

SEGA

1/95

14. Ausgabe
Januar '95

DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

EINKAUFSFÜHRER

Über 60 Hits auf
allen Systemen

SCHWERT & MAGIE

Besser als
Landstalker?
Soleil

GAME GEAR-HITS

FIFA Soccer
König der Löwen
Ernie Els Golf



- Dynamite Headdy
- Jurassic Park (MD)
- Mickey Mania
- Zero Tolerance
- F1 Championships



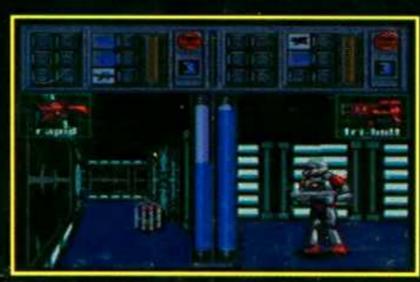
Alle 32 X-Hits im Test!

STAR WARS

Space Harrier, Afterburner, VR Deluxe und Doom 32 X im Blickpunkt!



DRAGON
Beat 'em Up
mit Bruce Lee



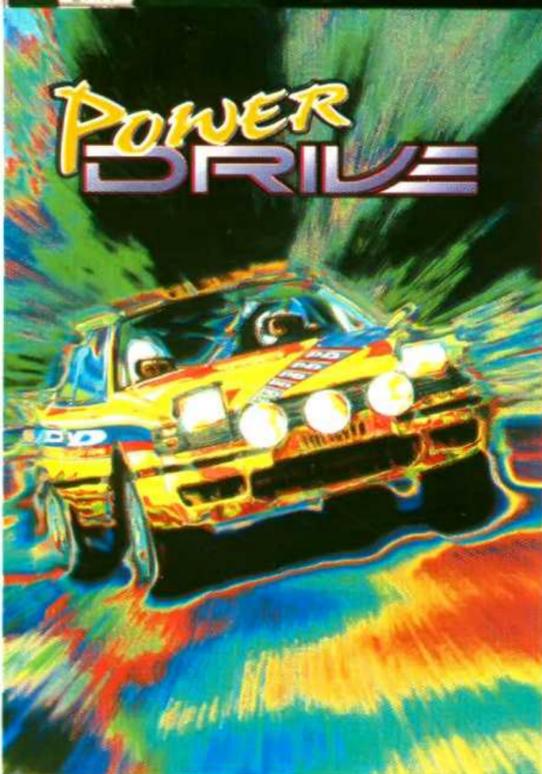
BATTLE FRENZY
3D-Action für
den Mega Drive



Was haben Sport und Sex gemeinsam?

Höhepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



WORLD CUP GOLF

Spielen Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

MS-DOS CD-ROM

MEGA CD

3 DO

CD-i

CD 32

POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

MS-DOS CD-ROM

MS-DOS

AMIGA

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR



HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...



r kam, sah und siegte! Der 32X eroberte unsere Herzen im Sturm! Space Harrier, Afterburner, Virtua Racing Deluxe und nicht zuletzt Doom 32X sind derzeit die Dauerbrenner in unserer Redaktion. Doch keine Bange, auch die alten Geräte sind noch im Dauereinsatz. Auf dem Mega Drive bereitete Soleil unserem Adventure-Experten Ulf schlaflose Nächte, während unterwegs FIFA Soccer und Ernie Els Golf für hohen Batterieverbrauch sorgten. Unser umfassender Einkaufsführer sagt euch, welche Spiele ihr Geld wert sind. Bis zum nächsten Monat!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

SPIELEINDEX

Mega CD II

Paws of Fury	8
NBA Jam	78
Snatcher	32
Starblade	78
Star Wars Chess	79
The Animals	79
World Cup Golf	10

Mega Drive 32X

Afterburner	5
Cosmic Carnage	8
Doom	24
Golf Magazine	8
Space Harrier	4
Star Wars Arcade	20
Super Motocross	8
Virtua Racing Deluxe	22

Mega Drive

Battle Frenzy	26
Boogerman	8
Daffy Duck	8
Dragon	30
Hurricanes	79
Indiana Jones	10
Kick Off 3	76
Lothar Matthäus Soccer	10
Maximum Carnage	79
Mega Turrican	70
Mr. Nutz	8
Nigel Mansell Indycar	79
Power Drive	79
Red Zone	28
Rock'n'Roll Racing	6
Rugby World Cup '95	76
Snooker	33
Soleil	16
Street Racer	8
The Pagemaster	72
Yogi Bear	71

Game Gear

Der König der Löwen	74
Dragon	8
Ecco 2	78
Ernie Els Golf	67
FIFA Soccer	68
Lemmings 2	8
PGA Golf 2	78
WWF Raw	78

Master System

Der König der Löwen	74
Dragon	8
Lemmings 2	8

RUBRIKEN

- 88 Charts
- 98 Impressum
- 98 Vorschau

FEEDBACK

- 92 Kleinanzeigen
- 94 Mailbox
- 95 Sega ABC

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Tips & Tricks

NEWS

- 08 Golf deluxe von U.S.Gold
- 08 Hitvorschau
- 06 Interplays Rennspiel-Hit
- 08 Mr. Nutz nun auf MD!
- 11 UBI Softs Sega-Debüt!
- 08 Newsbox
- 91 Streetbeat

SPECIALS

- 86 **AKTION LESERTEST**
Was wollt ihr lesen?
- 82 **FEST DER SPIELE**
Die 65 besten Spiele auf einen Blick.
- 04 **KLASSIKER FÜR 32X!**
Space Harrier und Afterburner
- 80 **HITS DES JAHRES**
Wer machte das Rennen?

TESTS DES MONATS

- 26 **BATTLE FRENZY**
Tolle 3D-Action für 2 Spieler auf MD!
- 30 **DRAGON**
Heißes Beat 'em Up mit Bruce Lee.
- 68 **FIFA SOCCER**
Geniale Umsetzung für Game Gear.
- 16 **SOLEIL**
Brillantes Action-Adventure von Sega.
- 22 **Virtua Racing Deluxe**
Der absolute Rennspielhammer.

STAR WARS ARCADE

Wie gut ist die Automatenumsetzung für den 32X gelungen? Wir haben die Tiefighter durch das All gejagt!



20

SOLEIL

Das Hitspiel für alle Landstalker-Fans ist endlich da! So gut ist es wirklich.



16

Space Harrier und Afterburner sorgten dank ihrer damals ultimativen 3D-Grafik in den 80ern Jahren für Furore in den Spielhallen. Für den 32X, Segas neueste Errungenschaft, gibt es demnächst 1:1-Umsetzungen!

Neue Hits für 32X!



Comeback der Klassiker!

Space Harrier

Der Name „Space Harrier“ weckt in mir Erinnerungen an das Jahr 1986, als das spärliche Taschengeld Freitag abend in der Disco markstückeweise in den Münzschlitz von Space Harrier wanderte. Es war der erste mir bekannte Spielautomat, in dem man per Hydraulik im Sessel hin und hergeworfen wurde. Dazu ertönte brillante Musik aus den Boxen, die ich noch heute auf Stichwort summen kann. Für damalige Verhältnisse war Space Harrier ganz einfach der absolute Oberhammer. Das Spielprinzip ist nicht besonders komplex, man muß den Helden im schicken Dress einfach nur ohne Feindkontakt durch die Levels steuern, wobei man natürlich anständig ballern kann. Dabei ist es nicht möglich, in jede gewünschte Richtung zu fliegen, sondern nur nach rechts oder links auszuweichen. Wahnsinnig bunte und abwechslungsreiche 3D-Grafik fliegt unserem mit Rakete ausgerüsteten Star dabei um die Ohren, und am Ende jedes Levels wartet ein mächtig eindrucksvoller Gegner. Besonders spektakulär sind natürlich die diversen Drachenvariationen, die gezielt Feuerbälle spucken und



Slalomkünste sind oftmals gefragt, denn sonst donert man gegen die Steinsäulen.



Fliegende Pilze und mutierte Schmetterlinge sind nicht zu unterschätzen. Sie haben sehr fiese Angriffstaktiken.



Ab und zu tauchen während eines Levels solche Gegner auf, die man zerstören muß, während bei den sonstigen Gegner simples Ausweichen reicht.



Wenn man über einen Strauch stolpert, ertönt das berühmte 'Autsch!'

immer dann den Rückwärtsgang einlegen und in den Hintergrund schweben, wenn man den empfindlichen Kopf beschießen will. Nach jedem Treffer ändert sich die Farbe des ganzen Drachen, wobei weiße Einfärbung das bevorstehende Ende des Drachen ankündigt. Ein zweiköpfiger Drache, der am Ende von Level 3 auftaucht, ist folglich doppelt so schwer zu besiegen. Ganz nach dem Motto 'Peitsche und Zuckerbrot' steht in einem der späteren Levels ein besonders unterhaltsamer Ritt auf einem weißen Drachen an, bei dem man kräftig Bonuspunkte sammeln kann. Die Palette an Gegnern beinhaltet



Am Ende eines Levels steht ein mächtiger Endgegner an. Dieser riesige Drache läßt sich nur am Kopf verwunden, und das auch nur, wenn er gerade nach vorne fliegt.

ansonsten massive Steinköpfe, eiskalte Roboter, angriffslustige Pilze, vorwitzige Schmetterlinge, schnittige Raumschiffe oder unbewegliche Mammuts. Außerdem hat man ständig damit zu tun, den Bäumen, Steinen, Säulen, Riesenpilzen oder Edelsteinen auszuweichen, was teilweise echte Slalomeinlagen erfordert. Platzangst könnte einkehren, wenn sich die Levels in riesigen Höhlen abspielen. Insgesamt gesehen ist Space Harrier heute natürlich nicht mehr so eindrucksvoll wie damals, jedoch zeigt diese 1:1-Umsetzung, zu was der 32X technisch fähig ist. Die exzellente Spielbarkeit und das gelungene Leveldesign machen Space Harrier letztendlich zum sehr empfehlenswerten Spiel. Kosten wird es übrigens nur DM 120,-!

Afterburner

Afterburner setzte die Erfolgsserie von Sega fort, die von Space Harrier und Out Run eingeläutet wurde. Etliche Umsetzungen dieses 3D-Shoot'em Ups konnten ähnlich wie bei Space Harrier und Out Run nie den Spielspaß bieten, den der Automat aufzuweisen hatte. Im Vergleich zu Space Harrier ist die 3D-Grafik noch eine ganze Ecke schneller und vor allem abwechslungsreicher, außerdem hat man wesentlich mehr Bewegungsfreiheit, denn man kann mit seinem Düsenjäger auch nach oben und unten fliegen und eine spektakuläre Drehung um die eigene Längsachse hinlegen. Ansonsten muß man sich mit Horden von feindlichen Düsenjägerstaffeln auseinandersetzen, die Dutzende von Raketen auf einen abfeuern. Dagegenhalten kann man mit den wirkungsvollen, aber spärlichen Vulkan-Raketen oder gewöhnlichen Schüssen, und

zwar am besten dann, wenn die Zielerfassung die Gegner ins Visier genommen hat. Die Jagd über Meer, Dschungel, Städte oder die Wolken fordert vom Spieler allerhöchsten Einsatz, denn selbst wenn man mal nur eine Sekunde nicht aufpaßt, kann es



Eine kurze Verschnaufpause verschafft die Tankpause im Dschungel.



Selbst wenn getroffen wird, darf man sich noch am grafisch eindrucksvollen Absturz erfreuen.



Sobald ein Feind mit einem Viereck eingerahmt wird, werden die Raketen auch ihr Ziel treffen.



Freaks ist diese Sequenz bekannt: der Start erfolgt vom Flugzeugträger aus.

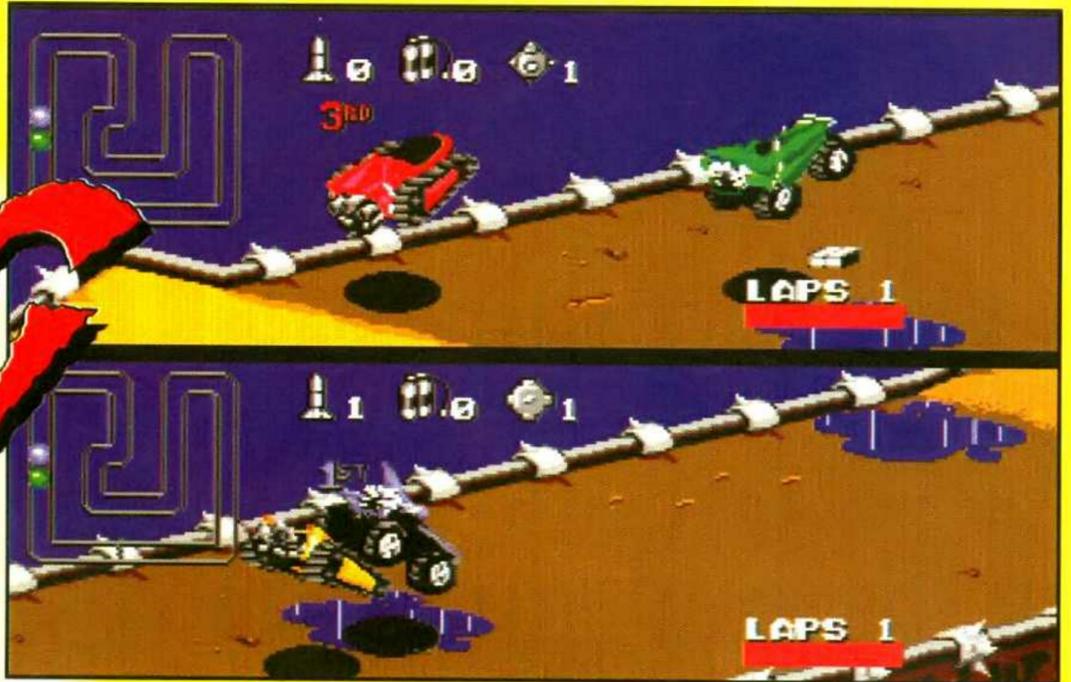
passieren, daß unser Flieger dank eines Treffers rauchend abschmieren muß. Damit es nicht allzu langweilig wird, sorgen Verfolgungsjagden in Top Gun-Manier und Auftankaktionen während des Fluges und am Boden für Abwechslung. Eines der Highlights ist natürlich der Flug durch den Canyon in Level 8, der ein besonders feines Händchen bei der Steuerung erfordert. Das Fazit bei Afterburner gleicht dem von Space Harrier: spielerisch erwartet man heute etwas mehr, allerdings ist die technische und grafische Qualität beeindruckend, und zum Preis von DM 120,- sollte auch dieses Spiel zur Standardausrüstung eines 32X-Freaks werden.

ROCK 'N' ROLL RACING

Rasante Rennspiel-Action mit futuristischen Fahrzeugen und genialer Musik erwartet uns mit Interplays Rock 'n' Roll Racing für Mega Drive. Wir haben erste Bilder!

Rennspiele gibt's viele. Von Virtua Racing über F1 und Mario Andretti bis hin zu MicroMachines ist die Auswahl wirklich groß. Rock 'n' Roll Racing ist jedoch einzigartig. Während sich die Konkurrenz schön brav an Serienwagen und die Straßenverkehrsordnung hält, geht bei Rock 'n' Roll Racing die Post ab. Alleine oder zu zweit brettert man irgendwann in später Zukunft auf sechs verschiedenen, grafisch düster inszenierten Planeten um ein saftiges Preisgeld, mit dem man sich für sein Auto ordentliche Extras leisten kann. Darunter fallen beispielsweise kernige Raketen und wirkungsvolle Turbolader, mit

Das Rennen der Zukunft!



Falls man zu zweit spielt, erhält jeder Teilnehmer seine eigene Bildschirmhälfte.



Aufgepaßt! Aquaplaning droht bei der Wasserlache.



Sollte man diese harte Landung überstehen, kann man das Reparaturset aufnehmen.



