3 zu, aber es hat den Anschein.

? Welchen Job möchtet Ihr denn in der Zukunft einmal haben?

Doug: Ich möchte gerne Videospiele machen, für das Fernsehen arbeiten und Spielzeuge erfinden. Ich habe keinen speziellen Favoriten, am liebsten möchte ich alle drei Sachen weiterhin machen.

Edward: Ich mag Videospiele sehr, aber, wie Doug schon sagte, es gibt noch mehr zu tun in dieser Branche. Man sollte den Kids Spiele geben, die sie herausfordern. Die Blut & Gewalt-Spiele stören mich sehr, ich habe zum Beispiel eine neunjährige Tochter, und ich sehe, welchen Dingen sie ausgesetzt ist. Die Qualität vieler Produkte könnte viel besser sein. Als Spieldesigner habe ich eine Verantwortung der Öffentlichkeit gegenüber. Ich will nicht schnell Geld verdienen auf leichten Wegen. Ich will wirklich gute Spiele machen!

! Das läßt hoffen! Vielen Dank für das Interview!



DIE GEWINNER DES SEGA-QUIZ



Simply the Best!

DANKE! DANKE! DANKE! DASS SICH UNTER EUCH SO VIELE SEGA-GENIES BEFINDEN, HÄTTEN WIR UNS IN UNSEREN KÜHNSTEN TRÄUMEN NICHT ERWARTET. ÜBER 554 VOLLSTÄNDIG AUSGEFÜLLTE COUPONS HABEN WIR INNERHALB VON 2 1/2 WOCHEN ZURÜCKERHALTEN, WOBEI 75 TEILNEHMER 51 ODER MEHR PUNKTE ERZIELTEN! WER DAS RENNEN MACHTE, VERRATEN WIR HIER!

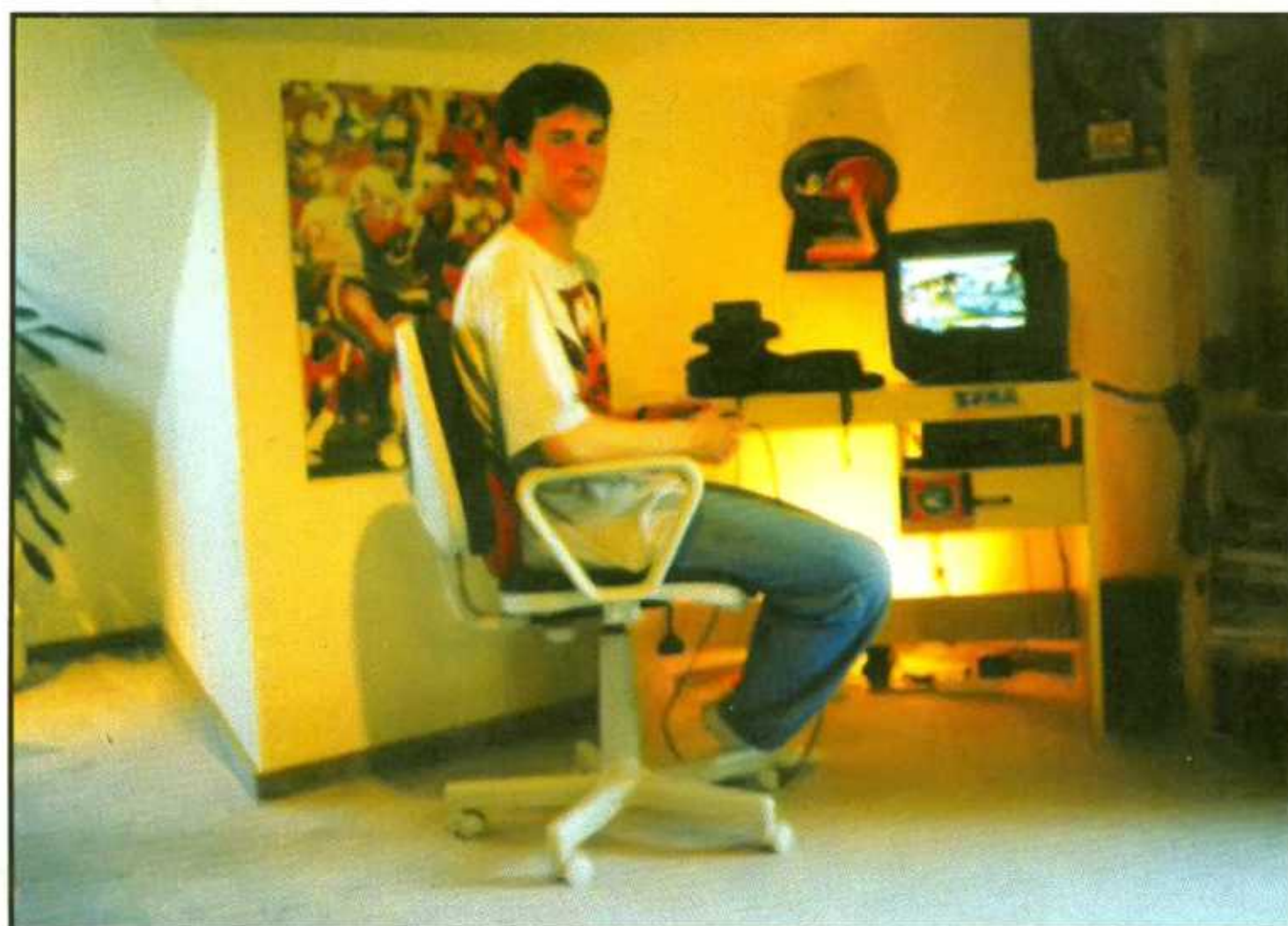
Als wir uns das Sega-Quiz ausdachten, wollten wir eigentlich nur die echten Freaks unter Euch fordern. Daß sich jedoch so viele daranmachen, dieses Quiz in teilweise mehrstündiger Arbeit zu lösen, hatten wir nie erwartet. Schon zwei Tage bevor

die Ausgabe 6/95 in den Zeitschriftenhandel kam, trudelten die ersten 50 Bögen von Abonnenten ein. Und das sollte sich die darauffolgenden Wochen auch kaum ändern. Die erste Woche sah es so aus, als ob André Malcherek aus Cloppenburg mit 54 richtig

beantworteten Fragen das Rennen machen würde. Vier Tage vor Einsendeschluß war dann jedoch klar, daß man mindestens 54 Punkte erzielen mußte, wenn man unter die besten Zehn kommen wollte. Schließlich kam dann endlich der sensationelle Coupon, den wir wirklich

nicht erwartet hatten. Klaus Miller aus Betzdorf bei Siegen konnte als einziger alle 55 Fragen richtig beantworten. Für diese tolle Leistung durfte er sich zehn Sega-Spiele aussuchen, und außerdem stellen wir ihn unseren Lesern genau vor.

Der Champion im Interview



Sportspiele gehören zu seinen Lieblingsbeschäftigungen.

Klaus Miller, der am 19. Juli 17 Jahr alt wurde, stellte sich im Interview unseren Fragen. Wie

man zum absoluten Sega-Magazin-Champion wird, wollten wir von ihm erfahren.

? Wann hast du denn deine erste Konsole bekommen?

Klaus: Meine erste Konsole war das Atari VCS, das war wohl irgendwann in der Steinzeit, 1987 glaube ich. Meine erste Sega-Konsole war der Game Gear, den ich 1991 bekommen habe, mittlerweile habe ich auch Mega Drive, Master System, 32X und Mega CD II.

? Wie viele Spiele hast du dafür?

Klaus: Knapp 40 Games dürften es sein...

? Du scheinst eine Menge Geld für dein Hobby zu haben....

Klaus: Na ja, nicht unbedingt

ich, eher meine Oma.

? Welche Art von Spielen magst du denn am liebsten?

Klaus: Sportspiele, im Moment spiele ich besonders gerne



Unser Champion Klaus Miller schwört auf das Sega Magazin! Da stehen alle wichtigen Infos drin.

Quarterback Club auf dem 32X, außerdem noch Virtua Racing Deluxe. Meistens spiele ich so mit drei oder vier Freunden.

? Seit wann liest du denn das Sega Magazin?

Klaus: Seit der ersten Ausgabe schon, natürlich wird jede Ausgabe genauestens durchgelesen. Wir haben eine Stunde Mittagspause an unserer Ganztagschule, und da lese ich es dann meistens.

? Mußtest du für die Beantwortung der Fragen in älteren Ausgaben nachschlagen?

Klaus: Nur einmal, ich wußte die Verkaufszahlen des Genesis in Amerika nicht mehr genau.

? Was will denn ein absoluter Videospiele-Experte wie du später einmal werden?

Klaus: Ich möchte einmal Zahnmedizin studieren, ich hatte schon einmal ein Praktikum in einer Zahnarztpraxis.

? Hast du sonst noch Hobbies?

Klaus: Ich fahre öfters nach Frankfurt und sehe mir Football-Spiele von Galaxy an.

? Willst du dir den Saturn kaufen?

Klaus: Wenn gute Sportspiele kommen, schon. NHL Hockey sah schon einmal verdammt gut aus.

? Welche Spiele wünschst du dir als Preise?

Klaus: Chaotix, Theme Park, Metal Head, NBA Jam T. E., Story of Thor, WWF Raw für 32X, Daytona USA, Virtua Fighter, Stellar Assault und nochmal Theme Park.

! Viel Spaß damit!

WIE SCHLAU SEID IHR?

51- 55 Punkte	13, 6 Prozent	75 Teilnehmer
45-50 Punkte	24,6 Prozent	136 Teilnehmer
36-44 Punkte	26, 2 Prozent	145 Teilnehmer
28-35 Punkt	18,6 Prozent	103 Teilnehmer
16-27 Punkte	16,0 Prozent	90 Teilnehmer
6-15 Punkte	1 Prozent	5 Teilnehmer
0-5 Punkte	0 Prozent	0 Teilnehmer

DIE TOP 51!