So ruhig geht's nur zu Beginn eines Rennens zu.

denen man der netten Konkurrenz mächtig einheizen kann. Insgesamt sorgen 36 verschiedene Strecken, auf denen man jeweils mehrere Runden drehen muß, für Rennspaß pur, der natürlich am größten ist, wenn man im Splitscreen-Modus zu zweit gleichzeitig um den Platz auf dem Siegereck kämpft. Daß Rock 'n' Roll nicht von ungefähr im Titel des Spiels enthalten ist, merkt man schon nach wenigen Minuten, wenn klassische Rocksongs die Lautsprecher zum Beben bringen. „Born to be wild“, „Peter Gun“ u. a. ertönen in astreiner Umsetzung. Den akustischen Höhepunkt setzen jedoch die coolen, wenn auch englischen Kommentare von Larry Huffman, der in den USA zu den bekanntesten Sportreportern gehört. Dies sorgt nicht nur für eine ungewöhnliche Atmosphäre, sondern hebt auch die Motivation. Spätestens im Januar sollten die Boliden startbereit sein. Nächste Ausgabe gibt's den ausführlichen Test.

hi

'DIES IST DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN'

sagt ROBERT Zengerle,
Redakteur VIDEO GAMES



**EARTHWORM
JIM™**

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™



STREET RACER

Auf dem S-NES konnte sich das Rennspielspektakel von Vivid Image und UBI Soft bereits zahlreiche Hit-Lorbeeren sichern. Dieses Rennspiel mit vier verschiedenen Charakteren zeichnet sich vor allem durch seinen innovativen Vier-Spieler-Modus aus, der natürlich für eine Menge Action vor dem Screen sorgt. Laut Vivid Image werden sich die 3D-Sequenzen auf dem Mega Drive nicht hinter den Mode 7-Spielereien der S-NES-Version verstecken müssen. Ungewöhnlich ist die Fußballvariante, wo man im Auto hinter dem Ball herdüst. Vielleicht legen Vivid Image nach ihrem knapp überdurchschnittlichen Second Samurai nun ja einen echten Hit hin.



Bis zu vier Spieler dürfen sich gleichzeitig an die Joypads begeben.



Pure Funrennen ohne Simulationsanspruch werden geboten.



Die wandelnden Tomaten lassen sich durch das bekannte Draufspringen beseitigen.

MR. NUTZ

Ein putziges Flughörnchen ließ vor einem dreiviertel Jahr die Amiga- und S-NES-Jünger aufhorchen. Die nun vorliegende Umsetzung orientiert sich unverständlicherweise an der S-NES-Version, obwohl die Programmierer vom Frankfurter Neon-Team eine brillante MD-Umsetzung ihres wesentlich besseren Amiga-Spiels hingelegt haben. So entpuppt sich die vorliegende Version nur als knapp überdurchschnittliches Jump & Run-Vergnügen, das sich keineswegs mit Sonic & Co. messen kann. Vielleicht passiert ja noch ein Wunder, und wir bekommen das deutsche Werk von Ocean als Mr. Nutz 2 präsentiert.



WAS KOMMT DEMNÄCHST?

COSMIC CARNAGE

32X-Besitzer steht ein mega-buntes, technisch sehr aufwendiges Prügelspiel mit futuristischen Kämpfern und Zooming ins Haus. Release: Februar



SUPER MOTOCROSS

Ursprünglich sollte das 3D-Motorradrennen zum 32X-Start kommen. Holprige Pisten und Action in Hang On-Manier werden geboten. Release: Februar



GOLF MAGAZINE

Grafisch brillante Golfspielunterhaltung in bester PGA Golf-Manier zeichnen das 32X-Sportspektakel von Sega aus. Release: Februar



DRAGON

Das Mega Drive-Beat 'em Up ist bereits fertig, der Release des Plattform-Spektakels verzögert sich aus Qualitätsgründen. Release: Februar



BOOGERMAN

Interplays abgefahrenes Jump & Run-Abenteuer mit dem unappetitlichsten Helden seit langem läßt immer noch auf sich warten. Release: Januar



YOGI BEAR

Der bekannte Comic-Bär enttäuscht in der MD-Version gnadenlos. Wie wird es um die Game Gear-Version stehen? Release: Februar



PAWS OF FURY

Das teilweise als Paws bekannte Prügelspiel erscheint demnächst in einer aufgepeppten Version für das Mega CD II. Release: Dezember



LEMMINGS 2

Master System- und Game Gear-Besitzer steht mit der Mega Drive-Umsetzung ein Riesenstrategiehit ins Haus. Release: Februar



PROBOTECTOR®

KARSTADT

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



Gut einkaufen
schöner leben

Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MANIAC 10/94 schreibt:

„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Actionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector“ wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüfelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector“-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Volle Farbunterstützung
mit **Super GAME BOY**



KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES



Die Factor 5-Jungs versprechen eine adequate Umsetzung.

Die Kölner Programmiertruppe Factor 5 bastelt derzeit für LucasArts an der Mega Drive-Version ihres S-NES-Hits Indiana Jones Greatest Adventures. Für dieses Spiel packte man die fesselndsten Action-Sequenzen aus allen drei bisherigen Filmen zusammen. Beispielsweise darf man so nun mit dem Doppeldecker in einer grafisch hervorragenden 3D-Sequenz durch die Lüfte brettern oder mit einem Wägelchen die Minen erforschen. Ansonsten wird solide Jump & Run-Kost mit dem peitschenschwingenden Helden geboten, die das in dieser Ausgabe getestete Factor 5-Werk Mega Turrican bei weitem übertrifft. Laut Factor 5-Kopf Julian Eggebracht muß man für die MD-Version keinerlei Abstriche machen. Wir halten euch auf dem laufenden!



WORLD CUP GOLF

Exklusiv können wir euch erste Bilder der Mega CD II-Version von U.S.Golds Golfvergnügen zeigen, das vor allem durch die rasanten Flugszenen des Balls zu überzeugen weiß. Wenn man den Ball abgeschlagen hat, wird in einem kleinen, aber feinen Grafikkfenster in flüssig animierter 3D-Grafik die Flugbahn des Balles gezeigt. Darüber hinaus überzeugt das Golfspiel mit flüssig animierten Golfspielern und eleganten Menüs. Eine Mega Drive-Version ist technisch leider nicht machbar, jedoch denkt



Atemberaubend! Im Fenster darf man den Flug des Balles mitverfolgen.



man derzeit bereits über eine spezielle 32X-Version nach.

Elegant! Für die Golfer beim Abschlag digitalisierte man Profispielern.

LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER

Bislang sorgten die Programmierer von Krisalis nur auf dem Amiga für spektakuläre Fußballspiele, doch ihren neuen Hit mit Deutschlands Rekordnationalspieler wollen sie nun auch den Mega Drivern gönnen. Die auf den ersten Blick an FIFA Soccer erinnernde Grafikperspektive unterscheidet sich von diesem durch kleinere Sprites, die herrlich animiert über den



Platz hetzen. Außerdem ergibt sich durch den anderen Größenmaßstab auch ein wesentlich besserer Blick auf den Platz, was für viel mehr Übersicht sorgt. Dies läßt auf einen Riesenhit von Laguna hoffen!

DAFFY DUCK

Während die Abenteuer von Daffy Duck in Hollywood bei den Master System- und Game Gear-Besitzern für mächtig viel Spielspaß sorgen, dürfen sich die Mega Driver auf ein grafisch erwartungsgemäß wesentlich eindrucksvolleres Jump & Run-Vernügen mit der berühmten Ente freuen. Niedliche Animationen, lustige Soundtracks und viele verschiedene Film-Szenarien können gefallen.



Probe hat die MD-Version grafisch mächtig aufgebohrt!

LETZTE MELDUNG!

Sensationell! Möglicherweise erwartet uns noch im ersten Halbjahr 1995 ein neuer Mega Drive mit eingebautem 32X! In Amerika wird das bislang „Super Genesis“ benannte Gerät zum Preis von 199 Dollar auf den Markt kommen. Beachtet man die höheren Händlerspannen in Deutschland, so würde dies auf einen Preis von rund DM 400,- hoffen lassen. Traumhaft! +++ Der Saturn ist endlich in Japan erschienen! Am Veröffentlichungstag stürmten die Videospiele-Freaks schon in den frühen Morgenstunden die Läden und sorgten für einen erstaunlichen Erfolg. Besonders spektakulär ist die ebenfalls erhältliche Umsetzung von Virtua Fighter, die zwar etwas weniger Polygone als der Automat bietet, jedoch dafür sogar schneller ist. Darüber hinaus überzeugt der Saturn mit flinken Nachladezeiten und vorbildlicher Benutzeroberfläche. +++ Ecco wird derzeit für den 32X umgesetzt. Ersten Gerüchten zufolge soll man hauptsächlich 3D-Sequenzen zu sehen bekommen.+++ Zuerst wurde Rise of the Robots auf April verschoben, dann verscherbelte Time Warner die Rechte an der Mega Drive- und Mega CD II-Version an Acclaim, die nun allen angeblichen Qualitätsmängeln zum Trotz das Spiel vor Weihnachten veröffentlichen wollen. Die Game Gear-Version wird weiter bei Time Warner erscheinen! +++ Time Warner kaufte die Rechte für eine Saturn-Version von Virtua Racing. Die soll angeblich besser als der Automat werden!

meganeWS

1

VIDEOSPIEL-ZUKUNFT JETZT!

Die Weltsensation auf dem Videospielemarkt. Der konkurrenzlose Turbo-Lader **Mega Drive 32X.**



Get your kicks
MEGA DRIVE
32X

Videospielen in Spielhallenqualität!

Hol' Dir das einzige aufwärtskompatible



Videospielsystem der Welt:

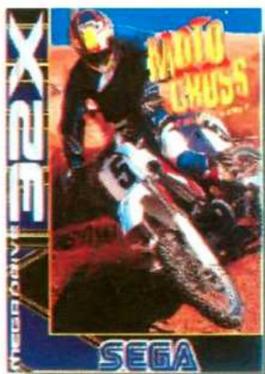
*Spiel' die perfekte Umsetzung der Spielhallen-Renner: **Super***

Afterburner** und **Virtua Racing Deluxe.



*Heizen wie die Profis: **Motocross Championship.***

Hol' Dir den Mega Drive 32X!



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

mega drive 32X

Mega Drive 32X

Spielhallenqualität für zu Hause.

Er funktioniert wie ein Turbo-Lader auf Deinem Mega Drive. Steck' ihn einfach in den Slot, Cartridge oder CD rein, fertig! Schon arbeiten zwei 32-Bit Prozessoren, ein digitaler Soundchip und ein digitaler Videoprozessor auf Hochtouren. Das Ergebnis: absolute professionelle Spielhallenqualität. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr.

Der konkurrenzlose Turbo-Lader mit seinen fantastischen Videospielen wird Dich garantiert begeistern.



Mega Drive 32X Konkurrenzlose Technik

- CPU 2x Hitachi SH-2 32-Bit RISC-Chip
- Co Prozessor 68 000 (16Bit), VDP-Videoprozessor
- Grafik: 32 768 Farben, 50 000 Polygone/Sek., Rotation, Hardware Scaling, Texture Mapping
- Speicher: zusätzlich 4 MBit zum MD
- Video Überlagerung von Grafikdaten zum MD
- Stereo-Sound, Digital-Audio, programmierbare Sampling-Raten



Der Mega Drive ist das einzige aufwärtskompatible Videospielsystem der Welt.

Mit dem Mega Drive spielst Du die ausgereiften 16-Bit Videospiel-Hits und mit dem andockbaren Mega-CD erweiterst Du den Mega Drive um 600 x mehr Speicherkapazität für interaktive Eingriffe in die Traumwelten des Spielfilms. Als Turbo-Lader macht der Mega Drive 32X den Mega Drive und das Mega-CD noch schneller, noch farbiger, noch aufregender. Das ist professionelle Technik, die bislang nur in Spielhallengeräten möglich war.

Get your kicks

MEGA DRIVE
32X

Du kannst heute schon die aufregenden Spiele der Zukunft spielen. Der Mega Drive 32X bringt Euch Spielhallenqualität direkt ins Haus. SEGAs Weltneuheit ist jetzt überall zu haben!



Mega Drive



Mega Drive II



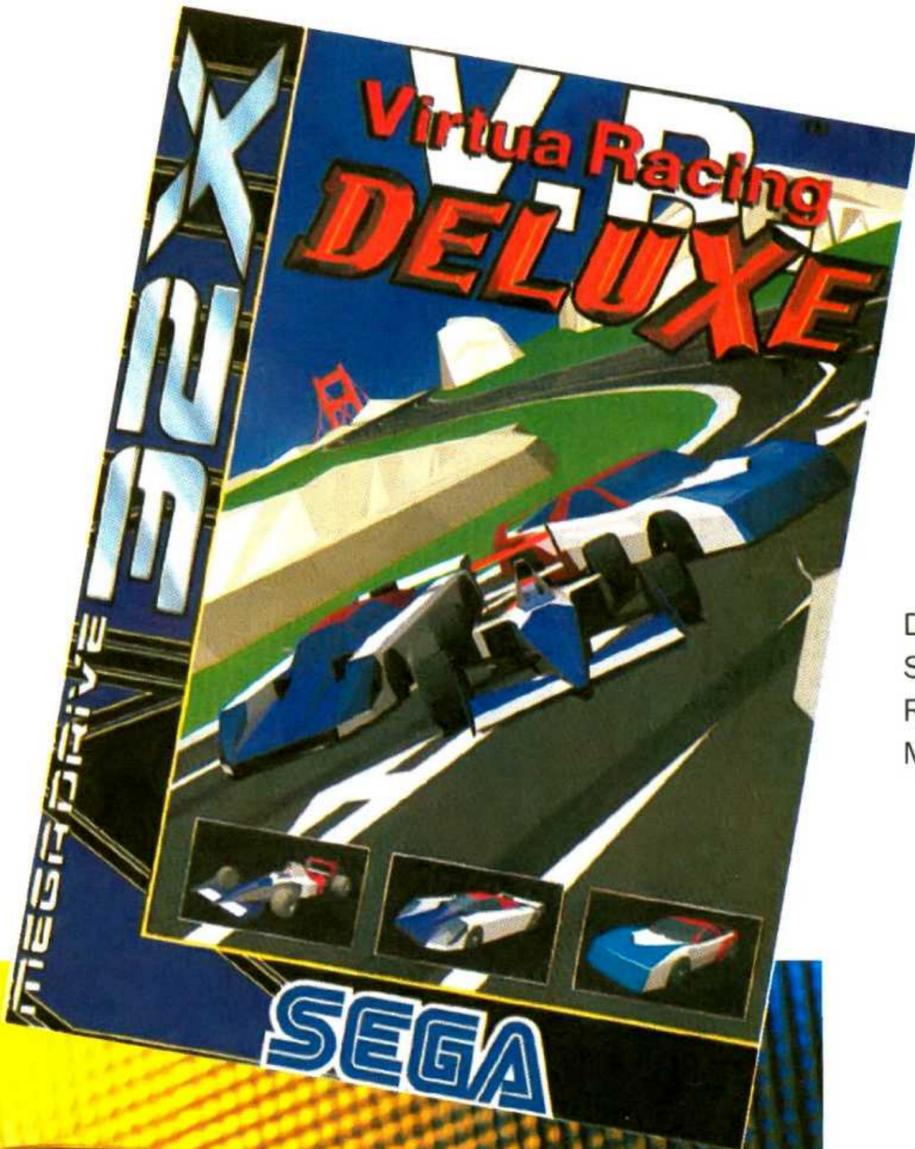
Mega-CD II



HOTLINE:
Der direkte
Draht zu SEGA

..HOTLINE: Infoservice 040 / 2270961 .. HOT

mega drive 32X



Virtua Racing Deluxe

Noch schneller, noch besser:

Virtua Racing auf Mega Drive 32X!

Du kannst praktisch keinen Unterschied mehr zum legendären Spielhallen-Original erkennen. Fahr auf fünf unglaublichen Rennstrecken mit drei verschiedenen Rennwagen.

Mit 2-Spieler-Modus. **Start frei!**



Star Wars Arcade

Das unglaubliche Spiel zum Film "Krieg der Sterne".

Besiege mit Luke Skywalker und den anderen Rebellen das Imperium und die dunkle Seite der Macht. Fliege mit Deinem X-Wing-Jäger und breche zum aufregenden Angriff auf den Todesstern auf. Die unglaublich schnelle 3D-Polygongrafik vermittelt Dir echte Weltraumatmosphäre. Für 1 bis 2 Spieler. **Ein MUSS für jeden Videospiele-Fan!**



Der Todesstern in voller Größe



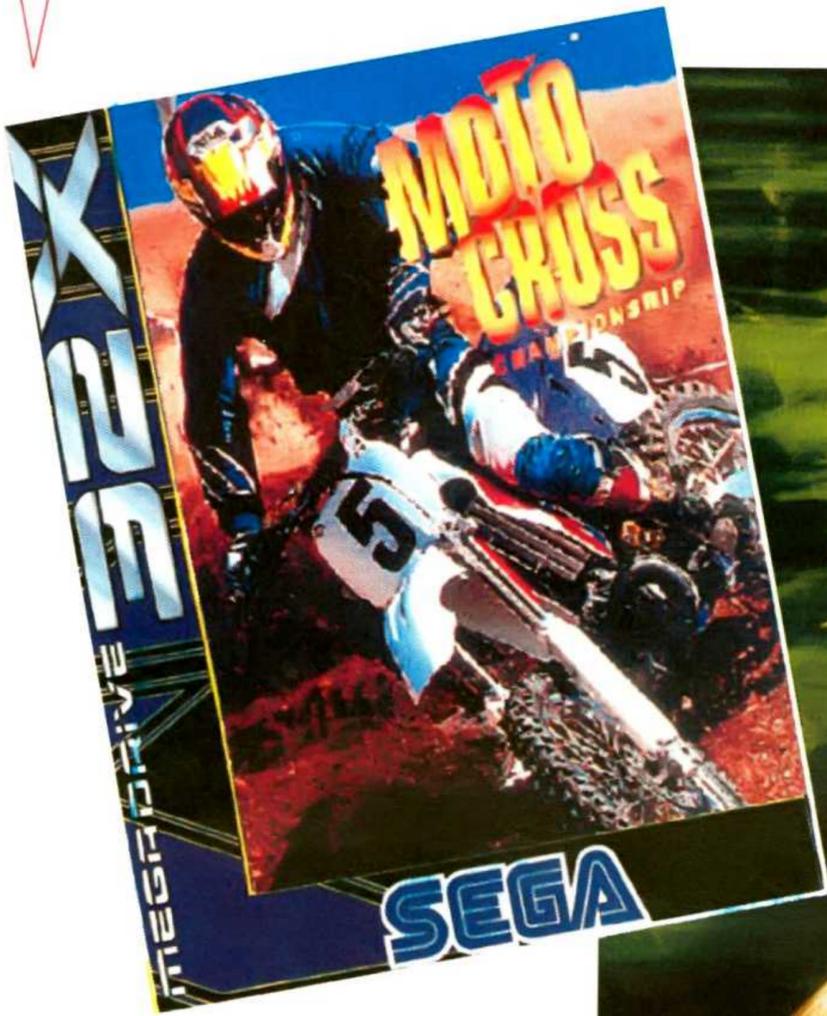
Über 50 000 Polygone dank 32X-Power

mega drive 32X

Motocross Championship

Realistische Motocross-Action dank Mega Drive 32X!

Fahr' auf 15 rasanten Rennstrecken voller Hindernisse und Herausforderungen. Mach' mit Deinem Motorrad zehn Meter hohe Sprünge über dreifache Rampen. Du kannst zwischen zwei verschiedenen Spielperspektiven auswählen. Und Grafik und Sound sind so realistisch, daß Du den Wind in Deinen Haaren spürst. Das ist 32 Bit-Power pur! **Erscheinungstermin: Ende Februar 1995.**



Metal Head

Das Grafikspektakel allererster Güte!

Mit einem Kampfroboter mußt Du durch ein halbes Dutzend Städte marschieren und Dir die fiesen Gegner vom Hals halten. Wahnsinnige 3D-Texturen und ohrenbetäubende Soundeffekte lassen die Muskeln des 32X spielen.

Der Geheimtip erscheint bereits Ende Februar 1995!



3D-Battlemech-Action

Golf Magazines 18 best holes

Golf-Freunde freut Euch! Realer geht's nicht mehr. Echte Golfspieler wurden für dieses 32-Bit Spiel digitalisiert und in Szene gesetzt. Hier kommen die über 32.000 Farben des Mega Drive 32X voll zur Geltung. Du kannst mit bekannten Golfern gegen Deine Freunde antreten - oder Dir einfach Deinen eigenen Spieler erstellen. Mit Batteriespeicher. Also: Tee Off! **Erscheinungstermin: Februar 1995.**



Super Afterburner

Die perfekte 1:1-Umsetzung des Spielhallen-Klassikers.

Du bist der Pilot des F-14XX-Flugzeuges "Skycat" an Bord des Flugzeugträgers "SEGA Enterprise". Erlebe spannende Abenteuer und irrsinnige Flugsituationen mit Deinem hochentwickelten Flugzeug. Mit allen Levels des Originals und mehr. Viel Glück!

Erscheinungstermin: Ende Januar 1995.

Fahrenheit

TruVideo™ in Perfektion!

Mit 32X und Mega-CD - interaktiver geht's nicht mehr! Feuer schlägt aus allen Fenstern, überall ist Rauch - und in dem brennenden Gebäude sind Menschen in Gefahr! Kannst Du sie retten? Fantastische Spezialeffekte und viele faszinierende Spielelemente machen den ersten interaktiven Actionfilm über Feuerwehrleute zu dem Videospiel-Ereignis.

Erscheinungstermin: Februar 1995.



SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name:

Adresse:

Alter:

System:

SM 1/95

Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.



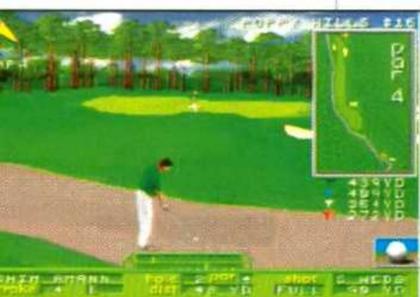
Super Space Harrier

Von der Spielhalle direkt zu Dir nach Hause.

Du bist Harri, der letzte große Wächter von Dragonland. Verteidige mit ihm sein Land vor den Valdan-Jägern. Der große SEGA-Klassiker-Hit aus der Spielhalle ist in technischer Perfektion auf dem Mega Drive 32X das kommende Superspiel 1995. Mit bestechender 3D-Grafik und den original Automaten-sounds.

Erscheinungstermin: Mitte Januar 1995.

starring Fred Couples



32.000 Farben-Power



Bau Dir Deinen eigenen Golfer



Direkt aus der Spielhalle

Soleil (französisch für Sonne) ist der Name eines weit entfernten Planeten, auf dem schon seit Generationen unzählige Monster die Einwohner terrorisie-

Soleil

NACH LANDSTALKER
ren. Doch im Laufe der Zeit haben
EIN NEUER DEUTSCHER
die Menschen gelernt, mit der
ACTION-ADVENTURE-
ständigen Gefahr zu leben, wobei
HIT FÜR EUREN
es leider auch oftmals vorkommt,
MEGA DRIVE.

daß ein wagemutiger Mann den Ungetümen zum Opfer fällt. Die-



Ts... ts... ts...! Ich bin ein smarter Igel. Wenn du mich berührst, verbrennst.

In der Anemonenbucht hinterlaßt ihr Spuren im Sand und begegnet sogar Sonic höchstpersönlich.

ses Schicksal erlitt leider auch euer knabenhafter Held vor geraumer Zeit, als er seinen Vater verloren hatte. Seitdem wartete der Sohnemann sehnsüchtig auf seinen 14. Geburtstag, an dem er endlich das Schwert seines Vaters erbt. Genau hier beginnt euer Abenteuer, und nach einer kurzen Feierlichkeit begibt sich euer Knabe sogleich in die große weite Welt, um dem Geheimnis der vielen Monster auf die Spur zu kommen.

Tierische Freunde

Damit euer kleiner Held erfolgreich von Ort zu Ort ziehen kann, wobei er in den Städten mit den Einwohnern ein kleines Schwätzchen hält oder in der Wildnis

Auch im märchenhaften Wald Iris lauern viele Gefahren.

ten von Tieren übernehmen, wenn ihr es schafft, solch einen animalischen Freund für euch zu gewinnen. Habt ihr ein paar Tiere zusammen, könnt ihr in einem speziellen Auswahlmenü jeweils zwei von ihnen aktivieren und so deren individuelle Fähigkeiten nutzen. Beispielsweise verwandelt der Pinguin Pengi euer Schwert in eine wirkungsvolle Eiswaffe oder das Eichhörnchen Ciel läßt eure Waffe an Wänden abprallen. Einige Tiere hingegen sind nur gegen Bares in einem speziellen Shop für einen einmaligen Einsatz anmietbar. So schützt euch eine Fledermaus beispielsweise für kurze Zeit vor jeglichem Energieverlust.

einen weiteren

Bösewicht niederstreckt, muß er erst einmal eine Reihe von Fähigkeiten erlernen. So bringt euch beispielsweise ein Waffenexperte im benachbarten Übungsgelände Rafflesie erst einmal bei, wie man das Schwert auch prima als Wurfgeschloß gebrauchen kann. In der Anemonenbucht lernt ihr zudem, daß eure schwachen Arme auch sehr wohl zum Tragen von Gegenständen geeignet sind. Neben den Grundfähigkeiten könnt ihr zudem die Eigenschaf-



Hot-Spot

Ein Action-Adventure der Extraklasse, das auch eure grauen Zellen zur Genüge fordert.

Die Go-Kart-Einlage

Das macht Laune: Im Wäldchen Iris gibt es sogar eine kleine Rennstrecke, auf der ihr euch mit dem Geparden Charlie messen müßt. Später könnt ihr sogar nur zum Spaß auf der Strecke herumdüsen, wobei die Batterie sich stets die aktuelle Bestzeit merkt.



Die Wegbegleiter



Der Flohtransporter Johnny beißt sich erfolgreich an Gegnern fest.

Mit Pengi kann euer Schwert die Feinde einfrieren.



Dank Gepard Charlier ist man doppelt so schnell.

Mit diesem Dino sind auch stachelige Gebiete keine Gefahr mehr.



Ciel das Eichhörnchen läßt euer Schwert an Wänden abprallen.

Diese niedliche Raupe taugt nach eigenem Bekunden zu gar nichts, oder doch?



In der Kamelienwüste machen euch Treibsand-Felder und riesige Sandwürmer zu schaffen.



MIT DEM 14. GEBURTSTAG DES KLEINEN HELDEN BEGINNT DAS ABENTEUER.

Apfelkompott inklusive!

Eine besondere Bedeutung in diesem Spiel kommt den Äpfeln zu. Diese Frucht symbolisiert nämlich euren Lebensenergievorrat und kann durch einen leckeren roten Apfel immer wieder aufgefüllt werden. Doch so ein nützlicher Gegenstand liegt in diesem Spiel nicht so einfach in der Gegend herum, denn ihr müßt euch schon wieder eures Schwerts befleißigen und kräftig Gebüsche oder Kisten weggeschlagen, um das begehrte Pick Up freizulegen. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Geld, das auf diesem Planeten Malin genannt wird, wobei auch dahingeschiedene Monster Bares hinterlassen. Ihr solltet übr-

gens zusehen, immer gut bei Kasse zu sein, da das Anmieten von Tieren eine Stange Geld kostet und manche raffgierigen Menschen sogar Geld für weitere Informationen fordern. Auf der gesamten Oberfläche sind neben den Äpfeln und Goldstücken zudem noch goldene Früchte verteilt. Dieses exotische Obst ist meistens nur sehr schwer



R E V I E W



zu erreichen bzw. gut versteckt. Doch das Aufsammeln eines goldenen Apfels zahlt sich immer aus, da sich mit jeder dieser besonderen Früchten eure Lebensenergie-Anzeige weiter vergrößert. Oftmals verhält es sich gemeinerweise sogar so, daß ihr erst viel später durch eine neuerlernte Fähigkeit in der Lage seid, einen längst gesichteten goldenen Apfel zu ergattern. Daher solltet ihr immer wieder zu alten Schauplätzen zurückkehren, um auch

Zum Großteil des Spiels könnt ihr lediglich mit den Tieren reden.

wirklich alle Schätze zu bekommen. Apropos „Schätze“: beim Übungsgelände Rafflesie gibt es noch drei Bahnen, die ihr im Laufe des Spiels unbedingt absolvieren müßt, da ihr immer am Ende jeder Bahn eine Medaille erhaltet. Habt ihr alle drei Übungstrecken erfolgreich bestanden, könnt ihr die drei erworbenen Medaillen beim König gegen ein mächtiges Schwert eintauschen.

In Vulkania müßt ihr mittels eures Schwertes gefährliche Lavamassen in passierbare Eisbahnen verwandeln.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



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

Spieler 1
Levels -
Save Game Batterie
Besonderheiten Komplett
in Deutsch

Grafik **78%**

Eher unauffällig, aber durchaus effektiv. Die Farben könnten streckenweise etwas kräftiger sein.

Sound **77%**

Abwechslungsreich, harmonisch, auch auf Dauer nicht ohrenfeindlich.

Gesamt **89%**

Hochmotivierend, einfallsreich und intelligent durchdacht.

GAMES

GUNTHER ZILCH - GAMES

Versand & Ladengeschäft

Neu!! **Tel. 09721/2 16 23** Neu!!
97421 Schweinfurt Bauerngasse 101

SEGA Saturn (220 V)	1299,-
Mega 32 X	
SEGA 32 X (PAL)	389,-
Star Wars Arcade	135,-
Virtua Racing D.	135,-

Mega Drive:

Lion King	129,-
FIFA '95	109,-
Dragon	115,-

Mega CD:

NBA Jam	105,-
Starblade e	119,-
Iron Helix e	115,-

Sämtliche Neuheiten für MD, MCD, SNES sowie 3 DO lieferbar. Versand 9,- zzgl. NN ab 300,- frei.

Kostenlose Liste anfordern!!!!

Word Up

Die Freizeitplanung ist mal wieder hinfällig: Einmal angefangen, den jungen Knirps durch die Gegenden zu ziehen, vergeht die Zeit scheinbar wie im Flug. Was die Macher hier an Ideen und Spielbarkeit auf ein Modul quetschten, ist schon beachtlich. Vor allem das geniale System

der erlernbaren Fähigkeiten sowie die kleine Go-Kart-Einlage verdienen einen Extra-Applaus. Action-Adventure-Fans erwartet hier sicherlich das Spiel des Jahres.