1. Miller Klaus	57518 Betzdorf	55
2. Malcherek André	49661 Cloppenburg	54
3. Smolinsky Carsten	56762 Dünenheim	54
4. Rehschuh Jans	18435 Stralsund	54
5. Wichert Marc	44149 Dortmund	54
6. Goerke Ralf	5000 Köln 30	54
7. Paulo Christian	A-2542 Kottlingbrun	54
8. Ebert Maik	74025 Epfenbach	54
9. Abruzzese Valentino	72124 Rübgarten	54
10. Ripke René	39340 Haldensleben	54
11. Müller Gerd	56571 Polch	54
12. Seraydarian Haig	A-1080 Wien	54
13. Miller Thomas	57518 Betzdorf	53
14. Rehschuh & Co.	18435 Stralsund	53
15. Raymund Heinrich	68161 Mannheim	53
16. Less Bernd	65248 Rüsselsheim	53
17. Reitenbach Daniel	56220 Kettig	53
18. Walter Dennis	38259 Salzgitter	53
19. Urban Kai	49201 Dissen	53
20. Mohr Christian	25336 Elmshorn	53
21. Sebastian Rumpf	68766 Hockenheim	53
22. Löwenau Jan	18469 Velgast	53
23. Izberovic Senzd	65931 Frankfurt	53
24. Hohdorf Sebastian	30167 Hannover	53
25. Hörig Dimitri	13057 Berlin	53
26. Jelinski Ulrich	45659 Recklinghausen	53
27. Weidlich Mathias	91056 Erlangen	53
28. Frank Käding	17034 Neubrandenburg	53
29. Rütt Club	56220 Kettig	53
30. Abruzzese Ugo	72124 Rübgarten	53
31. Werner Tim	47137 Duisburg	53
32. Baderschneider Jens	95232 Kulmbach	52
33. Samuel Gerald	22419 Hamburg	52
34. Krieger Elmar	A-8042 Graz	52
35. Kuchenbuch Christian	47137 Duisburg	52
36. Savtg Roman	39359 Lockstedt	52
37. Weber Andreas	36088 Huenfeld	52
38. Delasauce Dennis	35781 Weilburg	52
39. Grase Christian	97464 Niederwerrn	52
40. Tücks Daniel	56269 Dierdorf	52
41. Junker Michael	06886 Wittenberg	52
42. Lorenz Alexander	44263 Dortmund	52
43. Schönemann Maik	19322 Wittenberg	52
43. Pannrucker Frederick	L-6421 Echternoch	52
44. Volger Steffen	68259 Mannheim	52
45. De Filippo Nino	56322 Spay	52
46. Müller Jörg	56322 Spay	52
47. Khani Schahin	50334 Hürth	52
48. Geißler Horst	56220 Kettig	52
49. Linsler Friedemann	79650 Schopfheim	52
50. Rall Daniel	39343 Ackendorf	52
51. Zöhler Fabian	28844 Weybe	52

Anmerkung: Die Platzierung ist bei gleicher Punktzahl unerheblich. Sie wurden nach dem **Tag des Eintreffens** sortiert. Offensichtliche Mehrfacheinsendungen von ganzen Familien mit identischen Wertungen wurden nur einmal gewertet. Die **zwölf Erstplatzierten** bekommen **Preise**. Insgesamt kamen **554** Teilnehmer in die Wertung.

SCORE ATTACK

WIR WOLLEN ES WISSEN! WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH? WENN IHR EINEN MEGA DRIVE, EIN MEGA CD II ODER EINEN 32X UND EINEN VIDEORECORDER HABT, DANN SOLLTET IHR BEI SCORE ATTACK MITMACHEN!

So geht's!

1. Schließt Eure Konsole zunächst an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders wiederum stöpselt ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal eurer Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der 'Record'-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt. (Achtung! Falls es technische Probleme gibt oder es sich nicht um euren eigenen Recorder handelt: fragt vorher den Besitzer und/oder eure Eltern!)

2. Nehmt nun euer absolutes

Lieblingsspiel, bei dem ihr unschlagbar seid, und zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die gefahrene Bestzeit ersichtlich wird. Bei Rennspielen wie Virtua Racing solltet ihr eine ganze Runde aufzeichnen. Wichtig ist, daß sich dieses Spiel unter unseren abgedruckten Titeln befindet. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

3. Notiert dann noch auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn

zusammen mit der VHS-Videokassette und einem Foto (wichtig!) an uns. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SEGA MAGAZIN
Kennwort: Score Attack!
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Regeln

Jedes der Spiele wird mindestens sechs Monate im Wertungskatalog enthalten sein. Dazu werden wir monatlich die aktuellen Topleistungen abdrucken, so daß ihr genau sehen könnt, wie

gut ihr liegt. Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.



COUPON ATTACK

- Ein Foto liegt bei!
- Videokassette liegt bei!

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

Meine Bestleistungen: _____

Titel: _____ System: _____

Bestleistung: _____

Hiermit bestätige ich, daß ich diese Leistung ohne Zuhilfenahme eines Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.

Datum, Ort

Unterschrift

Insgesamt benötigt ihr zwei Kabel. Eines verbindet den Mega Drive mit dem Videorecorder, das andere den Videorecorder mit dem Fernseher. Stellt nun den Videorecorder auf den Mega Drive-Kanal ein, während ihr das Fernsehgerät auf den Videorecorder-Kanal schaltet. Legt nun noch eine Leerkassette in den Recorder ein und drückt die Record-Taste - schon kann's losgehen!

Die Competition-Games



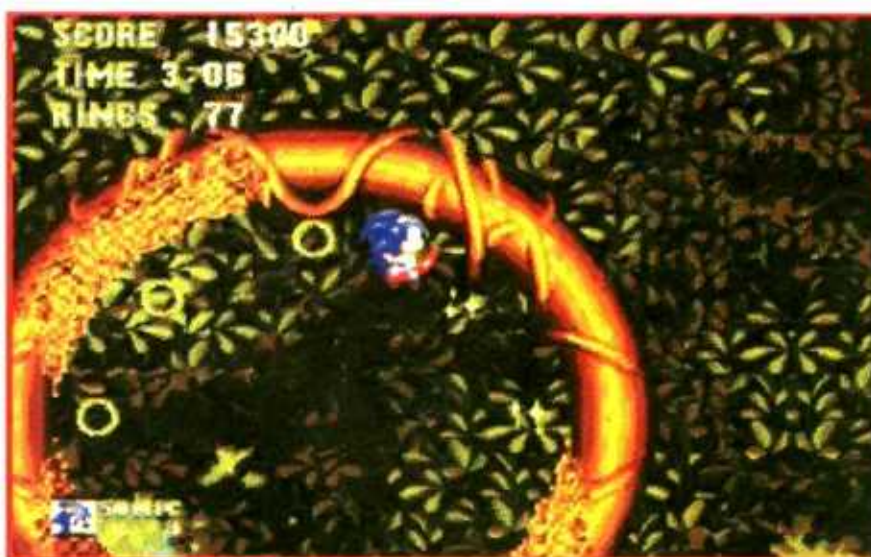
Sonic 3

Aktuelle Bestleistung:

Neu!

Spieler:

Neu!



Sonic & Knuckles

Aktuelle Bestleistung:

Neu!

Spieler:

Neu!



Probotector

Aktuelle Bestleistung:

Neu!

Spieler:

Neu!



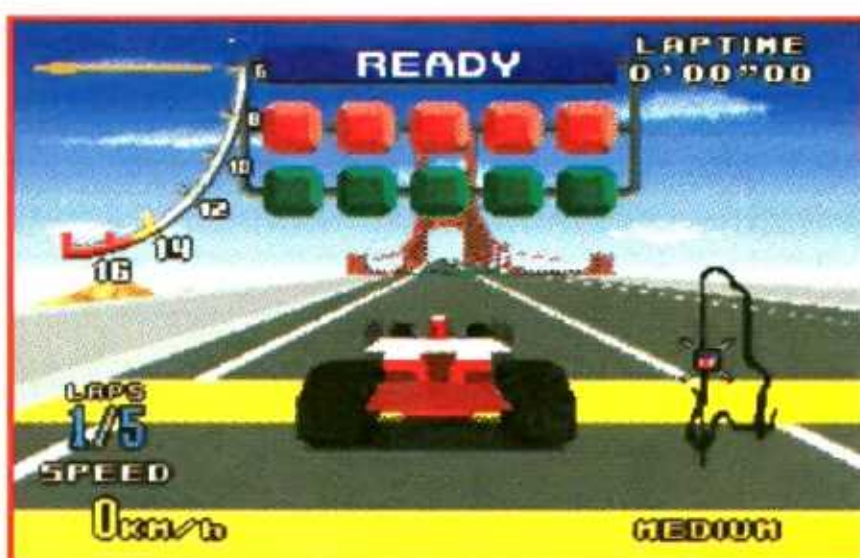
Super Street Fighter II

Aktuelle Bestleistung:

Neu!

Spieler:

Neu!



Virtua Racing

Aktuelle Bestleistung:

Strecke 3: Neu!

Spieler:

Neu!



Ristar

Aktuelle Bestleistung:

Neu!

Spieler:

Neu!

Wir verkaufen aus Verwertungen von Konkursen, Havarien, Überproduktionen und sonstigen Anlässen laufend

Computer, Games und EDV-Zubehör fast aller Hersteller weit unter Marktpreis

Außerdem noch Waren aus folgenden Bereichen:

Kunst & Antiquitäten, PKW + Motorräder, TV + HiFi, Sport- + Freizeitartikel, Film + Musik... und vieles mehr.

Unsere aktuelle Lagerliste (etwa 50.000 verschiedene Lagerartikel) erhalten Sie gegen DM 10,- (keine BM) Vorkasse.

Keine Händlerrabatte. Kein Ladenverkauf.