PITFALL

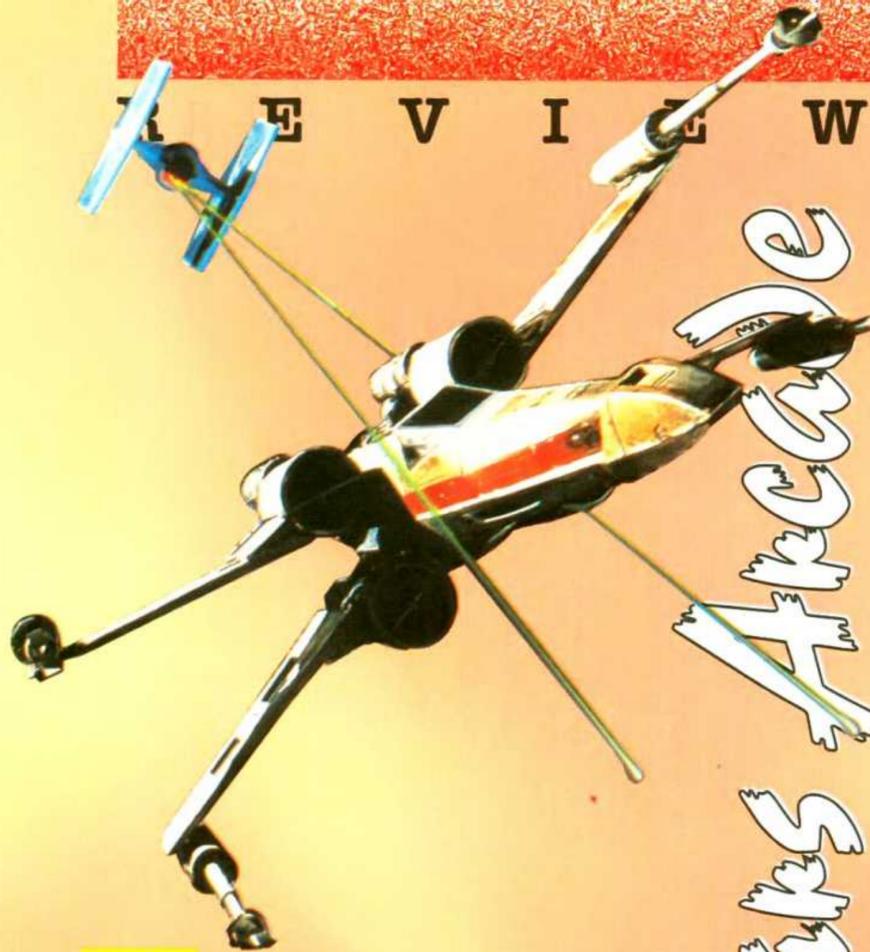
THE MAYAN ADVENTURE

**DIE GEFAHR LIEGT
MANCHMAL NUR EINE
RUTSCHIGE LIANE ENTFERNT!**



ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE



Star Wars Arcade

Als 1976 der Film Star Wars in den Kinos anlief, konnte Regisseur George Lucas wohl kaum ahnen, was er damit anrichten würde. Innerhalb kürze-

DER KRIEG DER

ster Zeit lag nämlich die ganze

STERNE TOBT NUN

Welt im Krieg der Sterne-Fieber

AUF 32X!



und verfolgte eifrig die Abenteuer von Luke Skywalker und Han Solo. Zwei weitere Filme sollten der Star Wars-Saga und ihrem Schöpfer zu unsterblichem Ruhm verhelfen und das Star Wars-Fieber zur chronischen Krankheit der Weltbevölkerung werden lassen. Genauso wie man ständig vom lebendigen Elvis spricht, hört man auch immer wieder Gerüchte, daß ein neuer Star Wars-Film kommt. Ähnlich gewöhnlich ist es, daß ein Star Wars-Spiel nach dem anderen die Charts erobert. Tie Fighter, Rebel Assault oder Dark Forces gehören

Hot-Spot

Spielerisch und atmosphärisch sehr gut gelungenes 3D-Action-Spiel zur Kultsaga

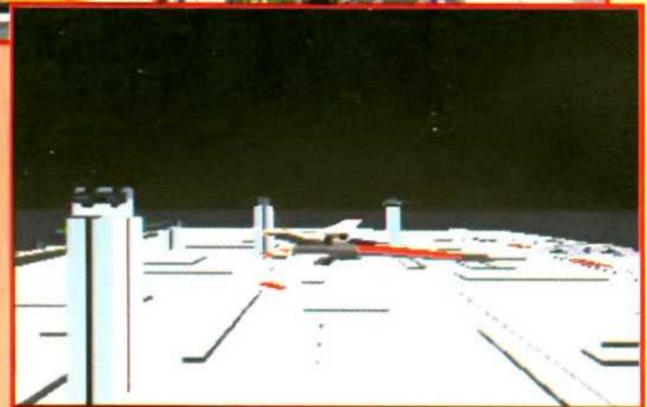


In Lichtgeschwindigkeit geht's zum Einsatzort. Die Order von Admiral Akbar lautet, 20 Tie Fighter zu vernichten.

zu den prominentesten Vertretern.

DER NEUESTE STREICH!

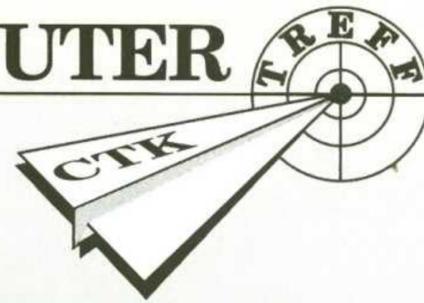
Seit gut einem Jahr sorgt Star Wars Arcade in den Spielhallen für Aufsehen, obgleich es technisch keineswegs mit Daytona & Co. mithalten kann. Dank der hervor-



ragenden Atmosphäre und der tollen Spielbarkeit nimmt man jedoch immer wieder Platz im Raumschiff und bekämpft die Tie Fighter des Empire. Ziel des Spiels ist es, bis zum Todesstern vorzudringen und diesen in die Luft zu jagen. Die vier recht umfangreichen Levels, die aus je zwei Unterlevels bestehen, führen den Spieler durch das Weltall, zwischen den Raumflotten des Empires hindurch bis



Die kleinen Raumschiffe im Hintergrund zoomen auf doppelte Bildschirmgröße heran.



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

SEGA MEGA DRIVE

Battle Frenzy	dt.	DM 99,95	Micro Machines 2	dt.	DM 114,95
Cannon Fodder	dt.	DM 104,95	N. H. Indy Car	dt.	DM 124,00
Dragon	dt.	DM 109,95	PGA Tour Golf 3	dt.	DM 109,00
Dino Dini's Soccer	dt.	DM 108,95	Pagemaster	dt.	DM 114,95
Earth Worm Jim	dt.	DM 124,95	Pitfall	dt.	DM 109,95
Ecco the Dolphin 2	dt.	DM 114,95	Powerdrive	dt.	DM 89,00
F 1 '94	dt.	DM 119,00	Power Rangers	dt.	DM 107,95
FIFA Soccer '95	dt.	DM 109,00	Paws of Fury	dt.	DM 99,95
Flintstones	dt.	DM 98,95	Red Zone	dt.	DM 108,95
Generations Lost	dt.	DM 89,95	Rise of the Robots	dt.	DM 124,95
Kawasaki Super Bikes	dt.	DM 89,95	Stargate	dt.	DM 118,95
Lemmings 2	dt.	DM 114,95	Soleil	dt.	DM 119,95
Lion King	dt.	DM 119,00	Sonic & Knuckles	dt.	DM 109,95
Mega Turrican	dt.	DM 99,95	Syndicate	dt.	DM 109,00
Mickey Mania	dt.	DM 114,95	WWF Raw	dt.	DM 124,95

MEGA DRIVE 32 X

Mega Drive 32 X (2x32 Bit)	DM	389,00	Slam City 32X	dt.	DM i.V.
Corps Killer 32X	dt.	DM i.V.	Star Wars Arcade 32X	dt.	DM 129,95
DOOM 32X	dt.	DM 129,95	Super Motocross 32X	dt.	DM 129,95
Fahrenheit CD 32X	dt.	DM i.V.	Vital Racing DELUXE	dt.	DM 129,95

SEGA MEGA CD II

MCD II mit			Links	dt.	DM 109,95
3 CD's (Tri-Set)	dt.	DM 499,00	Mega Race	dt.	DM 89,95
B. C. Racer	dt.	DM 114,95	Mickey Mania	dt.	DM 104,95
Dragon's Lair	dt.	DM 98,95	NBA Jam	dt.	DM 104,95
Ecco the Dolphin 2	dt.	DM 114,95	Paws of Fury	dt.	DM 104,95
FIFA Soccer	dt.	DM 98,95	Rebel Assault	dt.	DM 108,95
Formula 1 Racing	dt.	DM 114,95	Soulstar	dt.	DM 118,95
Golf - The Best 36 Holes	dt.	DM 114,95	Soulstar	dt.	DM 118,95
Heart of the Alien	dt.	DM 108,95	Star Blade	dt.	DM 108,95
Jurassic Park	dt.	DM 91,95	Star Wars Chess	dt.	DM 89,95

SEGA MASTERSYSTEM II

Asterix 3	dt.	DM 71,00	E.A. Hockey	dt.	DM 79,00
Dragon - Bruce Lee	dt.	DM 89,00	Lion King	dt.	DM 79,00
Duffy Duck in			Sonic 3 Chaos	dt.	DM 80,95
Hollywood	dt.	DM 71,00	Sonic Spinball	dt.	DM 79,00

SEGA GAME GEAR

Baby Boom	dt.	DM 79,95	Powerdrive	dt.	DM 79,00
E.A. Hockey	dt.	DM 79,95	Power Rangers	dt.	DM 79,00
Ecco the Dolphin 2	dt.	DM 81,00	Rise of the Robots	dt.	DM 79,00
FIFA Soccer	dt.	DM 79,95	Road Rash 2	dt.	DM 77,95
Lion King	dt.	DM 79,00	Sonic Triple Trouble	dt.	DM 79,00
PGA Tour Golf 2	dt.	DM 77,95	WWF Raw	dt.	DM 89,95
Pete Sampras Tennis	dt.	DM 79,00			

Top-Preise !!!

Original deutsche Versionen

14 Monate Garantie

Versandkosten DM 6,95

Schnell - Service

Versandkosten DM 3,95 bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende • Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil • Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert • Wir führen auch SNES, GAME BOY, CD-I, PC und CD-ROM SPIELE
 Kostenlose Gesamtpreisliste gegen DM 1,- Rückporto. Bitte geben Sie Ihr System an

Der zweite Level ist geschafft! Zusammen mit seiner Flotte fliegt man auf die Oberfläche des Death Star.



Check Up

32X
24 MBit

STAR WARS



Star Wars Arcade Shoot'em Up
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: Dezember Preis: DM 130,-

Spieler 1-2
 Levels 4 (+32X-Levels)
 Save Game Continues
 Besonderheiten..... tolle Polygon-
 grafik, Sprachausgabe

Grafik 80%

Fließende Polygongrafik und detaillierte Darstellung. Etwas monoton aufgrund des Schauplatzes im All.

Sound 89%

Die klassische Titelmusik wurde exzellent umgesetzt, dazu gibt es tolle Sprachausgabe und atmosphärisch hervorragende Soundtracks.

Gesamt 80%

Fesselnde Umsetzung des Spielautomaten mit neuen Levels und exzellenter Spielbarkeit. Ein Muß für Star Wars-Fans!

zum Planeten Death Star. Per Sprachausgabe wird einem vor jedem Level von Admiral Akbar mitgeteilt, was man zu tun hat. Meist muß man in einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Anzahl von Tie Fighters erledigen, wofür Protonen- und gewöhnliche Laser zur Verfügung stehen. Auf dem Todesstern hat man außerdem noch an festen Stellen Bomben abzuwerfen. Horden von Gegnern geben sich erwartungsgemäß sehr viel Mühe, den eigenen Schutzschild zu schwächen und dem Fadenkreuz zu entweichen. Höhepunkte des Spiels sind das tolle Fluggefühl, das durch die zwei jederzeit anwählbaren Perspektiven noch verstärkt wird, und der Zwei-Spieler-Modus. Außerdem war es ein geschickter Schachzug, eine spezielle 32X-Version mit zwei weiteren Levels zu spendieren.

Word Up

Auf den ersten Blick sieht Star Wars nicht nach dem großen Kracher aus, hat man sich jedoch erst einmal bis auf den Planeten vorgekämpft, weiß man die tolle Atmosphäre und das fesseln-

de Gameplay zu schätzen. Lobenswert sind die spezielle 32X-Variante und der unterhaltsame Zwei-Spieler-Modus.



Für mich war Virtua Racing neben Sonic 3 und FIFA Soccer das alles überragende Spiel im Jahre 1994. Der SVP-Chip hielt, was wir uns von ihm

PERFEKTER RENN-
versprochen hatten. Noch heute
SPIELSPASS AUF
drehe ich begeistert meine Runden
32BIT-NIVEAU!

und schraube meine Rekordzeit Stück für Stück nach unten (derzeit 37,53 auf dem ersten Kurs!). Als Sega nun eine Deluxe-Version für den Mega Drive-Turbo-Booster ankündigte, versprach ich mir nicht allzuviel davon. VR ist bereits auf dem Mega Drive dermaßen gut, daß selbst eine 32X-Version kaum mehr Spaß machen kann!

Weit gefehlt!

Mitte Oktober durfte ich zum ersten Mal die 32X-Version aus-



Im neuen Sandpark darf man sich zweimal entscheiden, welchen Weg man nimmt. Hier empfiehlt es sich, links am Gebäude vorbeizufahren.



VR-Profis wissen es zu schätzen: im Windschatten kann man bis zu zehn Stundenkilometer schneller sein; allerdings ist die Gefahr groß, in das Heck des Kollegen zu rempeln.

Deluxe
Racing
Virtua

Hot-Spot

Virtua Racing zeigt die Klasse des 32X! Das Referenzrennspiel im Heimbereich!



In den Highlands düst man nicht nur durch eine Ortschaft, sondern muß sich auch mit haarsträubenden rechtwinkligen Kurven zurechtfinden.

giebig probespielen. Schon nach wenigen Sekunden war mir klar: Dieses Spiel wird neue Maßstäbe setzen. Die Grafiken sind wesentlich detaillierter, farbiger, schneller und realistischer. Der Wagen schlenkert richtig schön hin und her und wirbelt Staub auf. Die Steuerung reagiert viel schneller und vermittelt das Gefühl, das man wirklich im Wagen sitzt. Die Zeitmessung ist nun auf die tausendstel Sekunde genau, und der Schwierigkeitsgrad eine ganze Idee höher. Um im Hard-Modus zu gewinnen, muß man auch als VR-Profi mächtig viel üben.

Alleine die normale Umsetzung des Ur-VR hätte mich somit schon begeistert. Sega begnügte sich jedoch nicht damit, sondern bohrte das Spiel noch kräftig auf. Zwei neue Autos



Der Stockcar, der als Höchstgeschwindigkeit 286 km/h zu bieten hat, ist am schönsten zu fahren. Dank seines Aussehens kommt echtes Daytona USA-Feeling auf.

sorgen für ein komplett neues Fahrgefühl, welches das bekannte Formel 1-Auto so nicht zu bieten hatte. Während der Prototyp mit 380 km/h Spitze über die Piste



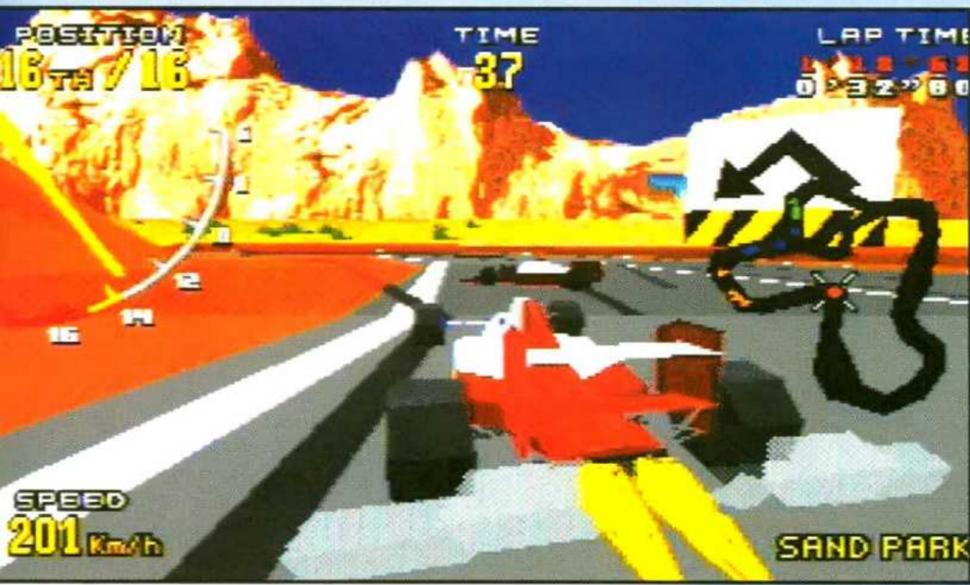
Word Up

Virtua Racing Deluxe ist der absolute Oberhammer! Ich persönlich halte Virtua Racing auf dem Mega Drive für eines der besten Spiele aller Zeiten, daß der 32X-Booster jedoch die

Deluxe-Version dermaßen brillant aussehen läßt, hielt ich nicht für möglich. Dieses Spiel muß ich haben!



R E V I E W



Der Sandpark ist grafisch am eindrucksvollsten gelungen; man beachte die lange Bremspur auf dem Asphalt und den detaillierten Hintergrund.

brettert, sorgt der an Daytona erinnernde Stockcar mit seinen 286 km/h als Höchstgeschwindigkeit und dem außergewöhnlichen Fahrverhalten für Spaß am Joypad. Bis an das Limit seines fahrerischen Könnens muß man auf den zwei neuen Strecken gehen, die zu Big Forest, Bay Bridge und Acropolis hinzugekommen sind. Im Sandpark sorgen freundliche Wüstenfarben für optischen Augenschmaus, der durch rasante Tunnelfahrten und originelles Kanalschlittern spielerisch perfekt ergänzt wird. Abgedreht geht's in den Highlands zu, wo man mitten durch Dörfer mit prächtigen 90 Grad-Kurven düst. Gerüchten zufolge kann man jede der fünf Strecken auch andersrum befahren! Vier jederzeit anwählbare Perspektiven, ein atemberaubender Zwei-Spieler-Modus mit Split-screen und drei verschiedene, genau abgestimmte Schwierigkeitsgrade runden dieses Meisterwerk ab.

Check Up

32X
24 MBit



V.R.
Virtua Racing
DELUXE

VR Deluxe Rennspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Dezember Preis: DM 130,-
Spieler1-2
Levels5
Save GameNein
Besonderheiten2 neue Kurse
2 neue Autos

Grafik 87%

Wer hätte erwartet, daß die Umsetzung der Automatenversion so ähnlich sehen wird? Ultraschnell, absolut fließend, farbenprächtig und detailliert.

Sound 69%

Hochtouriges Pfeifen des Motors, gut klingende Sprachsamples und kurze Jingles sind alles, was es zu hören gibt.

Gesamt 93%

Noch besser spielbar als die Mega Drive-Version, grafisch absolut umwerfend und dank der neuen Kurse und Fahrzeuge auf Dauer abwechslungsreicher.

hi

SEGA Inhaber: Garmen Marketechnik SEGA

WORLD OF GAMES

Computerspiele Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

**ANGEBOTE MEGA STARK BUBSY 49,90
GODS 49,90- Robocop vs. Terminator 49,90**

SEGA MEGA DRIVE

Earth Worm Jim	129,90
ECCO 2	119,90
FIFA Soccer 95	109,90
Jurassic Park Rampage	119,90
Lion King	139,90
Mega Boberman	119,90
MickyMania	119,90
Micro Machines	119,90
NBA Live 95	119,90
NHL Hockey 95	119,90
PGA Golf 3	119,90
ShinForce2	129,90
Shang FU	139,90
Sonic vs. Knuckles	119,90
Solei	129,90
Urban Strike	119,90
WWF Raw	139,90
Zero Tolerance	109,90

SEGA CD

Battlecorps	119,90
Formula 1 World Ch.	119,90
Links	109,90
Mega Race	99,90
Microcosm	99,90
Mickey Mause	109,90
NBA JAM	129,90
NHL 95	119,90
Rebel Assault	119,90
Soulstar	119,90

NEU von SEGA

**SEGA 32 X 389.00 DM
ab NOV.94**

SEGA CD 2 399,00 DM
SEGA CD 2 mit 3 Spielen
Nur 499,00 DM

Multi 4 Spiele Adapter 59,90

Angebote: Turtles 49,90-Tiny Toon 59,90- Zombies 59,90
Rocket Knights 49,90- WizNLiz 49,90

Laufend Neuheiten!

GAMES GARDEN

SEGA MD	DV	SEGA MCD	
Battletech us	129,95	MCD + Spiel	389,95
Fifa 95	109,95	Android Assault	99,95
NBA Live 95	119,95	Reveno of Vengeance	99,95
E.A. Tennis	109,00	B.C. Racers	109,00
Madden 95	119,95	Heart of the Alien	109,95
Dino Dini's Soccer	119,95	Mickey Mania	109,95
Micro Maschines 2	119,95	Neu Mega Drive 32 x	379,00
WWF Raw	149,95		
Mega Bomberman	99,00		
Flink	99,95		
Dynamite Headdy	114,00		
Der König der Löwen	124,00		
Shining Force II	134,00		
Earthworm Jim	139,95		
Animaniacs	109,95		
Shac Fu	109,00		
Sonic and Knuckles	114,00		
Rise of the Robots	109,95		
Pitfall	129,95		
Komplettes US-SNES Programm lieferbar			
	3 DO		
VR Stalker	119,00		
Samurai Showd.	a.A.		
Rebell Assault	119,00		
Rise of the Robots	119,00		
Fifa Soccer	109,95		

und vieles mehr...

**Komplettes Sega-Programm
lieferbar**

MANGA-ANIME-VIDEOS

Cyber City I+II	39,95
Monster City	39,95
Techno Police dt.	39,95
Fist of Northstar	39,95
Devil Man I+II	je 39,95
Urotsukidoji 1-3.3	je 39,95
Guyver I-VIII	je 29,95
Star Blazer I+ II	je 44,95
Appleseed	39,95
Crying Freeman 1-6	32,95
Guy	39,95
Roujin 2	44,95

alle Mangatitel lieferbar!

**Atari Jaguar + Neo Geo CD bei uns erhältlich!
Atari Jaguar (z.B. Alien vs Predator 139,95)**

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

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergstr. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Karl-Grillenberger Str. 16
90402 Nürnberg

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

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

Außerirdische haben eine Außenstation der Menschen überfallen und das gesamte Personal getötet. Ihr schlüpf nun in die Rolle eines heldenhaften

EINE BRAVOURÖSE

Space Marines und nehmt den

UMSETZUNG DES

Kampf gegen die Extraterrestrials

KULTSPIELS.

auf. Fünf Schwierigkeitsgrade und eine auf 15 Abschnitte beschränkte Levelanwahl stehen vor dem eigentlichen Spiel. Die Auflösung entspricht in etwa der niedrigeren PC-Variante und das Sichtfenster mußte verkleinert werden, als Gegenleistung erhaltet ihr ein phantastisch flüssiges Scrolling. Man marschier aus der First-Per-



Viele Türen lassen sich nur mit der entsprechenden id-card öffnen.



Diese Kugeln erhöhen eure Health Points um 100%.

son-Perspektive durch labyrinthartige Korridore, immer auf der Hut vor den zahlreichen Feinden, die teilweise sogar richtige Strategien entwickeln. Damit ihr nicht auf verlorenem Posten steht, findet ihr jede Menge Extras, wie sieben verschiedene Waffen oder Kugeln. Diese liegen jedoch nur in den ersten Levels offen in der Gegend herum, später müßt ihr nach Geheimräumen suchen. Oft kommt ihr auch an verschlossene Türen, die sich nur mit der entsprechenden id-card öffnen lassen. Automapping beugt Orientierungslosigkeit vor, durch stufenloses Zoomen könnt ihr euch entweder einen kleinen Ausschnitt oder den gesamten Level betrachten, solange keine Gegner in der Nähe sind.

Check Up

32X
24 MBit



Doom 32X 3D-Shoot 'em Up
Hersteller: id-Software Tel. -
Release: - Preis: DM 140,-

Spieler 1
Levels 15+
Save Game Batterie
Besonderheiten keine dt. Versione

Grafik 87%

Hut ab vor den id-Jungs, die haben's wirklich drauf! Schnell, detailliert und abwechslungsreich.

Sound 78%

Die Musik ist belanglos, die Soundeffekte bestialisch gut.

Gesamt 86%

Ein technisch brillantes Actionspiel mit sehr guter Atmosphäre.

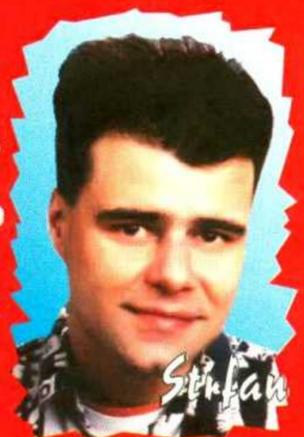
Hot-Spot

3D-Action in Perfektion von id-Software höchstpersönlich.

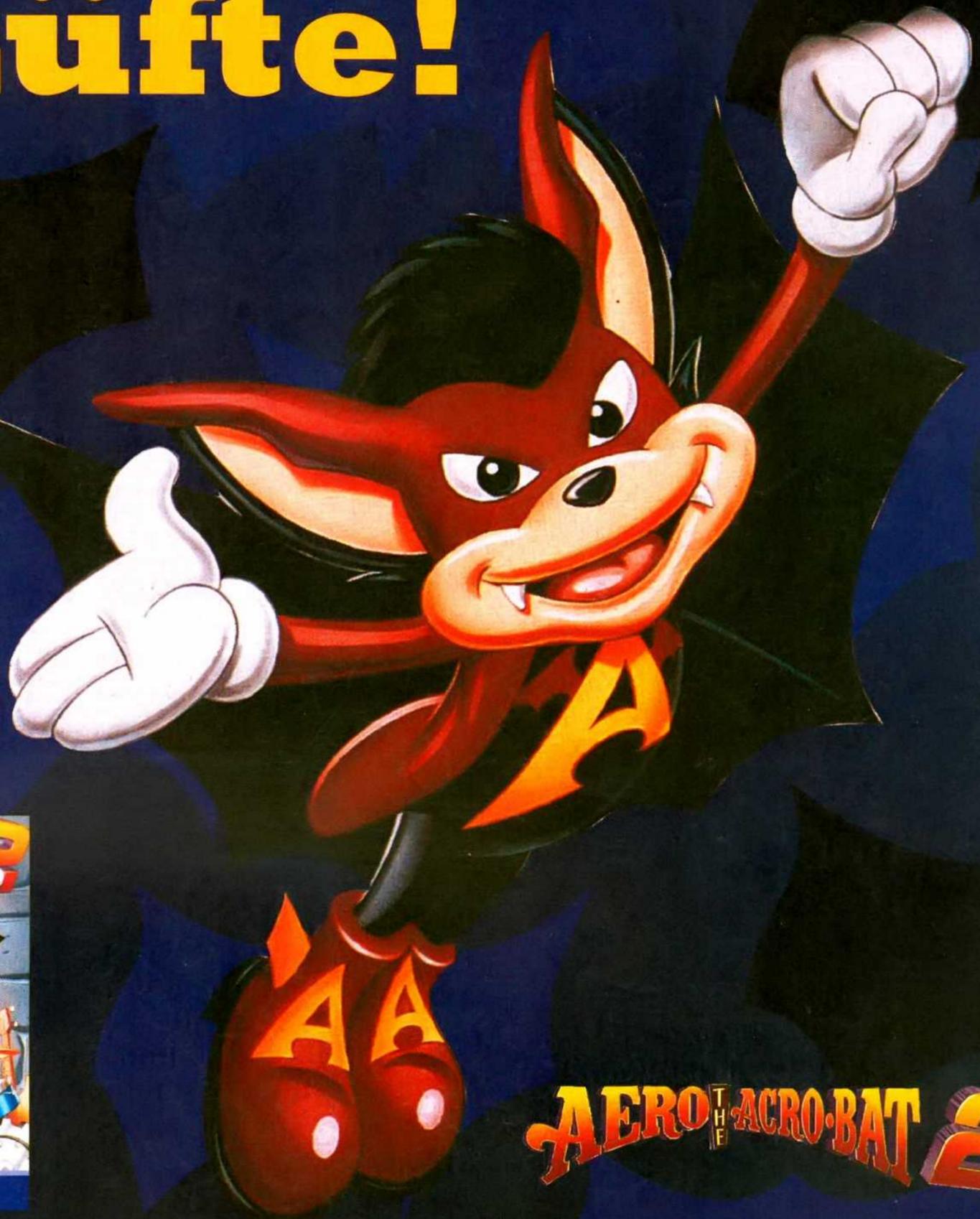
Word Up

Schon die Original-Version hat mir zahlreiche schlaflose Nächte bereitet, und der steht die 32X-Version nicht im mindesten nach. Es ist einfach nur noch cool, auf einem großen Fernseher durch die genial designten Levels zu streifen, ständig dieses

nervende Gurren (positiv gemeint!) im Ohr zu haben und niemals mehr Lust zu haben, das Joy-pad aus der Hand zu legen - die pure Sucht.



Der Herr der Lüfte!



Für MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT 2



Aero the Acrobat, ...



... der geniale Luftakrobat, ...



... geht ab wie eine Rakete.

Der Meister der Akrobatik kehrt zurück. Der geniale Herr der Lüfte geht ab wie eine Rakete. Bewältige mit Aero the Acrobat auf 45 Level neue Feinde, spektakuläre Kampftechniken und vollkommen neue Bewegungen. Stürz' Dich mit ihm von Plattformen, laß' Dich aus Kanonen abschießen, fahr' mit dem Einrad über das Hochseil und vieles mehr. „Aero 2 macht dank verbesserter Steuerung, seinem endlich richtig fairen Gameplay und vielen originellen Ideen wirklich Spaß.“ (GAMEPRO)

„Gehobene Jump & Run Kost mit gelungenem Design von den NBA Jam Machern.“ (SEGA Magazin)



Im Vertrieb von **SEGA**

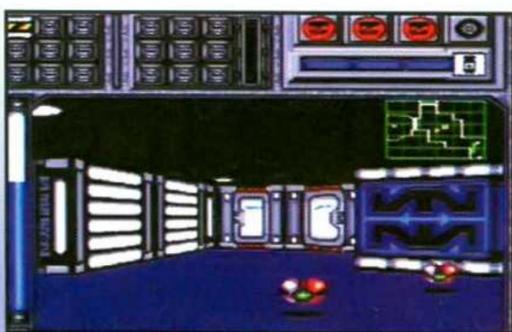
id-Software setzte mit seinem 3D-Actionhammer Doom neue Maßstäbe und sorgte für Furore in der Spielewelt. Es war nur eine Frage der Zeit, bis andere

SPEKTAKULÄRE 3D-HERSTELLER MIT MEHR ODER WENIGER ACTION AUF DEM MEGA DRIVE!

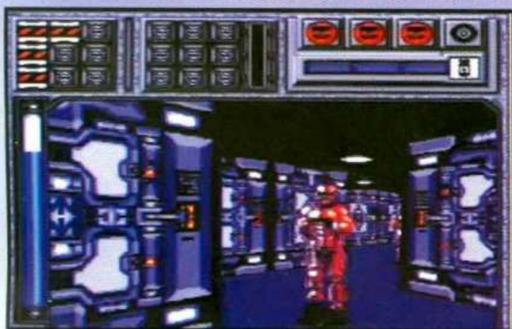
Spieleregal eröffneten. Hardwaremäßig traute man dem Mega Drive solche Action-Orgien gar nicht zu, doch Accolade bewies schon vor einigen Monaten mit Zero Tolerance, daß solche Spiele auch auf dem Mega Drive möglich sind. Domark setzt nun mit seinem neuen Battle Frenzy auf das gleiche Pferd und verspricht perfekte Zwei-Spieler-Action!

Kampf den Aliens!

Um Problemen mit der Bundesprüfstelle von vorneherein aus dem Wege zu gehen, inszenierte man für Battle Frenzy eine Schlacht mit den Robotern der Aliens, welche sich in den Raumschiffen der Menschen eingenistet haben. Als man glaubt, eines der Raumschiffe von den Robotern gesäubert zu haben



Vorsicht! Ein Schritt weiter, und die Mine explodiert.



Aufgepaßt! Jeder Blechroboter hat eine andere Taktik!

Battle Frenzy

und es zur Erde zurückholt, stellt man mit Entsetzen fest, daß sich im Schiff immer noch ganze Herden von fiesen Blechmonstern tummeln, welche die Erde angreifen. Als Angehörigen der Starfleet wurden dir und deinen Kumpeln nun die Battle Frenzy-Chips ins Gehirn gepflanzt, welche euch zur ultimativen Kampfmaschinen machen. Hat man das ansprechende Intro ausgiebig genossen, darf man sich per Joypad ins Raumschiff beamen, welches man aus der 3D-Ego-Perspektive sieht, und alle Blechgesellen dem Recycling-Kreislauf zuführen. Das 3D-Fenster ist mehr als doppelt so groß wie das des Konkurrenten Zero Tolerance, weist aber im Gegensatz dazu weit weniger Details auf. Boden und Decke fehlen komplett und werden mit Lampen und Säulen ersetzt. Die Mauern der labyrinthartig aufgebauten Levels sehen außerdem etwas trostlos aus, und die Unter-



Panik! Auf dem Raumschiff befinden sich noch Roboter!

Hot-Spot

Technisch gelungener Doom-Clone für zwei Spieler gleichzeitig!



Check Up

Mega Drive
16 MBit



Battle Frenzy 3D-Action
 Hersteller: Domark Tel. -
 Release: Dezember Preis: DM 120,-
 Spieler 1-2
 Levels -
 Save Game Nein
 Besonderheiten Splitscreen,
 deutsche Texte

Grafik 72%

Das 3D-Fenster ist recht groß, dafür ist jedoch das Scrolling etwas langsamer und die Grafik weniger detailliert. Schöne Introbilder.