Dr. Schneider & Nachfolger Auktionshaus KG seit 1904

Am Seestern 24, 40547 Düsseldorf,

PF 290321, 40530 Düsseldorf

Test 'N Take
Videospiele

EA Tennis	dt 49,95	Samurai Showdown	dt 119,95
Eternal Champions	dt 39,95	Schlümpfe	dt 109,95
F1 Championship	dt 129,95	Soleil	dt 124,95
Judge Dredd	dt 119,95	Syndicate	dt 109,95
Justice League	dt 119,95	Theme Park	dt 69,95
NHL '95	pal 69,95	Urban Strike	us 109,95
Phantasy Star IV	us 169,95	Popful Mail, CD	us 94,95
Road Rash 3	dt 109,95	Shining Force, CD	dt 139,95
		Metal Head, 32X	

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

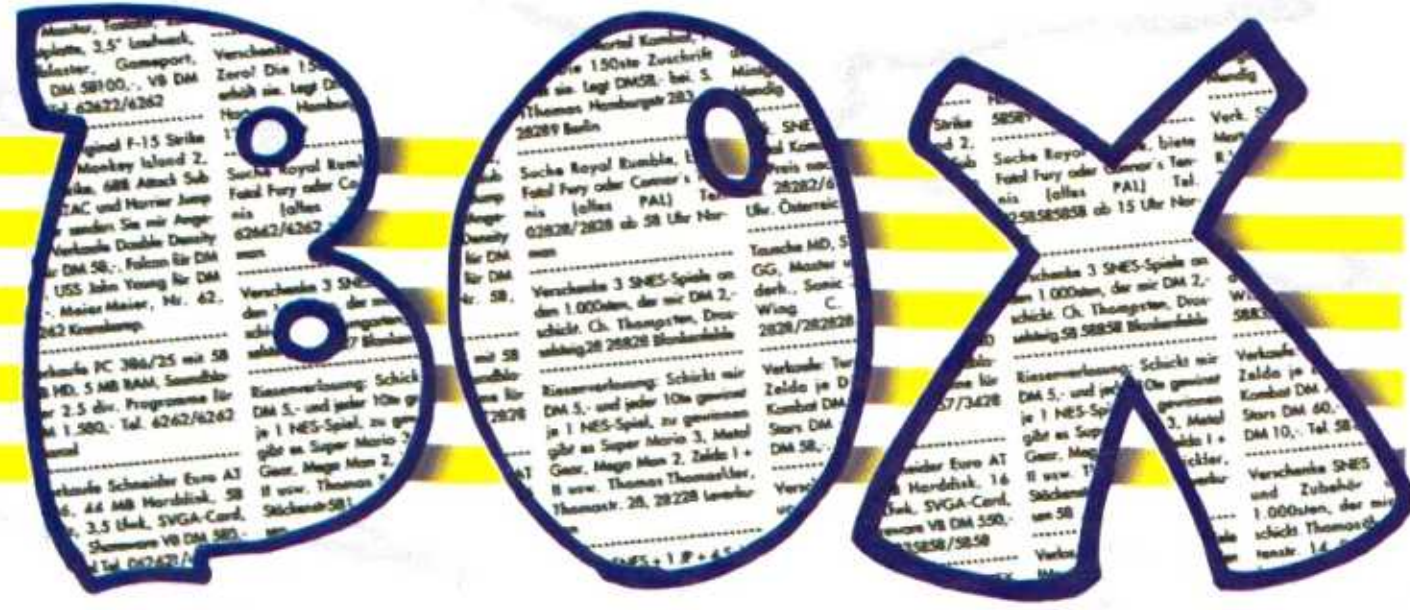
PlayStation
SuperNES
Jaguar, 3DO

SEGA Unlabeled German Market SEGA NEO GEO CD
WORLD OF GAMES SONY®
Computerspiele Videospiele PlayStation

Turnstr.6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

GAME BOY® MEGA DRIVE JAGUAR MS-DOS CD ROM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SEGA SATURN 3 DO Panasonic GAME GEAR
Laufend Neuheiten!

SEGA



MEGA DRIVE

Verk. Jurassic Park, Mega Games 1, International Club Soccer, kaufe Rise of the Robots, Theme Park, Michel Philipp, Weihermatt 36, 5082 Kaisten

Verk. MD + 32X mit 8 Spielen z. B. VR Del., Star Wars, Afterburner, FIFA Soc. 95, Sp. Harrier usw. für DM 700,-, Tel. 07821/61736

Verk. MDII, 2 Pad, Mega Games I, Dyn. Headdy, Cyborg, Cool Spot, Action Replay 2, zus. DM 450,-, Steffen Friedrich, Hinterstr. 12, 99765 Hamma

Suche MD, MCD, 32X m. o. ohne Spiele, auch ohne MD. Zahle bis zu DM 200,-, Angebote an: Kukla, Tel. 02864/4369

Suche fürs MD Summer Challenge od. Pferdesportspiele. Angebote unter Tel. 03576/204090 od. 41731

Verkaufe EWJ, FIFA 94, SFII, V.R., Rocket K. Ad., Global G., für 32X, Metal Head, VR Deluxe, Joypad Heatseeker f. MD (neu), Tel. 02583/1704

Suche X-Men u. Mickey Mania, tausche gegen Tale Spin, Space Harrier 2, Super Thunderblade u. Talmits Adventure, ab 18 Uhr, Tel. 035954/3352 Rico

Suche für Mega Drive Psycho Pinball, Tel. 05673/4193

Tausche Dune 2, Sonic 1, World Championship Soccer 2 gegen Schlümpfe oder andere Spiele. Martina Sackmann, Wachaustr. 28, A3124 Obernöbling

Verk. MD1 mit 45 Spielen (u. a. Wimbledon, Streets of Rage) für DM 350,-, Patrick Kaiser, Brückleweg 3, 72218 Effringen

Verkaufe WWF Raw DM 50,-, König der Löwen DM 80,-, Champions World Class Soccer DM 90,-, NHL Hockey 95 DM 50,-, Tel. 09366/6113

Verkaufe Jurassic Park RPE. für DM 80,- und Shadow of the Beast für DM 60,-,

beide mit Anleitung, Tel. 07574/2331

Verk. Pitfall u. Lemmings 2 für je DM 50,-, Tel. 08031/93154

Suche NHL 95, Theme Park, Road R3, F1, Urban S., Hardball 3, B. Legends, jew. bis DM 40,-, P. Kaiser, Brückleweg 3, 72218 Wildberg 3

Verk. MD1 + 2 Joypads + 7 Spiele (MicroMachines 2, FIFA Soccer, Sonic & Knuckles etc.) für DM 300,-, Tel. 02252/1652

Verk. MD Gunship DM 40,-, Terminator DM 25,-, Grandlam Tennis DM 25,-, Ex Mutants DM 25,-, Battletoads DM 35,-, Back to the Future DM 35,-, Tel. 069/506615

Verk. Sonic 1 + 2 (dt.) je DM 30,-, Sonic 3 + SFII (US) je DM 50,-, V.R. (Jp. m. US-Texten) DM 70,- oder zus. DM 200,-, Tel. 06333/4269

Sega Mega Drive-Spiel Ghoul's n' Ghosts für DM 70,- VHB, Tel. 06195/1515 in 64409 Messel

Verk. SF2 DM 60,-, Eternal Champ. DM 50,-, Sonic 2 DM 30,-, Sonic 3 DM 70,-, Son. & Knu. DM 80,-, Renner, O.-Nuschke-Str. 9, 01968 Senftenberg

Tausche Virtua Racing, Lion King. Suche Theme Park, Story of Thor, Tel. 08084/3694 ab 18 Uhr, Eric verlangen!

Verk. Haunting DM 45,-, ToeJam & Earl DM 45,-, Landstalker m. Lösungsbuch DM 75,-, Tel. 02203/84551

Verk. Cap Attack, Jurassic Park, Gunstar Heroes, Tazmania, Tale Spin je DM 25,-, ab 16 Uhr, Tel. 033237/89292 Max

Tausche WWF Royal Rumble + Road Rash I. Suche F1 94, NBA Jam u. Sonic III. Tel. 03525/876652 Guido verlangen ab 17 Uhr

Suche Neuheiten und Modulsammlungen für MD, MS, MCD etc. Suche auch Saturn m. Spielen. Tel. 0641/791740 Monika

Verkaufe für MD das Spiel Landstalker DM 80,- und Mickey Mania DM 50,-, Karsten Seifert, Glückaufstr. 29, 09394 Hohndorf

Suche Jungle Strike usw., Tel. 0441/884380 Heiko

Verk. zu. o. einz. Th.-Force 4, Mega Games 1, F15/2 und zwei weitere Spiele zus. DM 250,-, einz. VB, Tel. 03886/712208

Verkaufe Story of Thor DM 70,-, Flashback DM 50,-, Lost Vikings, Sword of Vermillion, Lemmings je DM 20,-, Tel. 040/5117342 Jens

Verk./tausche MD-Spiele z. B. Dynamite Headdy, Ariel, WWF usw., suche FIFA Soccer 95, Tennis, Soleil, Tel. 06424/4230

Suche X-Men 1 für MD, Tel. 0201/425457 Frank

Verkaufe Mega Drive II mit dem Spiel Sonic 1 für DM 100,-, Daniel Kürbs, Dorfstr. 57, 01728 Possendorf

Verkaufe Mega Drive + Mega CD II + Spiele (Landstalker, Thunderhawk, Sonic II, Ecco uvm.) VB DM 950,- ab 18 Uhr Tel. 0511/669317

Verk. Mega Drive m. 14 Spielen + 3 Joypads, verk. nur alles komplett! Preis am Telefon regeln ab 16 Uhr, Lukas Paul, Tel. 04421/84125

Sega MD 2 DM 120,-, Flashback US DM 45,-, Urban Strike DM 60,-, Punisher US DM 60,- usw., Tel. 09261/93104 ab 18 Uhr

Verkaufe über 50 Mega Drive-Spiele! Preisliste gegen fr. Rückumschlag an Haiko Oschwald, Einern 100, 42279 Wuppertal

Verkaufe Virtua Racing DM 60,-, Soleil DM 50,-, Star Wars Arcade 32X DM 50,-, Tel. 02151/316604

Verkaufe Ottifants, SFII SCE und Aladdin für DM 100,-, Mario Brunner Tel. 07042/14289

Verkaufe Sonic & Knuckles (14 Tage alt) und Sonic 3 für DM 120,-, Sonic 1 gibt's gratis dazu. Tel. 08142/53292

Verkaufe Mega Drive-Spiele Ecco, Jurassic Park Ramp. Ed., Dragon je DM 60,-, Spielanleitung etc. wie neu, Tel. 02241/331607 Volker

Suche für den Mega Drive Kampfsportspiele. Bitte meldet euch bei Tel. 09421/41869 od. Fax 09421/30713

Verk. Phant. Star 2, Roll. Thunder 2, Gynoug, NHLPA 93, Rev. of Shinobi, Sampras, NBA Jam a. DM 30,-, O. Dattner, Tel. 04821/3322

Ver./tausche Sonic Spinball, Jur. Park 2 je DM 60,- VB. Suche Aladdin, Mickey Mania, Dschungelbuch, 32X-Konsole, Tel. 02232/46732

Verk. ca. 15 Mega Drive-Spiele für DM 40,- - DM 70,- (u. a. auch Street Fighter u. Quack Shot), Till Arnold, Tel. 08161/66911

Verkaufe Gunship, Home Alone für je DM 55,- und Ottifants, Ultimate Soccer für je DM 70,-, Tel. 03606/600054 Tino

Verk. Sonic 3 u. Dynamite Headdy für je DM 65,- o. tausche gegen Bubsy 1 u. Cool Spot 1, B. Mautirz, Ziegelstr. 6, 45886 GE

Verk. Tale Spin, Pacmania, Ottifants, California Games, World of Illusion, Tel. 08193/7527 ab 18 Uhr, öfter probieren!

Verkaufe Spiele für MD-MCD II u. 32X. Suche Neuheiten für MD-MCDII-32X, verk. oder tausche Jaguar gegen? Tel. 05494/8395

MASTER SYSTEM

Verk. G-Loc, S.C.I., Air Rescue, Krusty's Fun House, R-Type DM 30,-, D. Habel, Am Hutzel Berg 13, 02742 Neus.-Spremberg

Verkaufe MS + 2 Control Pads + 12 Spiele (z. B. Terminator, Monopoly) VB Preis DM 350,-, Tel. 06055/83817, fragt nach Marco

Verk. MSII + 3 Control Pads + 5 Spiele (Road Rash, Lion King, Flash, Ottifants) etc., Tel. 09423/2852, verlangt Walter.

Star Wars, Wrestle Mania, Steel Cage..., Thunderblade und Dick Tracy je DM 35,-, Tel. 036873/20497

Verkaufe MS2 + 2 Joypads + 10 Spiele (z. B. Sonic Chaos, Global Gladiators) + Action Replay Mogel-Modul DM 400,-, Tel. 0161/4315843

Suche Ys, Phantasy Star und andere Rollenspiele für MS, tausche Sonic 2 und Wonderboy, Tel. 04551/6695 Saskia

Verkaufe MSII mit 19 Spielen (auch einzeln) für nur DM 500,-, Tel. 06171/85452 verlangt nach Christian

GAME GEAR

GG-Set + 6 Spiele + TV Tuner + Battery Pack usw. DM 290,-, GG-Spiele zu. DM 150,-, GG Sp. DM 25,- bis DM 45,-, dt + kpl. Tel. 07631/13875 Frank

Verkaufe Columns DM 35,-, Woody Pop DM 30,- oder zusammen DM 55,-, Tel. 07150/6833 Claudius

Verk. GG-Spiele Woody Pop und Factory Panic je DM 25,- sowie MS-Spiel Asterix DM 40,-, Tel. 04826/2869

Wir suchen gut erhaltene Game Gear-Spiele! Tel. Peter: 4126758 Mo-Fr. ab 15 Uhr bis 19 Uhr oder Ralf: 4125071 Di-Fr s. o. Dresden

Verkaufe Montana Football u. Streets of Rage m. Anl. je DM 40,-, Prince of Persia DM 30,-, zus. DM 95,-, Tel. 02339/7257

MEGA CD

Verk. MCDII + 6 Spiele + 1 Joypad zu DM 365,-, MCD 6 Spiele DM 140,-, MD 10 Spiele DM 350,-, MD Set I + 2 x Joypad + 7 x Spiele DM 350,-, Tel. 07631/13875

Suche MD, MCD, 32X m. o. ohne Spiele, auch ohne MD. Zahle bis zu DM 200,-, Angebote an: Kukla, Tel. 02864/4369

Kaufe Mega CDII für DM 150,-, plus Road Avenger für DM 30,-, schreibt an: Jan Steinle, Ahornweg 16, 75175 Pforzheim

Verk. S.S., W. Dog, Ch. Rock 2, J. Park alle US, T. Hawk dt. je DM 50,-, zus. DM 200,-, Tel. 06333/4269 Gene

Verk. Mega CDII mit 10 Spielen! (Sonic, Battlecorps, Flink, Puggsy, Mickey Mania usw.) für DM 300,-, Tel. 07371/7197 ab 18 Uhr

Suche Mega CD Grundgerät (US Version) bis DM 150,-, Mega CD (US) Spiele bis DM 30,- ges. T. Märker, Stettingerweg 22, Tel. 02323/43081

Suche Spiel für MCD, zahle gut! Tel. 06047/4069

Verk. Mega CD u. Mega Drive 2 mit 2 Pads u. 2 Mega CD-Spielen u. 1 Mega Drive-Spiel. 2 Monate alt für DM 700,-, Tel. 0511/835698

32 X

Suche Konsolen + Modulsammlungen für MS-MD-32X-MCD etc. Suche auch Games für 3DO. Tel. 0641/71250 Kirsten

Verk. 32X + Metal Head + VR Deluxe für DM 599,- (zwei Monate alt, originalverpackt), Tel. 035022/3378 + 1 MD-Spiel gratis

Verk. MD, CD, 32X, 3 Pads (2 x 6 But.) NP DM 2.830,-, VP DM 1.200,-, 16 Spiele VRD, NBA CD, Tomcat All., Sonic CD, Tel. 03512/510420 Henryk Resagle, Dresden

Verkaufe 32X mit VR für DM 260,-, Rechnungen vorhanden! Tel. 07371/7197 Nur Sa, So.

Suche Games für 32X, MCD, MD u. Master System. Auch Sammlungen + Konsolen. Suche Saturn, Tel. 0641/791740

Verk. MD2 + MCD2 + 32X + 2 6 Button-Joypads mit Spielen wie Tom Cat Alley usw., Preis nach VB, Tel. 0511/817871

CLUBS

An alle Game Gear Clubs!! Wir bauen in eure Tuner die Antennenbuchse ein! Zum Clubpreis! Call Tel. 0171/8119477

SONSTIGES

Suche Sportspiele aller Art (auch jp + us), Preisliste bitte schriftl. an P. Kaiser, Brückweg 3, 72218 Wildberg

An alle Game Gear TV Tuner-Besitzer! Wir bauen in den Tuner die Antennenbuchse! Infos? Call Tel. 0171/8119477

Verk. Mega Drive II DM 100,-, Mega CD II DM 250,-, 32X DM 250,-, IR-JPads DM 50,-, alles DM 600,-, auch

neue Spiele z.B. VR Del., Tel. 05105/3758

Suche Saturn u. Sony PlayStation mit Spielen, Tel. 0641/71250

Suche für Tips zu verschiedenen Beat 'em Ups, R. Mann, Körnerstr. 14b, 09130 Chemnitz

Verk. Monitor Commodore C1084 für C64, 128 und für Comp. mit eigenem Audioausgang für DM 400,-, Tel. 07054/7878

Computerclub sucht Mitglieder, Clubzeitung, Software, Module usw., Infos Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt, bitte DM 1,- Rückp.

Verkaufe Tips zu Beat 'em Ups DM 10,- + DM 2,- Porto an: Thomas Szychulda, Bösingfeldeer 17a, 45896 Gelsenkirchen

Verkaufe und tausche Spiele für MD, MCD, Game Gear, Master, SNES, 3DO, Jaguar, Game Boy. Habe viele Neuheiten, Tel. 0511/414899 Thomas

He! Ich (14) suche Brieffreundschaften. Schreibt mit Foto an: Steffan Heger, Dresdenerstr. 262c, 01705 Freital

Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn ihr angesprochen werden wollt, dann müßt ihr eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunter stehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Erreicht uns eure Anzeige maximal drei Tage nach dem EVT einer Ausgabe, so erscheint sie in der nächsten Ausgabe. Später eingehende Anzeigen erscheinen erst in der übernächsten Ausgabe.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Isarstr. 32-34 - 90451 Nürnberg

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

Mega Drive
 Master System
 Game Gear
 Mega CD
 32X
 Clubs
 Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

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

Anschritt

Ort

Unterschrift

Datum

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

Mailbox

NA, WAR DAS NICHT EINE RIESENÜBERRASCHUNG? DER DEUTSCHE SEGA SATURN WARTET SEIT 7. JULI IM VIDEOSPIELLADEN UM DIE ECKE DARAUFG, VON EUCH ABGEHOLT ZU WERDEN, UND WIR HABEN DEM SEGA MAGAZIN EIN ZUSÄTZLICHES SATURN MAGAZIN SPENDIERT, OHNE DEN PREIS ZU ERHÖHEN. ZU VERDANKEN HABT IHR DIES ÜBRIGENS DEN ZAHLREICHEN FANS, DIE UNS FLEISSIG BRIEFE GESCHRIEBEN HABEN UND UNS IHRE WÜNSCHE MITTEILTEN. NUN SEID IHR WIEDER AN DER REIHE! KAUFTE WEITERHIN MONAT FÜR MONAT DAS MAGAZIN, EMPFEHLT UNS WEITER UND SCHICKT UNS LESERBRIEFE. WIR FREUEN UNS ÜBER JEDEN EINZELNEN BRIEF. VIEL SPASS MIT DEM SATURN! EUER HANS

THE PUNISHER & FORTSETZUNGEN



Ever Magazin ist wirklich gut. Nur die 32 Seiten Tips & Tricks sind ein bißchen zuviel. Könntet ihr die Tips & Tricks nicht auf 16 Seiten verkürzen? Ansonsten ist eure Zeitschrift ohne Fehl und Tadel. Nun zu meinen Fragen.