Sound 82%

Tolle Digi-Effekte, gute Effekte in Enterprise-Manier, ansonsten recht dezent.

Gesamt 81%

Battle Frenzy kann sich zweifellos nicht mit Doom 32X messen, ist dank des Zwei-Spieler-Modus jedoch auch auf Dauer erstaunlich unterhaltsam.

Das ansprechende Intro zeigt, wie euch der Battle Frenzy-Chip eingepflanzt wird.

schiede zwischen den einzelnen Levels halten sich darüber hinaus in Grenzen.

Dafür dachte man jedoch an feines Level-Design und platzierte die Roboterhorden und die größeren Endgegner recht geschickt um die Schlüssel herum, mit denen man die Türen öffnen kann. Verschiedene Extras wie Cannongun oder Tribolt sorgen für bessere Feuerkraft, die man auch besonders nötig hat. Besonders praktisch ist die Lock On-Waffe, mit der man sich nicht mehr um Kleinigkeiten wie das Zielen kümmern muß. Um die Orientierung nicht zu verlieren, sollte man immer wieder einen Blick auf die ständig eingeblendete Minikarte rechts oben werfen, die praktischerweise



Dieser mächtige Walker läßt sich fast nur mit Extrawaffen beseitigen.



Die meisten Türen lassen sich per A-Button öffnen.

Word Up
Da glüht der Mega Drive Was man bei entsprechender Programmierung in Sachen 3D-Action rausholen kann, beweisen die Domark-Programmierer. Sie schufen einen reizvollen Doom-Clone, der insbesondere durch

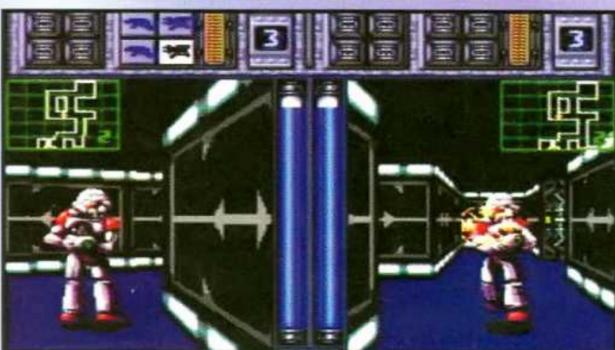
den Zwei-Spieler-Modus zu überzeugen weiß. Leider lassen die Grafiken in ihrer Detailliertheit etwas zu wünschen übrig.



Zu zweit ist es nicht nur einfacher, sondern auch unterhaltsamer.

mitscrollt. Richtig spannend und unterhaltsam wird es allerdings erst, wenn man zu zweit gleichzeitig loszieht und sich der Bildschirm auf zwei Hälften aufteilt. Man kann in Teamarbeit durch die Levels fetzen oder in speziellen 2-Player-Stages gegeneinander spielen. Insgesamt gesehen stellt Battle Frenzy zweifellos eine Bereicherung des Spielmarktes dar, wenn es auch einige Schwachpunkte aufzuweisen hat.

hi



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

MEGA DRIVE

Aero the Akrobat	dt	119.00
Alien 3	dt	59.00
Animaniacs	dt	99.00
Baby Boom	dt	109.00
Back to the Future 3	dt	59.00
Balls	dt	89.00
Botmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Boogerman	dt	109.00
Bratol - Paws of Fury	dt	109.00
Bubly 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cool Spot	dt	99.00
Crise Ball	dt	99.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00

Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Elmalt Champions	dt	79.00
Fl '94	dt	119.00

Fifa Soccer 95	dt	109.00
Flink	dt	94.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Gynoug	dt	49.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	99.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00

Lion King (24 Meg)	dt	114.00
Luther Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00

Marko's Magic Football dt 119.00
Maximum Carnagedt 119.00

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifanis	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Page Master	dt	109.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	109.00
Pinfall	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermanger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt 129.00

Road Runner	dt	99.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Saqqest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00
Shaq-Fu incl. Musik CD	dt	107.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Snake: Rattle 'n Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) dt 119.00

Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 1	dt	49.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spatterhouse 2	dt	49.00
Stargate	dt	119.00
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Subterania	dt	109.00

Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00

Syndicate dt 109.00

Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Tiny Toon	dt	69.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Turtles Hyperstone Heist	dt	69.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	dt	124.00
WWF Raw incl. Video	dt	134.00

Winter Challenge dt 49.00

Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	109.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00
Zombies	dt	69.00

Mega Drive-Zubehör

1 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arkanoid Power Stick 2	dt	89.00
Clock Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 Lion King Set	dt	279.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Mega Drive 2 Sonic Set	dt	279.00
Program Pod (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Saga Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pod 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bratol - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair komp. dt	dt	99.00
Dune - Wüsteneplanet	dt	109.00
ESPW Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00

Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Race	dt	89.00
Mickey Mania	dt	99.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
No Escape	dt	99.00
Penal Colony	dt	95.00
Pinfall	dt	94.00
Powermanger	dt	79.00
Prize Fighter	dt	109.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00

Rebel Assault dt 109.00

Rise of the Robots	dt	115.00
Second Samurai	dt	84.00
Silphard	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Balde	dt	109.00
Thunderhawk	dt	99.00
Tomb Raider	dt	89.00
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	dt	79.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00

Sega 32X

Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Midnight Raiders	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Ratchet and Bolt	dt	129.00
Space Harrier	dt	129.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strika	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	379.00
Mega Drive 32X & Star Wars	dt	499.00
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00

Game Gear

Akira	dt	69.00
Aladdin	dt	75.00
Asterix 2 - Great Rescue	dt	69.00
Baby Boom	dt	79.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	69.00
Dr. Robotnik	dt	79.00

Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dragon Crystal	uk	39.00
Dschungelbuch	dt	79.00
EK Hockey	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
Fl '94	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hook	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Incredible Hulk	dt	79.00
Itchy and Scratchy	dt	76.00
James Bond 007	dt	79.00
James Bond 2 (Robocod)	dt	79.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00

Mortal Kombat 2 dt 79.00

Pete Sampras Tennis	dt	79.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Rise of the Robots	dt	79.00
Road Rash 2	dt	79.00
Sonic Spinball	dt	79.00

Sonic Triple Trouble dt 77.00

Speede Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Game Gear-Zubehör

Action Replay Pro GG	dt	69.00
Game Gear 4 Fun	dt	249.00
GG Energy Pack(Akku+N.)	dt	69.00
Game Gear Lion King Set	dt	233.00
Game Gear Netzteil	dt	25.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	dt	89.00
Duelin Fireman	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Guardian War	us	119.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	us	99.00
Models Go Wild	us	65.00

Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Peter Pan	us	89.00
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	dt	99.00
Road Rash	dt	99.00
Scooters Magic Castle	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	uk	79.00

Space Ace dt 89.00

Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-komp. dt	dt	99.00
Theme Park	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	99.00



Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	us	129.00
Club Drive Golf	dt	109.00
Crescent Galaxy	uk	99.00
Dino Dudes	uk	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Harball 3	us	109.00
Raiden	uk	99.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	39.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: S.NES, IBM und Amiga Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- /ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- /ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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

Die Lage ist ernst: Im kleinen Land Zyristan ging der fanatische General Ivan Retovitz siegreich aus einem blutigen Militärputsch hervor. Kurz darauf

DAS NEUE SPIEL

überfällt der Psychopath sein

DER SUB TERRANIA-

Nachbarland und droht nun mit

MACHER!

einem Atomschlag. Um dem Despoten möglichst schnell das Handwerk zu legen, wird flugs eine dreiköpfige Eliteeinheit aktiviert, welche die Operation „Red Zone“ durchführen soll. Das Spiel teilt sich in

Zone

Red

Word Up

Ein voll animierter Vorspann und beeindruckendes Parallax-Scrolling unterstreicht die technische Klasse von Zyrix. Das Spiel selber ist zwar nervenaufreibend, hat aber auch so seine Fehler: So ist es in den Flugphasen aufgrund der

Perspektive schwer, die Übersicht zu behalten, und die Kampfsequenzen mit der Elitetruppe sind spielerisch recht dünn. Außerdem ist das Game ab dem dritten Level höllisch schwer.



Manchmal seid ihr mit eurem Söldner auch zu Fuß unterwegs und ballert mit großkalibrigen Waffen um euch.



Nicht ganz fair: Feindliche Stellungen attackieren euch bereits, bevor ihr sie auf dem Bildschirm seht.

zwei unterschiedliche Abschnitte auf: Bei den Flugphasen düst ihr mit einem Helikopter in der Vogel-Perspektive über feindliches Terrain und müßt primär strategisch wichtige Ziele zerstören. Wie bei EAs



Packendes Intro: Wie bei einem Trailer wird euch mit schnellen Bildfolgen der Ernst der Lage vor Augen geführt.



Ein Fadenkreuz vor dem Helikopter zeigt euch die potentielle Trefferfläche an.

Hot-Spot

Packend inszeniertes Actionspiel à la Urban Strike.

Strike-Serie solltet ihr dabei auf eure Panzerung und den Treibstoffvorrat achtgeben und gegebenenfalls bei bestimmten Landeflächen haltmachen, um wieder aufzutanken bzw. Reparaturarbeiten zu leisten. Wenn ihr eine feindliche Einrichtung erreicht habt, seid ihr auch oftmals zu Fuß unterwegs. Mit einem von drei auswählbaren Elite-Söldnern wandelt ihr in diesen Sequenzen wild ballernd durch feindliche Häuser und macht mit jedem Gegner kurzen Prozeß.



Rocco ist einer der drei zur Verfügung stehenden Elite-Soldaten.

Check Up

Mega Drive 16 MBit



Red Zone Shoot 'em Up
Hersteller: Time Warner Tel. 069-9508120
Release: Dezember Preis: DM129,95

Spieler 1
Levels 6+
Save Game Passwort
Besonderheiten 2 Spielphasen, tolle 3D-Effekte

Grafik **78%**

3D-Effekte durch virtuoses Parallax-Scrolling, die Flugphasen sind etwas spärlich.

Sound **74%**

Düstere Technoklänge, krachende Explosionsgeräusche.

Gesamt **77%**

Interessante Mixtur aus zwei Spielelementen, ab Level 3 frustierend schwer.

Von wegen Stille Nacht!

ZERO
The KAMIKAZE Squirrel



Für **MEGA DRIVE**



Zero geht...



... kamikazemäßig zur Sache.

Im Vertrieb von **SEGA**

Zero schlägt sie alle! Das ultraschnelle Jump'n'Run-Spiel erobert Dein Herz im Sturm. Kämpfe mit Zero in 15 spannenden Level. Ziehe mit ihm alle Register seiner Ninja Kampftechnik, um seinem Erzfeind das Handwerk zu legen. Es geht um Leben und Tod. "Neben Earthworm Jim und König der Löwen kann sich Zero weit vor Sparkster & Co. einen Platz in der Eliteklasse der Jump'n'Run Spiele sichern. - 84%." (Sega Magazin)

SUNSOFT®

Als Vorlage für dieses Beat 'em Up mußte der Kinostreifen „Dragon The Bruce Lee Story“ herhalten. Demnach entsprechen die Gegner auch fast

KUNG FU IN PERFEKTION, SO VERSPRICHT ES ZUMINDEST DIE ANLEITUNG. SOLL
den Film-Bösewichtern. Die wilde Schlägerei mit dem angetrunkenen Matrosen, die ungleiche Auseinandersetzung mit den eifersüchtigen Köchen und auch der Kampf mit dem gewaltigen Hünen finden sich auf dem Modul wieder. Neu sind dagegen der Mann mit der Todeskralle sowie zwei neckisch bekleidete Mädels, die unserem Helden mit Bambusstöcken das Fürchten lehren wollen. Diese bekommt ihr jedoch nur zu Gesicht, wenn ihr im Options-Menü einen der höheren Schwierigkeitsgrade wählt.

Das Spiel

Im Gegensatz zu vielen anderen Prügelspielen verzichteten die Dragon-Programmierer auf Special Moves wie Feuerbälle, als Ausgleich könnt ihr zwischen verschiedenen Kampftechniken wählen. Dazu muß jedoch erst eine zweite Energieleiste gefüllt werden. Diese steigt proportional mit der Trefferquote, zusätzlich wird die Vielseitigkeit des Kampfstils mit einberechnet. Dies dürfte jedoch nicht weiter schwierig sein, denn Bruce beherrscht insgesamt 35 verschiedene Attacken, teilweise lernt er



Bruce beherrscht insgesamt 35 verschiedene Moves.

30 SEGA MAGAZIN

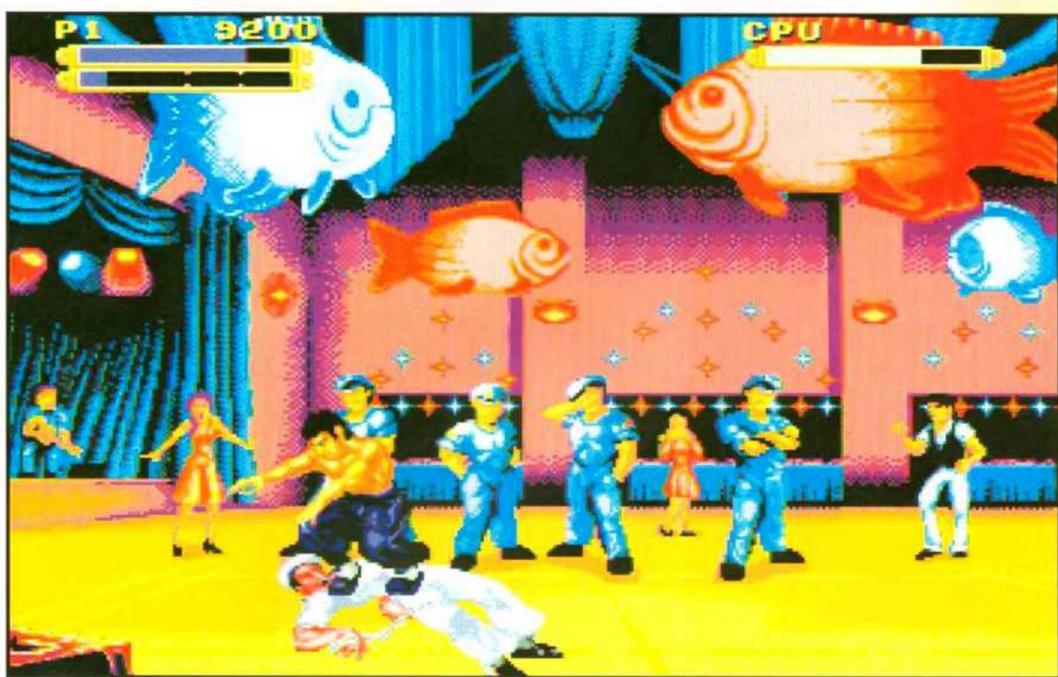
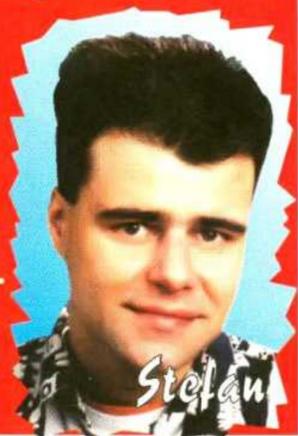
Dragon The Bruce Lee Story

Hot-Spot
Die Martial Arts-Legende auf dem MD.

Word Up

Dieses Beat 'em Up ist in meinen Augen sicherlich der Hammer für alle Prügelfans. Special Move-Fetischisten werden sich mit Dragon weniger anfreunden können, da die Kämpfe einfach zu realistisch gehalten sind. Genau dieser Punkt ist es jedoch, der mich persönlich an diesem Game reizt, denn nur wer so

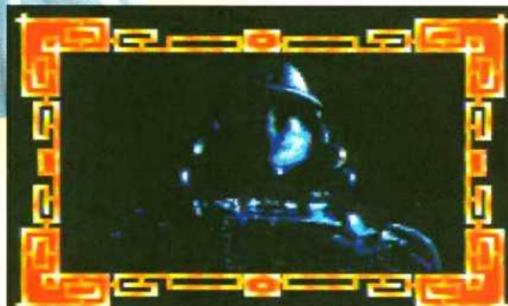
gut wie alle Schläge beherrscht, behält die Oberhand. Auch an der Aufmachung gibt's nur wenig auszusetzen, nur den teilweise etwas farblosen Hintergrund hätte man mit Sicherheit besser machen können. Alles in allem ein überdurchschnittliches Modul.