1. Wird es eine Fortsetzung zu Flashback und Streets of Rage geben?
2. Vor einigen Tagen habe ich eine der größten Enttäuschungen meines Lebens erlebt. Als ich mir The Punisher für den MD kaufte, war ich so wütend auf Capcom, daß ich... Das ist ja der größte Schrott, den es gibt! Auf dem Automaten fand ich es sensationell. Die Heimumsetzung hingegen... Wieso konnte Capcom das Spiel nicht so gut machen wie auf dem Automaten? Hat Capcom beim Programmieren gepennt? Virtua Racing wurde auch super umgesetzt, wieso The Punisher nicht?
3. Hat denn die Videospielewelt keine innovativen Ideen mehr? Da wird schon wieder ein neuer Street Fighter-Teil programmiert, drei oder vier Teile von einem Spiel sind schon

gut, aber wenn es sieben und mehr werden, dann frage ich mich, wozu das Ganze? Es ist ja nicht nur Street Fighter, sondern auch andere Spiele wie Virtua Fighter 3, Mortal Kombat 3, Mega Man oder Sonic. Wann geht die unendliche Geschichte zu Ende? Nachfolger von Flashback, Cool Spot, World of Illusion oder Toe Jam & Earl lassen dagegen auf sich warten. Warum denn?

Tommaso de Paola, 8752 Näfels, Schweiz

1. Von Flashback wird es demnächst eine mit Videosequenzen aufgepeppte Mega CD II-Version geben, außerdem arbeiten die Programmierer von Delphine an Cross Fire, einem inoffiziellen Nachfolger mit toller 3D-Grafik für PC und Saturn. Ein neuer Streets of Rage-Teil ist nicht in Sicht.
2. Leider sind nur die wenigsten Arcade-Umsetzungen annähernd so gut wie der Spielautomat. Sieht man einmal von Virtua Racing, NBA Jam oder Street Fighter II ab, hat man es meist mit enttäuschenden Umsetzungen zu tun. Oft liegt das einfach an den technischen Möglichkeiten. Bei Virtua Racing konnte man mit einem Zusatz-Chip die 3D-Grafik beschleunigen, während Street Fighter oder NBA Jam gut umsetzbares Gameplay bieten. The Punisher hingegen ist einfach eine lieblose Konvertierung, bei der man keine besonderen Anstrengungen unternahm, und deshalb hat es bei uns im Test auch nur 58% bekommen.
3. In vielen Fällen sind Fortsetzungen wirklich gelungen, denn ein beliebtes Spiel kann mit technischen Verbesserungen durchaus eine erneute Anschaffung wert sein. Street Fighter II und Virtua Fighter 2 waren im Vergleich zu den Vorgängern ganz klar besser und kamen auch sehr gut an. Ein Virtua Fighter 3 zum Beispiel verspricht auch sehr gut zu werden. Die vielen Sonic-Spiele waren ebenfalls alle sehr erfolgreich und beliebt. Diverse Varianten wie Special Editions hingegen bieten oft nicht den Gegenwert zum gezahlten Preis. Nun zu deinen gewünschten Fortsetzungen: Flashback war bereits der Nachfolger vom

DIE TOP 100



1

Sonic 3

System: Mega Drive Genre: Jump & Run
 Hersteller: Sega Release: 3/94



2

Earthworm Jim

System: Mega Drive Genre: Jump & Run
 Hersteller: Virgin Release: 10/94



3

Sonic & Knuckles

System: Mega Drive Genre: Jump & Run
 Hersteller: Sega Release: 10/94



4

FIFA Soccer

System: Mega Drive Genre: Sportspiel
 Hersteller: E.A. Release: 10/93



5

Super Street Fighter

System: Mega Drive Genre: Beat 'em Up
 Hersteller: Sega Release: 9/94



6

Thunderhawk

System: Mega CD II Genre: 3D-Action
 Hersteller: Core Release: 9/93



7

Der König der Löwen

System: Mega Drive Genre: Jump & Run
 Hersteller: Virgin Release: 11/94



8

Sonic CD

System: Mega CD II Genre: Jump & Run
 Hersteller: Sega Release: 9/93



9

Virtua Racing Deluxe

System: 32X Genre: Rennspiel
 Hersteller: Sega Release: 11/94



10

Virtua Racing

System: Mega Drive Genre: Rennspiel
 Hersteller: Sega Release: 5/94

Die Jury

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| Appel, Tobias | 81827 München |
| Augenstein, Stefan | 75210 Kellern |
| Bargen von, S. | 12347 Berlin |
| Bayati, Resa | 47051 Duisburg |
| Borsch, Thorsten | 53572 Unkel-Heister |
| Brand, Kim | 55237 Bornheim |
| Braun, Rafael | 56281 Karbach |
| Brugger, Jens | 79618 Rheinfelden |
| Brygier, Dirk | 44651 Herne |
| Burgdorf, Martin | 31171 Nordstemmen |
| Christov, Alexander | 56564 Neuwied |
| Dantz, Steffen | 79539 Lörrach |
| Dammann, Stephan | 39393 Badeleben |
| Dickau, Florian | 19205 Pokrent |
| Dionysius, Bastian | 34346 Hannover |
| Ditscher, Alexander | 67245 Lamsheim |
| Duballa, R. | 38159 Vechede |
| Dunkel, Markus | 07806 Neustadt/Orla |
| Ebel, Marc | 89614 Öpfingen |
| Eimer, Mareike | 37083 Göttingen |
| Eisfeld, Robert | 14772 Brandenburg |
| Engel, Mike | 99084 Erfurt |
| Frehe, Carsten | 19288 Techentin |
| Friedel, Bastian | 82140 Olching |
| Gass, Christian | 64331 Weiterstadt |
| Gosh, Philipp | 85049 Dünzlau |
| Heumuth, Rene | 98617 Meinigen |
| Heyne, Karin | 13347 Berlin |
| Hien, Roman | 84559 Kraiburg |
| Jost, Alexander | 53572 Unkel |
| Just, Wolfgang | 09119 Chemnitz |
| Kaiser, Frank | — |
| Kamm, Daniel | 92655 Grafenwöhr |
| Kanpik, Lukas | 45896 Gelsenkirchen |
| Kapteina, Sven | 59067 Hamm |
| Karger, Andreas | 89269 Vöhringen |
| Karwath, Lukas | 65779 Kelkheim |
| Kirchgesser, Klaus | 53842 Troisdorf |
| Knapp, Andreas | 69214 Eppelheim |
| Knöppler, Christian | 65549 Limburg |
| Knöppler, Wolfgang | 65549 Limburg |
| Kolembor, Alexander | 63065 Offenbach |
| Kühnel, Marian | 06132 Halle |
| Kühnel, Martin | 06132 Halle/Saale |
| Lackner, Daniel | A 6263 Fügen Tirol Zillertal |
| Lackner, Ralf | A 6263 Fügen Tirol Zillertal |
| Lancelotti, Marc | 73312 Geislingen |
| Linsler, Paul | 79650 Schopfheim |
| Lösche, S. | 01640 Cosvoig |
| Lötze, Tim | 53572 Rheimbreitbach |
| Mächler, Patrick | CH 4056 Basel |
| Marinovic, Robert | 78054 Schwenningen am Neckar |
| Martel, Christian | 26345 Bockhorn |
| Marx, André | 39576 Stendel |
| Mühlbauer, Thomas | 94227 Zwiesel |
| Müller, Michael | 13059 Berlin |
| Müller, Sven | 25421 Pinneberg |
| Neudecker, Stefan | 81737 München |
| Nierobisch, Michael | 44894 Bochum |
| Nieschler, Rainer | 01139 Dresden |
| Petersen, Hauke | 24972 Groß Quern |
| Reitenbach, Daniel | 56220 Keffig |
| Rohm, Adele | 57579 Erpel |
| Rother, Danny | 01169 Dresden |
| Röttgen, Stephan | 53604 Bad Honnef |
| Schink, Pascal | 31535 Neustadt am Rübenberge |
| Schmid, Menduri | A 1030 Wien |
| Schneider, Thomas | A 3511 Furth/Göttweig |
| Schulze-Fröhlich, Ruben | 87642 Buching |
| Shaker, Yusuf | 80689 München |
| Slosseroff, Heiko | 29313 Hambühren |
| Spöck, Daniel | — |
| Sponsel, Sebastian | 93092 Barbing |
| Stafschinski, Swen | 06406 Bernburg |
| Thiele, Christian | 37412 Hörden |
| Thiemann, Reiner | 49632 Essen |
| Thurand, Patrick | 33264 Walternirnborg |
| Vitali, Fritz | 57539 Bitzen |
| Wagmann, Andreas | 86456 Gablingen |
| Weidhaas, Andreas | 86956 Schongau |
| Werner, Jan | 04129 Leipzig |
| Werner, Tim | 47137 Duisburg |
| Westphal, Jan | 23552 Lübeck |
| Willert, Roland | 84164 Moosthenning |
| Winarske, Arno | 19603 Schwerin |
| Winkler, Morris | 98710 G???? |
| Wittwer, Niklaus | CH 3537 Eggwil |
| Wohlgemuth, Tim | 24640 Hasenmoor |
| Zsolt, Barna | 56377 Nassau |

■ = Master System ■ = Game Gear ■ = Mega Drive ■ = Mega CD II ■ = 32X

Gewählt von den Lesern des Sega Magazins im März 95.

ähnlichen Another World. Cool Spot 3 ist bereits unterwegs (siehe SM 7/95), während World of Illusion ein Teil der Mickey Mouse-Serie war. Hier wird es nun keine Fortsetzung mehr geben, der letzte Teil war ja Land of Illusion für den Game Gear. Von Toe Jam & Earl gab es mit Toe Jam & Earl 2 vor einem Jahr bereits eine Fortsetzung.

GAME GEAR & MEHR



Das Sega Magazin ist einfach das beste Mag, das ich kenne. Besonders die Ausgabe 7/95 war ja voller News. Eine super Leistung, so viele Daten innerhalb von einem Monat zusammenzubekommen. Ich lese das Sega Magazin schon seit der Ausgabe 6/94 und muß sagen, daß jede einzelne Ausgabe klasse war. Aber im Laufe der Zeit ist mir auch ein wenig Schlechtes aufgefallen. Zum Beispiel öfters vorkommende Tippfehler. Im Spieleindex wäre es besser, wenn ihr die einzelnen GG-, MD-, MCDII-, 32X- und Saturn-Spiele noch in Previews, Specials, Newsbox und

Messe-Reportagen unterteilen würdet. Das vereinfacht die Suche. Außerdem vermisse ich Tips & Tricks zu Game Gear-Spielen.

1. Im dritten Teil von den Top 100 ist auf dem 39. Platz ein Mega Drive-Spiel aus dem Genre 3D-Action von Accolade, ich kann mir absolut nicht vorstellen, welches das sein soll. Ich weiß, daß du aus rechtlichen Gründen den Namen nicht nennen darfst, aber ein kleiner Tip würde mir schon reichen.
2. Eigentlich finde ich die Top 100 auch überflüssig, es gibt doch die normalen Charts.
3. Warum habt ihr Xxxx XXX in den Top 100 abgebildet? Ich meine, Xxxx wäre indiziert worden? Oder gilt das nur für die PC-Version?
4. Heiko Siegiest hat in seinem Leserbrief gefragt, ob man bestraft wird, wenn man XXX kauft. Du hast geantwortet, daß nur derjenige bestraft wird, der das Spiel verkauft. Aber das Spiel ist doch nur indiziert und nicht verboten.
5. Werden bald auch Rollen- oder Strategiespiele wie Story of Thor oder Dune II auf dem GG erscheinen?
6. Warum werden eigentlich so wenige MD-Spiele für den GG umgesetzt? Am Speicherplatz kann es doch nicht liegen. Bis jetzt gibt es doch erst ein einziges 8 MBit-Modul für den GG.
7. Warum nennt ihr den GG immer Segas Kleinsten? Technisch gesehen ist doch das MS das kleinste von Sega.
8. Ist ein technisch besserer Game Gear in Sicht?
9. Heißt es 'der Game Gear' oder 'das Game Gear'?
10. Gibt es einen guten Flipper für den GG? Sonic Spinball ist langweilig!
11. Hättest du auf dem Foto im E3-Special nicht die Bierflasche aus der Hand nehmen können? Das macht keinen guten Eindruck!
12. Wann stellt ihr euch vor? Auch wenn ihr den Platz lieber

Kurz beantwortet!

- +++ Ein Mitarbeiter von Sega USA hat verraten, daß für den Saturn ein **3D-Sonic** erscheinen soll.
- +++ **Pirates! Gold** ist nie offiziell in Deutschland erschienen. Vielleicht ist es bei Importhändlern noch erhältlich.
- +++ CDs für PC CD-ROM oder Mega CD II laufen nicht auf Saturn.
- +++ **Ridge Racer** und **Toh Shin Den** kommen für den Saturn.
- +++ Nach der CD wird wohl die HD-CD als Datenträger aktuell werden, auf der sich ein Vielfaches der bisherigen Datenmenge unterbringen läßt.
- +++ Nintendo hat seit dem Super NES keine Konsole mehr veröffentlicht, weder hier noch in Amerika oder Japan. Das Ultra 64 wird kein serienmäßiges CD-ROM haben und preislich kaum unter dem Saturn liegen.
- +++ Innerhalb von drei Wochen wurden **100.000 Saturn** in den USA verkauft, mehr waren noch nicht hergestellt worden.
- +++ **Daytona USA, Virtua Fighter I & II, Panzer Dragoon und Victory Goal** kommen exklusiv auf dem Saturn. Andere Systeme werden nicht unterstützt.
- +++ 32X, Mega Drive oder Mega CD II-Adapter wird es für den Saturn nicht geben.
- +++ **Before Chuck** war tatsächlich die richtige Antwort bei der Frage 23 im Sega-Quiz.
- +++ Das Spiel **Sonic 3 & Knuckles** ist die Kombination von Sonic 3 und Sonic & Knuckles. Diese Kombination wurde von den Lesern sogar in die Top 100 gewählt, wo wir es jedoch nur außer Konkurrenz gewertet haben.
- +++ Ein **64 Bit-Prozessor** ist nicht zwangsläufig schneller als zwei 32-Bit-Prozessoren!
- +++ Der **Game Gear** kann mehr Farben als das Master System darstellen.
- +++ **Dino Dini** hat Kick Off 1, Kick Off 2 und Goal! programmiert. Kick Off 3 wurden von jemand anders gemacht.
- +++ Sony hat die Lizenz, Saturn-Spiele zu produzieren, weshalb Psygnosis, eine hundertprozentige Sony-Tochter, auch zwei Saturn-Spiele entwickelt. DMA arbeitet exklusiv nur für Nintendo.

**D
I
E
T
O
P
1
0
0**

1. Sonic 3	Sega	Mega Drive	51. Rebel Assault	JVC	Mega CD II
2. Earthworm Jim	Virgin	Mega Drive	52. Sonic Spinball	Sega	Master System
3. Sonic & Knuckles	Sega	Mega Drive	53. Aladdin	Sega	Master System
4. FIFA Soccer	E.A.	Mega Drive	54. Taz Mania 2	Sega	Game Gear
5. Super Street Fighter	Sega	Mega Drive	55. Streets of Rage 2	Sega	Mega Drive
6. Thunderhawk	Core	Mega CD II	56. Streets of Rage 3	Sega	Mega Drive
7. Der König der Löwen	Virgin	Mega Drive	57. Der König der Löwen	Sega	Game Gear
8. Sonic CD	Sega	Mega CD II	58. ToeJam & Earl 2	Sega	Mega Drive
9. Virtua Racing Deluxe	Sega	32X	59. Eternal Champions	Sega	Mega Drive
10. Virtua Racing	Sega	Mega Drive	60. Flashback	U.S.Gold	Mega Drive
11. Dune II	Virgin	Mega Drive	61. Sonic 1	Sega	Master System
12. Indiziert	Sega	32X	62. Ecco 2	Sega	Game Gear
13. Indiziert	Acclaim	Mega Drive	63. The Ottifants	Sega	Master System
14. Soulstar	Core	Mega CD II	64. Cool Spot	Virgin	Mega Drive
15. Sonic 2	Sega	Mega Drive	65. Jungle Strike	E.A.	Mega Drive
16. Soleil	Sega	Mega Drive	66. Microcosm	Psygnosis	Mega CD II
17. WWF Raw	Acclaim	Mega Drive	67. BC Racers	Core	Mega CD II
18. Story of Thor	Sega	Mega Drive	68. Tiny Toon All Stars	Konami	Mega Drive
19. Ristar	Sega	Mega Drive	69. World of Illusion	Sega	Mega Drive
20. Aladdin	Sega/Virgin	Mega Drive	70. Gunstar Heroes	Sega	Mega Drive
21. Sonic 2	Sega	Master System	71. Das Dschungelbuch	Sega	Master System
22. Sonic Triple Trouble	Sega	Game Gear	72. Mickey Mouse 3	Sega	Game Gear
23. NBA Jam	Acclaim	Mega Drive	73. Ecco 2: Tides of Time	Sega	Mega CD II
24. Probotector	Konami	Mega Drive	74. F1 World Championship	Sega	Mega CD II
25. Battlecorps	Core	Mega CD II	75. Ground Zero Texas	Sony	Mega CD II
26. MicroMachines 2	Codemasters	Mega Drive	76. Mickey Mania	Sony	Mega CD II
27. Shining Force II	Sega	Mega Drive	77. Samurai Shodown	Sega	Mega Drive
28. NBA Jam T. E.	Acclaim	Mega Drive	78. Shinobi	Sega	Mega Drive
29. Tomcat Alley	Sega	Mega CD II	79. Dune	Virgin	Mega CD II
30. Jurassic Park	Sega	Mega CD II	80. Final Fight	Sega	Mega CD II
31. Landstalker	Sega	Mega Drive	81. Das Dschungelbuch	Sega	Mega Drive
32. Mega Bomberman	Sega	Mega Drive	82. Castle of Illusion	Sega	Mega Drive
33. Urban Strike	E.A.	Mega Drive	83. Jurassic Park	Sega	Mega Drive
34. Ecco 2	Sega	Mega Drive	84. Lemmings 2	Psygnosis	Mega Drive
35. Star Wars Arcade	Sega	32X	85. Pitfall Mayan Adventure	Activision	Mega Drive
36. Der König der Löwen	Sega	Master System	86. Psycho Pinball	Codemasters	Mega Drive
37. NHL Hockey	E.A.	Mega Drive	87. Mickey Mania	Sony	Mega Drive
38. Sonic 1	Sega	Mega Drive	88. Asterix TGR	Sega	Master System
39. Indiziert	Accolade	Mega Drive	89. Road Runner	Sega	Master System
40. Sonic Chaos	Sega	Master System	90. Donald Duck 2	Sega	Master System
41. Ristar	Sega	Game Gear	91. Silpheed	Sega	Mega CD II
42. Ecco the Dolphin	Sega	Master System	92. Sensible Soccer	Sony	Mega Drive
43. Rock'n'Roll Racing	Interplay	Virgin	93. Daffy Duck	Sega	Master System
44. Metal Head	Sega	32X	94. Desert Strike	E.A.	Mega Drive
45. Sonic Spinball	Sega	Game Gear	95. NBA Jam T.E.	Acclaim	Game Gear
46. Sonic Chaos	Sega	Game Gear	96. FIFA Soccer	E.A.	Game Gear
47. Syndicate	E.A.	Mega Drive	97. Sonic 2	Sega	Game Gear
48. Ecco	Sega	Mega Drive	98. Dynamite Headdy	Sega	Game Gear
49. Shining Force I	Sega	Mega Drive	99. F1	Domark	Mega Drive
50. Indiziert	Acclaim	Mega Drive	100. Indiziert	Virgin	Mega Drive

für Tests nutzt, interessiert es mich doch, wer ihr seid!

13. Wäre es nicht möglich, aus dem SM eine Abo-Zeitschrift zu machen? Denn dadurch müßt ihr nicht die Exemplare zurücknehmen, die nicht gekauft wurden, da ihr genau wißt, wie viele Exemplare gekauft werden. Dadurch wird Geld gespart, und das senkt den Preis.

14. Wie wäre es, wenn ihr noch ein paar Seiten dranhängen würdet? Aber bitte nur so viele, wie ihr von den Werbeeinnahmen, die die Seiten einbringen, bezahlen könnt.