Sobald der Gegner am Boden liegt, könnt ihr ihn mit einem Sprung aus der Luft bezwingen, dazu müßt ihr nach oben springen und das Steuerkreuz nach unten drücken.

bestimmte Angriffstechniken jedoch erst im Verlauf des Spiels dazu. Sobald die Anzeige einen bestimmten Wert erreicht, könnt ihr den Fighter-Modus

aktivieren, in dem Bruce ultraschnelle Schlagkombinationen abfeuert, allerdings könnt ihr hier keine Schläge blocken, ihr solltet also möglichst schnell wieder den normalen Kampfstil aktivieren. Schafft ihr es, die Leiste komplett zu füllen, dürft ihr eure Gegner mit Nunchukos bearbeiten. Kommen wir zu einigen Besonderheiten von Dragon. Wer von euch

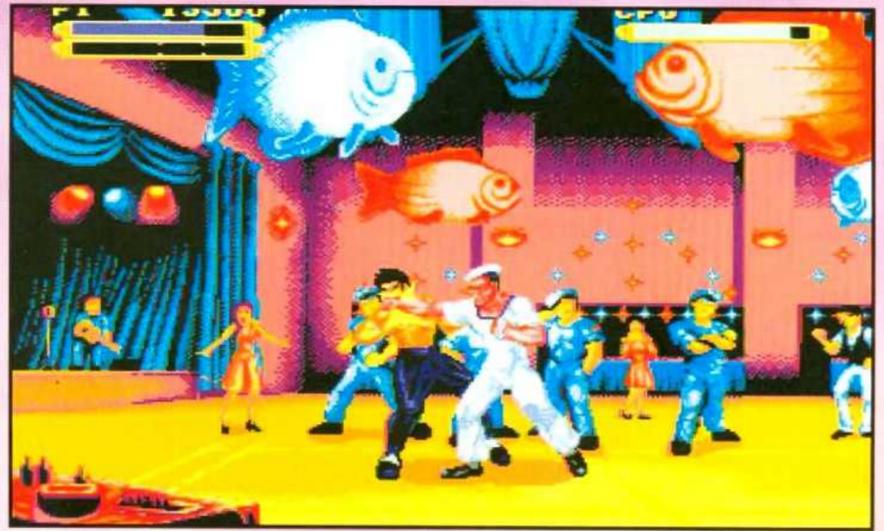


Jede Menge digitalisierter Bilder stellen den Bezug zum Film her.



Mehr Spaß zu dritt!

Im Story-Mode könnt ihr mit einem Freund den Gegnern das Fell über die Ohren ziehen, danach geht's allerdings gegeneinander weiter, da nur ein Spieler unbeschadet die nächste Runde erreicht. In der Battle-Variante könnt ihr euch gar zu dritt vermöbeln, von Unfairness keine Spur, da jeder der drei Spieler mit Bruce kämpfen muß.



Angriffe der Gegner blockt ihr, indem das Steuercross nach hinten gedrückt wird.

Die Technik macht's!

Über eine zweite Energieleiste könnt ihr drei verschiedene Kampfstile aktivieren, besonders effektiv lassen sich die Gegner natürlich mit Nunchukos in die Schranken weisen.



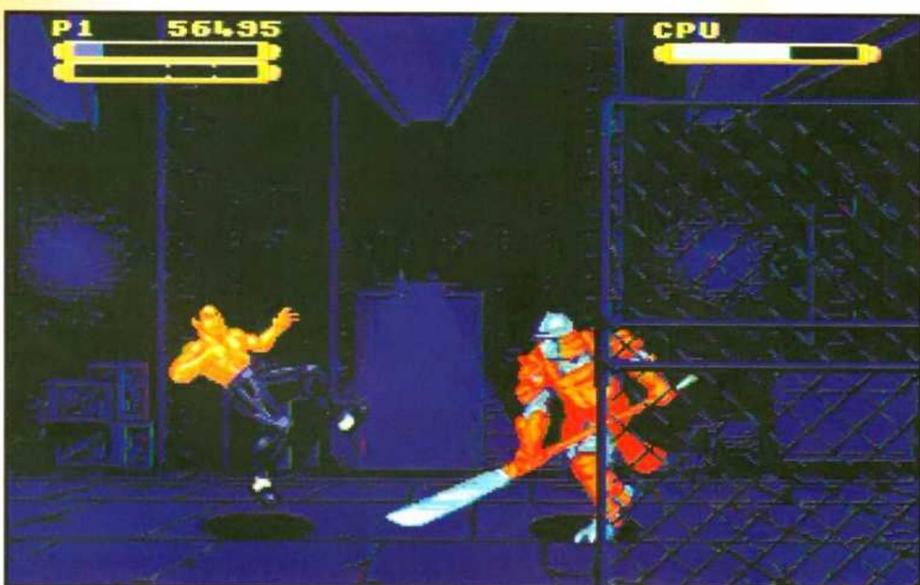
einen Mehr-Spieler-Adapter besitzt, kann den Story-Modus auch zu zweit angehen, leider müßt ihr dabei eine dumme Sache in Kauf nehmen: Sobald



Der Battle-Modus eignet sich hervorragend zum Trainieren der Schläge.



In der Bonusrunde beweist ihr euer Können am Schlagbaum.



Habt ihr alle Leben verloren, könnt ihr die nächste Runde noch erreichen, wenn ihr den Dämonen besiegt, was allerdings nicht gerade einfach ist.



Im Optionsmenü könnt ihr unter anderem aus fünf Schwierigkeitsgraden und drei Spielgeschwindigkeiten wählen.

eignet sich übrigens hervorragend zum Trainieren der Schläge und zum Austüfteln von Kombinationen, lobenswerterweise dürft ihr die Stage frei wählen.

59

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Dragon

Hersteller: Virgin

Release: —

Beat 'em Up

Tel. 040-391515

Preis: DM 110,-

Spieler	1-3
Levels	7+Bonusrunden
Save Game	nein
Besonderheiten	unterstützt
	4-Spieler-Adapter

Grafik **72%**

Teilweise etwas farblos, dafür ist das Heldensprite ansprechend animiert.

Sound **70%**

Gute Kampfgeräusche, die Musiken fallen dagegen etwas ab.

Gesamt **74%**

Dragon unterscheidet sich wohltuend vom Street Fighter-Einerlei.

Terminator läßt grüßen! Nachdem die Menschheit im Jahre 1994 während der großen „Katastrophe“ halb ausgerottet wurde, steht ihr nun, fünfzig

EINSATZ IM JAHRE

Jahre später, ein noch größeres

2044: ACTION &

Problem bevor: Die Snatchers

ADVENTURE AUF

machen sich auf der Erde breit. Ihr

MEGA CD II!

Auftrag ist es, alle Menschen zu eliminieren und dann deren Rolle zu übernehmen. Dummerweise sind sie ganz wie Terminator Arnold nicht von den gewöhnli-

Snatcher



Von Ingenieur Harry, der bereits zweimal den Nobelpreis gewonnen hat, erhält man seine Waffen.

chen Menschen zu unterscheiden. Diese einfallslose Geschichte wird im schön aufbereiteten Intro erzählt, bevor man ganz in Adventure-Manier im Konami-Headquarter zu den Junkers hinstößt und Details über seinen Auftrag erfährt. Englische Sprachausgabe bei den Dialogen sorgt für die richtige Atmosphäre, sofern man dieser Sprache mächtig ist. Hat man seine Ausrüstung inklusive Waffe und Blechkumpen komplett, der übrigens zum Speichern von vier Spielständen und zum Videotelefonieren dient, darf man endlich loslegen. Per futuristischem Turbocycle düst man zum Einsatzort, untersucht das Ableben seines Kumpans und sieht sich solange alles an, bis man den

Ort wieder verlassen darf. Gelegentliche Action-Einlagen im LF-Stil sind viel zu selten, als daß man ins Schwitzen kommen würde. Beliebiger oft darf man übrigens im Headquarter auf der Schießbahn üben. Der sture lineare Aufbau ohne Handlungsfreiheit macht Snatcher zum Strohfeder. Einmal durchgespielt, ist der Reiz komplett weg.

hi

Check Up

Mega CD II



Snatcher Adventure
 Hersteller: Konami Tel. 069-9508120
 Release: Dezember Preis: DM 110,-
 Spieler1
 Levels-
 Save GameBack Up Gear
 Besonderheitenkomplett
 englisch

Grafik **77%**

Typischer Japano-Stil in den Adventure-Sequenzen, recht bunt, abwechslungsreich.

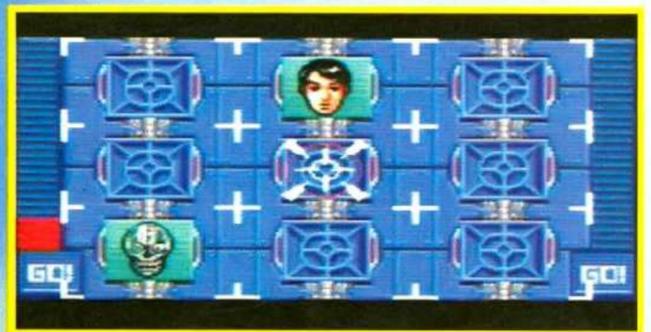
Sound **83%**

Brillante englische Sprachausgabe, passende Soundtracks.

Gesamt **62%**

Zweifellos ein Tip für Adventure-Fans, die tolle Atmosphäre verblaßt jedoch dank des langatmigen und einfältigen Spieldesigns.

Mit dem Turbocycle breittert man durch die futuristische Stadt.



Sekretärin Mika erklärt euch alles Wissenswerte.

Hot-Spot

Terminator-Adventure mit toller Präsentation und Action-Sequenzen.

Word Up

Zunächst war ich von Snatcher begeistert: endlich mal ein anspruchsvolles Mega CD II-Adventure mit spannender Geschichte. Leider schleicht sich schon nach zwei Stunden gehörige Langeweile ein, und Snatcher wandert

ins Regal. Gute Englischkenntnisse sind übrigens unabdingbar.



Hans

Simuliert wurde auf dem Mega Drive ja schon viel, eine brauchbare Billardsimulation mit passabler 3D-Grafik war bis zum heutigen Tage

FABELHAFTES

jedoch nicht zu finden. Starpro-

BILLARDSPIEL FÜR

grammierer Archer MacLean,

DEN MEGA DRIVE!

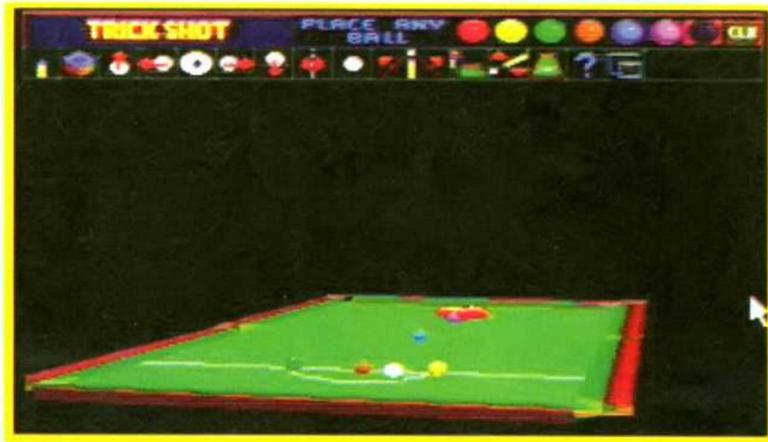
dem wir Klassiker wie IK+ und Dropzone zu verdanken haben, faßte sich nun ein Herz und setzte seinen zwei Jahre alten Amiga-Hit erstaunlich gut auf den Mega Drive um. Alleine oder zu zweit darf man gegen vier Computergegner sein Können in der speziellen Snooker-Variante beweisen, die in England sehr populär ist. Die Schlagstärke und sämtliche erdenklichen Spezialitäten wie Schüsse mit Effet lassen sich über eine Iconleiste leicht bestimmen. Besonderer Höhepunkt ist die

Shooket

blitzschnelle 3D-Grafik, dank der man den Tisch aus allen möglichen Winkeln und Entfernungen betrachten kann. Für Profis stehen noch 14 Trickschüsse auf dem Programm. Eine realitätsnähere Billard-Simulation gibt's nicht.



Über die obere Iconleiste lassen sich alle Effekte bequem anwählen.



Check Up

Mega Drive 8 MBit



Snooker Billardsim.
 Hersteller: Virgin Tel. 040-391515
 Release: Dezember Preis: DM 120,-
 Spieler 1-2
 Levels 14+4
 Save Game
 Besonderheiten schnelle 3D-Grafik, sehr gut spielbar.

Grafik **76%**
 Sound **52%**
 Gesamt **78%**

Technisch und spielerisch sehr gut gelungenes Billardspiel für den Mega Drive!

jetzt neu **price power**

GAMMELPRESS

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

Addams Family us 99,-	CD NBA JAM dt 109,-	Feel dt 109,-	Powergate dt 89,-	Tiny Toons 2 dt 99,-
Aladdin dt 89,-	CD Power Rangers dt 109,-	FIFA 95 dt 109,-	Probotector/Contra dt/us 109,-/99,-	Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
Animaniacs dt 99,-	CD Prize Fighter dt 109,-	FIFA Soccer 94 dt 69,-	Psycho Pinball dt 109,-	Treasure Land Mc Donalds dt 99,-
Art of Fighting dt 109,-	CD Rebel Assault dt/us 109,-	Flink dt 89,-	Pugsy dt 39,-	Troy Aikmann us 129,-
ATP Tennis dt 109,-	CD Revenge of Ninja us 99,-	Formula One Domark dt 99,-	Ren & Stimpy Show dt 99,-	Turtles Tournament Fighters dt 119,-
Ballz dt 89,-	CD Road Avenger dt 39,-	Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-	Rise of the Robots dt 129,-	Two Tribes Populous 2 dt 99,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-/69,-	CD Sensible Soccer dt 89,-	Gunship 2000 dt 49,-	Road Runner dt 99,-	Urban Strike dt 109,-
Batman and Robin dt 109,-	CD Sliphead dt 89,-	Gunstar Heroes dt 99,-	Robocop 3 dt 109,-	Virtual Racing dt/ip-PAL 159,-/129,-
Battletoads us 49,-	CD Sonic dt 49,-	Hardball 94 dt 99,-	Dr. Robotniks M.B. Machine dt 99,-	Winter Challenge dt 39,-
Battle Tech us 129,-	CD Soulstar dt 109,-	Hyperdunk Basketball dt 69,-	Rocket Knight Adventure dt 69,-	Winter Olympics dt 99,-
Beavis & Butthead us 129,-	CD Terminator dt 109,-	Jurassic Park us 59,-	Shag Fu dt/us 99,-/89,-	Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
Bubba'n Stix dt 109,-	CD Third World War us 119,-	Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt 109,-	Shining Force 2 dt 129,-	World Cup USA dt 109,-
Bubble & Squeak us 99,-	CD Thunderhawk dt 99,-	Landstalker dt 119,-	Shinobi 3 dt 69,-	WWF Royale Rumble dt/us 119,-/69,-
Bubsy 2 dt 89,-	CD Tomcat Alley us/dt 69,-/99,-	Lemmings 2 dt 109,-	Soleil dt 119,-	Zero the K.Squirell dt 109,-
Cannon Fodder dt 99,-	CD Vay us 109,-	Lost Vikings dt 109,-	Sonic 3 dt 99,-	Zero Tolerance dt 109,-
Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-	CD WWF Steel Cage dt 99,-	Lion King dt 125,-	Sonic & Knuckles dt 109,-	Zombies A.m.N. us/dt 49,-/69,-
CD Battlecorps dt 109,-	CD World Cup USA 94 dt 99,-	Mario Andretti dt 99,-	Sonic Spinball dt 99,-	Virtual Racing Set 325,-
CD Double Switch dt 99,-	Cesars Palace us 89,-	Maximum Carnage dt 119,-	Sparkster dt 89,-	4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt 59,-
CD Dracula Unleashed dt 99,-	Champions W. Class Soccer dt 99,-	Mega Bomberman (4-Sp.) 99,-	Speedy Gonzales dt 109,-	6-Button Pad dt 39,-
CD Dragon's Lair dt 95,-	Combat Cars dt 89,-	Mega Turrican us 99,-	Streets of Rage 3 dt 129,-	Action Replay Pro 2 50/60HZ 89,-
CD Dune dt 99,-	Daffy Duck dt 109,-	Mickey Mania dt 109,-	Sunset Riders dt 69,-	CD-Rom 2 ohne Spiele 399,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt 109,-	Dino Dini Soccer dt 99,-	Micro Machines 2 dt 109,-	Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,-	CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt 479,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us 109,-	Dschungel Buch dt/us 99,-/79,-	Mighty M. Power Rangers dt 99,-	Sylvester & Tweety dt 109,-	CDX-Converter 99,-
CD Ground Zero Texas dt 109,-	Dragon (Bruce Lee) dt 99,-	NBA Jam dt/us 119,-/109,-	Tax Mania 2 dt 109,-	Japan Converter jp 19,-
CD Heart of Alien dt/us 99,-	Dragon's Revenge dt 99,-	NBA Live 95 dt 109,-	Technoclash us 39,-	NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
CD Jurassic Park dt 99,-	Dune 2 dt 109,-	NHL Hockey 95 dt 109,-	The Hurricanes dt 99,-	Megadrive II Grundgerät 199,-
CD Links dt 99,-	Dynamite Headdy dt/us 109,-/99,-	Othifants dt 59,-	The Incredible Hulk dt 99,-	Multi Mega dt 869,-
CD Lunar the Silverstar us 99,-	EA-Tennis dt 109,-	Pete Sampras Tennis dt 109,-	The Pagemaster dt 109,-	Lion-King Set dt 299,-
CD Mickey Mania dt 99,-	Earth Worm Jim dt 125,-	Pele Soccer dt 39,-	Tiny Toons dt 69,-	RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
CD Myst. Mansion us/dt 69,-/99,-	Ecco the Dolphin 2 dt 109,-	PGA Tour European Tour dt 99,-		Umbau 50/60Hz/ Zeichensatz 49,-
CD Mega Race us 119,-	Eternal Champions dt 79,-	Pink Panther dt 59,-		Verlängerungskabel 39,-
CD Microcosm dt 99,-	F-117 Night Storm dt/us 79,-/69,-	Pirates Gold us 109,-		