15. Ich finde, ihr könntet die Paintbox weglassen und den Platz lieber für die Mailbox nutzen.

16. Wann kommt der Count-Up wieder?

17. Ihr druckt bei MD-Tests immer noch den alten MD ab. Bringt doch mal den MD II, denn der sieht besser aus.

18. Gibt es auf dem GG ein Spiel wie Virtua Cop?

19. Ihr müßtet mal mehr Neuigkeiten bringen, wie weit Sega anderen Firmen voraus ist oder hinterherhinkt.

20. Wie steht es um den Game Gear zur Zeit auf dem Spielmarkt?

21. Wann kommen die Tests zu Mortal Kombat 3?

22. Kann das Ultra 64 dem Saturn oder dem 32X Konkurrenz machen?

23. Warum gibt es von Sega nicht einen Adapter wie den Super Gameboy von Nintendo?

24. Ist ein Adventure im Stil von Monkey Island für den GG in Sicht?

25. Ist bei Euch geplant, die Anzahl der T & T-Seiten zu erhöhen?

26. Wieso ist MK3 von Williams und nicht von Acclaim?

27. Was für ein System hast du privat?

Erst einmal vielen Dank für das Lob. Tippfehler sind im Eifer des Gefechts immer mal möglich, doch wir arbeiten dran. Wenn wir den Spieleindex so einteilen würden, wie du ihn wünschst, bräuchten wir glatt eine Doppelseite, um ihn abdrucken zu können. Meiner Meinung nach würde das Ganze auch nicht übersichtlicher, sondern sehr viel konfuser. Während man jetzt genau fünf Systemverzeichnisse alphabetisch geordnet vorfindet und somit recht schnell weiß, wo was zu dem gewünschten Spiel steht, wären es anschließend 25 Rubriken, die man durchsuchen muß. Weniger platzraubend und übersichtlicher ist es uns lieber.

1. Da manche Behörden 'Null Toleranz' haben, dürfen wir dieses 3D-MD-Actionspiel nicht nennen.

2. In den normalen Charts findet man nur die Bestseller und aktuellen Lieblinge, die besten 100 Spiele aller Zeiten auf allen Systemen gibt es nur in den Top 100.

3. Xxxx XXX ist mittlerweile indiziert worden, und da es von Lesern auf einen hervorragenden 13. Platz gewählt worden ist, haben wir es abgedruckt.

4. Dieses Spiel ist nicht nur indiziert, sondern wurde bundesweit beschlagnahmt. Streng genommen wäre sogar der Privatbesitz verboten.

5. In Japan sind Shining Force I & II auf dem GG erscheinen, in Deutschland wurden solche Spiele bislang nicht veröffentlicht.

6. Bislang gibt es noch kein 8 MBit-Modul für den GG, Garfield wird das erste 8 Meg-Cartridge sein. Daß so wenig umgesetzt wird, ist leider nicht nur eine Frage des Speichers, es ist auch eine Frage der technischen Fähigkeiten. Der Game Gear kann leider nicht so viele Sprites und Farben wie der Mega Drive darstellen und ist auch nicht schnell genug.

7. Nur wegen der Abmessungen.

René Kita, 45549 Sprockhövel

Paintbox

von
René Grob
aus Effreticon
Schweiz



8. Nein.
9. Offiziell heißt es von Sega: der Game Gear, der Mega Drive, das Master System, der 32X, das Mega CD II und der Saturn.
10. Demnächst soll Pinball Wizard von Domark kommen.
11. Das war gar kein Bier, sondern Mineralwasser!
12. Demnächst machen wir's wirklich!
13. Du hast leider einen kleinen Fehler begangen! Nur zehn Prozent unserer Leser haben das Magazin abonniert, der Rest kauft sich sein Exemplar immer am Kiosk. Und wenn wir die nicht mehr haben, können wir die Kosten wirklich gewaltig senken, da gar keine mehr entstehen.
14. Wir machen immer genau so viele Seiten, wie durch Werbung finanzierbar sind. Wenn die Firmen nun noch mehr Werbung schalten würden, könnten wir statt der 116 Seiten sogar noch mehr machen.
15. Die Paintbox ist beliebter als die Mailbox, zumindest wenn es nach der Zahl der Einsendungen geht!
16. Demnächst.
17. Keine schlechte Idee.
18. Ich kenne keines.
19. Da wir ein Sega-Fachmagazin sind, berichten wir nur darüber, was Sega macht, Aktionen der anderen erwähnen wir vielleicht in der Mailbox kurz.
20. Der Game Gear steht eigentlich sehr gut da, die nächsten ein, zwei Jahre dürften softwaremäßig keine Probleme auftreten.
21. Wahrscheinlich in Ausgabe 10, 11 oder 12. Vielleicht aber überhaupt nicht, wenn das Spiel in Deutschland nicht veröffentlicht wird.
22. Erst muß es mal auf den Markt kommen. Gerüchte besagen, daß es in Deutschland frühestens im Juli oder August '96 kommt!

23. Der Game Gear ist für unterwegs gedacht, und für zu Hause gibt es bereits den Mega Drive. Für was braucht man also einen Adapter?
24. Derzeit nicht.
25. 32 Seiten sollten eigentlich reichen!
26. Bislang hat Acclaim die Lizenz immer von Williams gekauft, doch diesmal will Williams scheinbar selber die Kohle einfahren.
30. Privat habe ich einen Game Gear, ein Master System, ein Mega CD II, einen 32X, einen Saturn und noch einige Systeme.

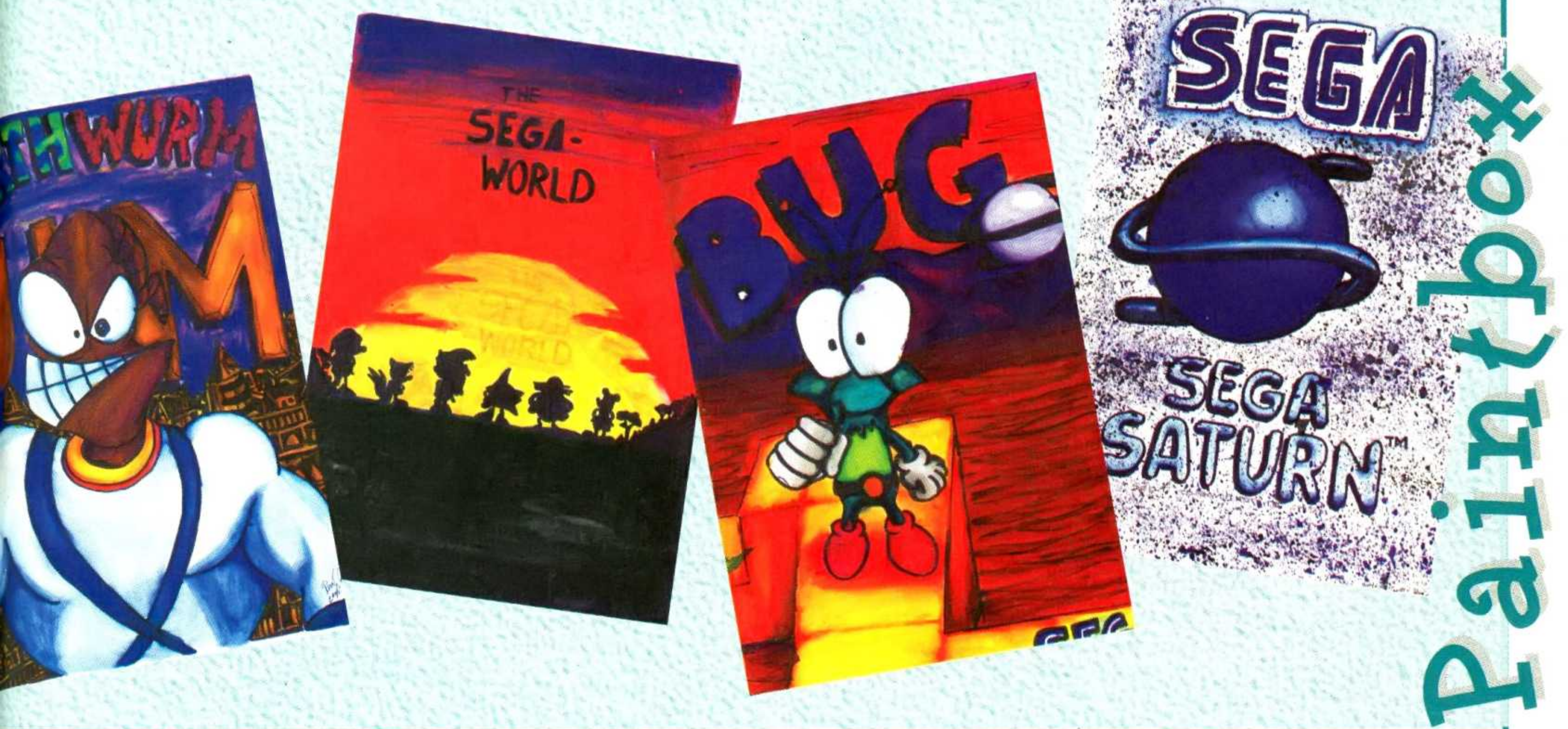
KOPIEN & CHAOTIX

Hier schreibt ein eingefleischter Sega-Freak, der alle zur Zeit in Deutschland erhältlichen Sega-Konsolen besitzt.

1. Mein Kumpel und ich wollen uns einen Super Magic Drive kaufen, ein Gerät, mit dessen Hilfe man MD-Games auf Disketten kopieren und wieder spielen kann. Nun möchten wir wissen, ob wir einen US-Adapter brauchen, weil das Gerät aus den USA kommt.
2. Nun noch ein paar Anmerkungen zu eurer Zeitschrift. Im großen



SCPTRE 606 - WINSOR & NEWTON - MADE IN ENGLAND



und ganzen finde ich sie ja echt gut, doch es gibt immer wieder ein paar Fehler, die nicht passieren dürfen, so zum Beispiel bei eurem Quiz in Ausgabe 6/95. In Frage 20 habt ihr gefragt, um welches Spiel es sich handelt. Das Bild, welches Chaotix für 32X zeigt, ist aber gar nicht in der Antwort enthalten. Außerdem habt ihr in einer älteren Ausgabe geschrieben, daß das 32X 27 MHz hat, obwohl es nur 23 MHz besitzt. Was soll das?

3. Warum macht ihr keine Doppelseite Japan-News, damit man immer über die neuesten Sega-Dinge ein Vierteljahr eher Bescheid weiß.

4. Außerdem könntet ihr noch eine Sega Magazin CD herausbringen, so wie die Sega Pro in England. Das wäre echt super!

5. Wann kommt Story of Thor 2?

6. Ist es nicht sinnlos, MK2 zu indizieren, weil man es sich ganz einfach über UK bestellen kann?

Oliver, Dresden

1. Der Betrieb einer Kopierstation vom Typ eines Super Magic Drive ist in Europa streng verboten. Wer ein Spiel zocken will, soll sich das Original kaufen, wer eine Kopie nutzt, macht sich strafbar! Also Finger weg von Geräten dieser Art!

2. Diese beiden von dir angesprochenen Fehler sind gar keine. Das Bild von Chaotix haben wir bewußt abgedruckt, um die echten Freaks stutzig zu machen. Nur wer uns mitteilte, daß dieses Bild falsch ist, hat sich einen Preis verdient. Daß wir in einer älteren Ausgabe 27 MHz geschrieben haben, ist richtig, allerdings wurde zu diesem Zeitpunkt noch an den technischen Daten gearbeitet. Erst als das Gerät erschienen ist, gab man bekannt, daß die beiden Prozessoren mit 23 MHz getaktet sind, was wir in Ausgabe 12/94 auch geschrieben haben.

3. Japan-News wären relativ sinnlos, da nur ein geringer Teil

dieser Spiele auch in Deutschland erscheint, außerdem werden die Mega Drive-Spiele nun hauptsächlich in Amerika entwickelt. Wir wollen euch nicht auf Dinge hinweisen, die dann gar nicht in Deutschland erscheinen und auf den normalen deutschen Konsolen sowieso nicht laufen. Aber trotzdem dürft ihr sicher sein, daß ihr im Sega Magazin als erste alle wichtigen Infos erfahrt.

4. Leider ist das Mega CD II in Deutschland nicht so sehr verbreitet, daß sich dieser Aufwand lohnen würde.

5. Ein Nachfolger ist derzeit nicht geplant.

6. Die Einfuhr eines bundesweit beschlagnahmten Produkts ist streng verboten. Wer also in England dieses Spiel bestellt, macht sich strafbar!



Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Paintbox



von
Emil Pirsic
 aus Bayreuth



von
Fabian Schrodt
 aus Kassel



Gewinner!

Die Schlümpfe



1. Preis:
Metz, Tanja, Wuppertal

2. Preis:
Zenke, Uwe, Meldorf

3. Preis:
Steinbacher, Margarethe, Rohrdorf

4.-20. Preis:

Berger, Claus, Oettingen • Dittrich, Anja und Ines, Berlin • Eng, Angela, Berlin • Feldbaumer, Norbert, Gudenburg • Franiatte, Robert, Stuttgart • Heinisch, Sebastian, Hamm • Knuttel, Kai-Uwe, Dittelsheim • Kukla, Martina, Reken • Kunath, Sebastina, Zschorlau • Mahl, Andrea, Dasing • Oleszark, Katrin, Berlin • Reuter, Carina, Wulkaproduersdorf • Schbunow, Daniel, Waldbronn • Tiemeyer, Sebastian, G-M-Hütte • Trapphagen, Ralf, Göttingen • Wäger, Sigrid, Lorch • Winter, Marcel, Dörschnitz

Street Fighter- The Movie

1. bis 5. Preis:

Dittrich, Ines, Berlin • Just, Michael, Oldenburg • Nehring, Silke, Herne • Samuel, Gerald, Hamburg • Seidl, Karl-Heinz, Königsbrunn

6. bis 10. Preis:

Basaroglu, Timor, Tornesch • Kaiser, Frank, Berlin • Knoop, Jörg, Solingen • Mendel, Karlheinz, Rodalben • Nentwig, Norbert, Niestadt

11. bis 15. Preis:

Bäcker, Stefan, Rottendorf • Edl, Andreas, Wiener Neustadt • Hähnel, Mirco, Chemnitz • Laner, Gerald, Volders • Mendel, Dennis, Rodalben

PTRE 606 WINSOR & NEWTON MADE IN ENGLAND



von
Nicole Pabst
aus Wolfen-Nord

Paintbox

A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

MASTER

GAME GEAR

32X

MEGA CD

3DO

SONY PSX

SUPER NES

NES

GAME BOY

NEO GEO CD

JAGUAR

JAGUAR CD



Demnächst

Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele
lieferbar

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR

Tel.: 0 45 21/48 73 Fax: 0 45 21/10 25
täglich: 13 - 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN
Händleranfragen erwünscht

SEGA CHANNEL



Was ist der Sega Channel? Was kann man damit machen? Wann kommt er nach Deutschland? Welche Hardware braucht man? In unserer ausführlichen Reportage sprechen wir nächste Ausgabe mit Entwicklungsleiter Ian Crouch.

VECTOR MAN



Im zweiten Teil unseres Entwicklungstagebuchs sprechen wir mit dem Musiker Jon Holland und den Grafikern. Wer alles über den kommenden Mega-Hit wissen will, darf sich diese Reportage nicht entgehen lassen.



PANZER DRAGOON

Panzer Dragoon ist nicht umsonst das Sega-Spiel mit den höchsten Entwicklungskosten aller Zeiten. Ein gigantischer Vorspann, brillante Musik und fesselnde 3D-Action mit wunderbarer Atmosphäre könnten dieses Spiel zu einem Meilenstein machen.



WAS KOMMT NOCH?

+++ Top Shots: In unserer neuen Serie nehmen wir uns jeweils ein bestimmtes Genre vor und stellen die besten Games aus diesem Bereich für Mega CD II, Mega Drive, Master System, Game Gear und 32X vor. +++ Score Attack! Wer ist der beste Zocker weit und breit? In Score Attack verraten wir es! +++ Tolle Tests, heiße Interviews, brandheiße News!

Inserentenverzeichnis:	
ArJay Games	.66 (16)
CompuTec	.31, 95
Cybersoft	.85
Dataflash	.115
Dino Verlag	.2
DSF	.52 (2)
Freak's Shop	.87
Infogrames116
Kranz17
Kudak9
O.I.T.19
Schneider103
Sega11, 12, 13, 14, 15
Test'n'Take103
World of Games103

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

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

Anschrift der Redaktion:
CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:
Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch (hi) CompuServe ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:
Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:
Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistentz:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

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

Layout:
Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Bettina Kaim, Andreas Pröls, Simon Schmid,
Hans Strobel, Gisela Träger
Titelgestaltung: Gisela Träger

Titel: Sega Saturn, © Sega
Wir danken!

**Gestaltung und Konzeption
der Eigenanzeigen:**
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Hotline: 0911-6427762 (13.00-16.00 Uhr)
Leserservice: 0911-6427763 (13.00-16.00 Uhr)
Abonentenservice: 0911-5325179

Anzeigenbüro:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Tel. 09 11/9 68 32 19

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Tel. 09 11/9 68 32 32
Fax. 09 11/64 27 860

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

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

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

Ab 16.08.95 am Kiosk!

DAS MOGELMODUL...

ACTION REPLAY MK 2

DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

PREISSENKUNG

SNES™ NUR NOCH DM 99,-

**SPEZIELLES
DATAFLASH-ANGEBOT
FÜR "MEGA DRIVE™"
BESITZER.**

NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR MEGA DRIVE™ WIRD AB SOFORT ZUSAMMEN MIT DEM SPIEL "ISHIDO" VON ACCOLADE GELIEFERT. ACTION REPLAY + "ISHIDO" (NUR BEI DATAFLASH UND SOLANGE DER VORRAT REICHT)



HOTLINE TERMINAL

**HOTLINE-TERMINAL
FÜR DIE INTERAKTIVE
ACTION REPLAY
SPRACHCOMPUTER
HOTLINE!**



DATAFLASH POWERPAKET!

HOTLINE TERMINAL

NUR DM 25,-

DIESES ANGEBOT GILT NUR, WENN SIE DEN "HOTLINE TERMINAL" (ZUR BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN SPRACHCOMPUTER-HOTLINE) ZUSAMMEN MIT ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH BESTELLEN. MITGLIEDER DES ACTION-REPLAY-CLUB'S KÖNNEN DIESEN AUCH SEPARAT BESTELLEN (MITGLIEDSNUMMER ANGEBEN).

NEW

MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

NEW

MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

NEW

DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.

NEW

ERWEITERTER CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

NEW

ZEITLUPEN-FUNKTION

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW

UNIVERSAL CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER- UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

OBER GENANNTEN OPTIONEN SIND NICHT KOMPLETT IM MK 2 ENTHALTEN

- MASTER SYSTEM™ DM 79,-
- GAME GEAR™ DM 79,-
- NES™ DM 99,-
- GAME BOY™ DM 59,-

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CODES, REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH GELIEFERT, DAS HUNDERTE VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN HOTLINE-TERMINAL. DIESER ENTHÄLT EIN PABWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

SNES™ ZUBEHÖR

SNES ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ ZUBEHÖR

MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX™ MEGA CD ADAPTER
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 79,-

MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

24-STD.-BESTELLSERVICE

TELEFON 02822-68545

TELEFAX 02822-68547

48-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 25,-

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

MEGA DRIVE



Graf von Rummelsdorf, der auf dem Kolloquium für wissenschaftliche Forschung in New York seine Erfindungen vorstellen soll, wird von Marilyn entführt. Dieser boshafte Roboter hat nur eines im Sinn: die Welt zu beherrschen.

Mach dich mit Spirou auf die Suche nach Marilyn, um sie "auszuschalten" und den Grafen zu befreien. Während deines gefährlichen Abenteuers werden Fantasio und Pips dir zur Seite stehen. Vergiß nicht, die genialen Erfindungen des Grafen gegen deine Feinde einzusetzen!

- Charaktere und Atmosphäre von Comics und Fernsehserie in originalgetreuer Wiedergabe
- Spannendes Szenario
- Vielfältige Aktionen: gehen, laufen, klettern, tauchen, gleiten, schwimmen, merkwürdige Dinge verwenden, schießen...
- Extrem fließende Animationen
- Erstklassiger auf das Spiel zugeschnittener Soundtrack



SEGA