TEL 05071/733134 TEL 0 89 / 54 38 088 TEL 071/733134

ÖSTERREICH
 Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau
 Tel. 0663/852845; Preise: DM 1.-/öS 8.-
 Versand: öS 60.- incl. Nachnahme; ab öS 2.000.- Frei Haus per NN
 Auch Ladenverkauf!

DEUTSCHLAND
 GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089 / 534254,
 AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089 / 534115
 Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur g. Vorkasse. Auskunft über weitere Angebote telefonisch.

SCHWEIZ
 Laubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsau
 Tel. 0043-663/852845; Preise: DM 1.-/sFr 1.-90
 Versand: sFr 10.- incl. Nachnahme; ab öS 250.- Frei Haus per NN

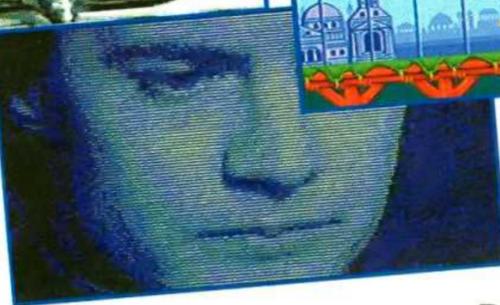
Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Wir verkaufen auch Spiele für SUPER NES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 1/95



PLAYERS GUIDE



CODES + FREEZERS

Zero Tolerance	Seite 353-357
Ballz	Seite 358-362
Jurassic Park	Seite 363-365
Dune	Seite 366-367
Dynamite Headdy	Seite 368-370
Formula 1	Seite 371-374
Mickey Mania	Seite 375-379
Jurassic Rampage	Seite 380-381
Codes + Freezers	Seite 382-384

Battletoads Double Dragon	Wiz 'n' Liz
Barclay Shut up and Jam	Brutal
B.O.B.	Double Switch
Bubsy the Wildcat	Dracula
Bulls VS Lakers	FIFA Soccer
Cliffhanger	Final Fight
Double Dragon V	Ground Zero Texas
Dynamite Headdy	Jaguar XJ220
Ecco the Dolphin	Jurassic Park
Fatal Fury 2	Silpheed
Gunstar Heroes	Sonic CD
Jungle Book	Stellar-Fire
King of Monsters	Wonderdog
Mega-Lo-Mania	Aladdin
Mig 29	Chuck Rock
Outrunners	Global Gladiators
PGA Tour Golf 2	Mean Bean Machine
Puggsy	Prince of Persia
PBI Baseball Skitchin'	Putt 'n' Putter
Sylvester and Tweety	Road Rash

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine SEGA Magazin-Tips bestellen:
 ___ St. HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ je 10,- DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___
 bar (Geld liegt bei)
 per V-Scheck
 per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Auch im zweiten Teil der Lösungsvorschläge zu Zero Tolerance könnt ihr wieder viele spannende Level erkunden.

Floor 158 - Paßwort HvDSvCKu7



1. Bewege dich in diesem Level im Uhrzeigersinn, um die Angriffe der vielen Tiere abzuwehren. Schieße im nördlichen Teil des Levels eine Rakete auf die Fenster, um die Roboter-Wachtposten zu eliminieren.



2. In der Mitte dieses Levels ist eine Reihe von Verbandskästen, um deinen Energievorrat aufzuladen. Bevor du diese erreichst, mußt du mit ein paar Granaten die auftauchenden Truppen aus dem Weg räumen.

Floor 157 - Paßwort HPjzvCJu7



1. Halte dich nördlich. Auf halben Wege durch den Korridor findest du den dringend benötigten Verbandskasten. Mache dich bereit, das Tier, welches dich hindern will, den Kasten zu bekommen.



2. Nördlich findest du den Raketenwerfer. Er liegt neben dem Laser. Benutze den Raketenwerfer aber noch nicht, da die Wände hier zu dicht sind, um ihn sicher einzusetzen.

Floor 156 - Paßwort LvXUvCxgj



1. Es gibt nur einen Weg hinunter zum Level-Ausgangs-Lift. Du mußt einen langen, beschwerlichen, kurvenreichen Gang entlanggehen, um zum Ausgang zu gelangen. Keine Frage, natürlich bekommst du es auch noch mit schweren Waffen zu tun. Wehre dich mit dem Laser.



2. Rechts vor dem Ausgangs-Fahrsstuhl siehst du ein Blitzlicht. Bevor du dich in den südlichen Teil begibst, versichere dich, daß alle Feinde im Norden vernichtet sind. Jetzt kannst du das Blitzlicht einsammeln und somit vollbewaffnet in den nächsten Level starten.

Floor 155 - Paßwort kPxX/Cxg!



1. Weit nördlich im Level findest du eine schußsichere Weste. Gehe hinter der u-förmigen Wand entlang. In dem Alkoven findest du die Weste und Munition für deine Handfeuerwaffe.



2. Der nordwestlich gelegene Raum wimmelt von Feinden, die dir an den Kragen wollen. Da der Raum einen sehr schmalen Eingang hat, schieße hinein, deine Gegner fangen jetzt an zu rennen. Erledige sie einen nach dem anderen, wenn sich durch die Tür kommen.



ZERO TOLERANCE

Floor 154 - Paßwort WvLUCCBK!



1. In diesem kleinen Level befinden sich nur 66 Feinde. Außer den Verbandskästen findest du hier keine größeren Power-Ups. Falls du einen Flammenwerfer besitzt, hier kannst du ihn gut gebrauchen.



2. Deine Gegner sind hier dicht gedrängt. Benutze deine schweren Waffen nur, wenn du sicher bist, daß du der Explosion entkommst. Einige der Feinde kannst du so vernichten.

Floor 153 - Paßwort rPKUCCx?j



Floor 153 - Paßwort rPKUCCx?j
1. Nordwestlich des Levels findest du einen kleinen Raum und in ihm einen Raketenwerfer. Hebe diesen für den Level-Endgegner auf.



2. Südlich, am Ende des zweiten Levels, befinden sich zwei Verbandskästen. Der Eingang wird von mehreren Feinden bewacht. Benutze den Laser.

Floor 152 - Paßwort DF)Xu-BqS



1. Hier kannst du viele nützliche Dinge einsammeln. Die meisten findest du in den mittleren Kreisen. Auch in den beiden Einzäunungen in der Mitte des Levels findest du einige davon.



2. Benutze den Feuerlöscher, den du im östlichen Kreis gefunden hast, um durch die Flammen zu gelangen. Nimm den kürzesten Weg durch die Flammen, du sparst dadurch wertvollen Löschschaum für spätere Aktionen.

Floor 151 - Paßwort KP)Q*CxrQ



Dies ist das geheime Versteck des Wächters. Der Level ist in achtzehn Abschnitte aufgeteilt. In jedem der Abschnitte befinden sich zahlreiche Türen, die dir von Vorteil sind, wenn du den Wächter zu bekämpfen versuchst. Wirf ein paar Granaten und renne durch eine Tür.



2. Vermeide es, zu den Grenzabschnitten und in die Ecken zu laufen. Du hast hier weniger Möglichkeiten zu entkommen. In einem der nördlichen Abschnitte findest du einen Verbandskasten und ein wenig Munitionsnachschub.



ZERO TOLERANCE

Keller 1 - Paßwort OP)S*CxrQ



1. Wehre die zahlreichen Waffen ab. Du solltest alle deine Munition in den vorherigen Levels verschossen haben, damit du die vielen verschiedenen kleinen Waffen hier nun einsammeln kannst.



2. In dieser Etage sind 60 Gegner zu bekämpfen. Gehe also mit deinen Munitionsreserven sparsam um. Das lasergesteuerte Gewehr wird dir hier ideale Dienste leisten. Halte Ausschau nach gefallen Feinden, sie geben dir wichtige Munitionsreserven.

Keller 2 - Paßwort bFJZ7oDt?



1. Die Routen hier werden oftmals durch Feuer versperrt. Du solltest also den Feuerlöscher dabei haben. Ersticke so viele Flammen wie möglich damit, bevor du einen neuen einsammelst.



2. Dieser Level ist ein Labyrinth an Gängen. Wenn du den Charakter mit den Elektronik-Fähigkeiten gewählt hast, ist es dir möglich, die Gegner frühzeitig zu erkennen.

Keller 3 - Paßwort TLJZntJEE



1. Dies ist ebenfalls ein sehr komplexer Level. Er ist jedoch etwas leichter, da sich am Ende der Korridore kleine Räume befinden. In ihnen findest du die meisten Gegner. Du kannst dich also durchaus etwas zügiger in den Gängen bewegen.

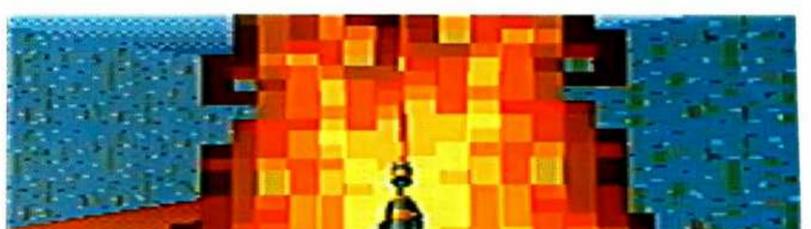


2. Die Aliens in diesem Level bewegen sich sehr rasch. Du erkennst sie schon von weitem, benutze also eine Langstreckenwaffe.

Keller 4 - Paßwort Ovaf!*JGj



1. Die meiste Zeit mußt du in leeren Korridoren herumlaufen. Die Aliens sind zwar weit weg, und es sind nicht viele. Halte trotzdem deine Sinne zusammen und suche mit Hilfe des Bioscanners alle Gegenden ab.



2. Hier mußt du alle Sackgassen suchen. In ihnen befinden sich die wertvollen Reserven, die eingesammelt werden müssen. In den kleinen Alkoven findest du weitere Verbandskästen.



ZERO TOLERANCE

Keller 5 - Paßwort dHKZn/)G?



1. Hier wird es jetzt richtig schwierig. Die Flure sind sehr eng und die Ecken scharf. Am besten, du bewegst dich seitlich um die Ecken herum, damit du den schnellen Gegnern entkommst. Drücke Knopf A und eine Richtung.



2. Um den Fahrstuhl zu erreichen, mußt du dich zunächst ganz in nordöstlicher Richtung bewegen. Durch die Nische in der Wand gelangst du in die östliche Sektion. Dein Munitionsvorrat muß voll aufgeladen sein, viele Aliens warten auf dich.

Keller 6 - Paßwort LnJZn/JmU

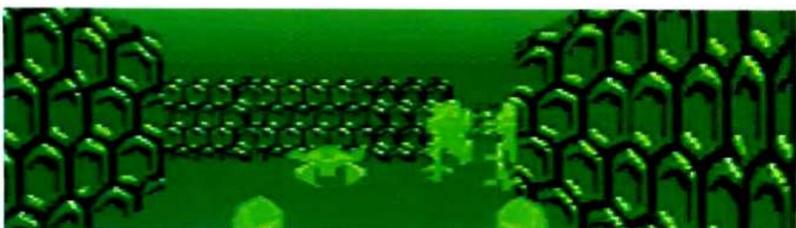


1. Bewege dich sehr langsam vorwärts. Die Aliens und die Krabbengegner haben sich zusammengeschlossen und tauchen gleichzeitig auf. Benutze die Flammenwerfer, um die Gruppen zu zerstören.



2. In einer Sackgasse kannst du viele Feinde vernichten, indem du dich umdrehst und unermüdlich schießt, was das Zeug hält. Diese Methode ist wirkungsvoller, wenn dir, wie gesagt, viele Feinde gegenüberstehen.

Keller 7 - Paßwort L?t*2tomS



1. Hier bist du wieder in einem Labyrinth. Folge der Hauptstraße, und du kommst auf jeden Fall zum Ausgang. Versäume jedoch nicht, dich der Aliens bzw. der Sammelobjekte in den Sackgassen anzunehmen.

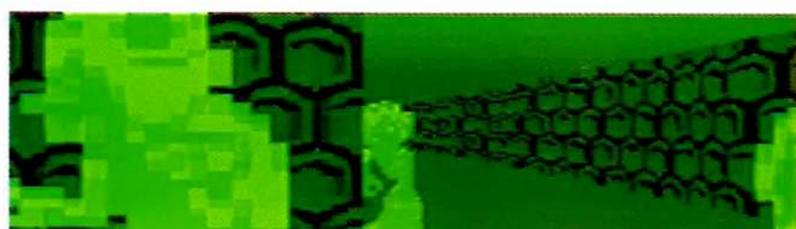


2. Die Flammen halten deine Gegner ab, zu dir zu gelangen und dich anzugreifen. Benutze dies als Vorteil, um die Feinde zu vernichten. Verwende den Feuerlöscher also erst, wenn sie bekämpft sind.

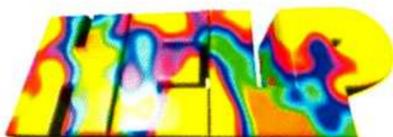
Keller 8 - Paßwort XmN/kv)uQ



1. Hierhin mußt du immer wieder zurückkehren, falls dein Munitionsvorrat abnimmt. Du findest am Anfang des Levels eine ganze Reihe von Flammenwerfern. Diese sind in den Räumen dieses Levels sehr hilfreich.

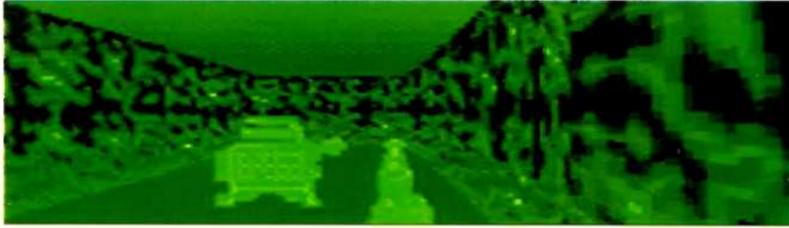


2. Du hast zwei Möglichkeiten, den Fahrstuhl im südlichen Teil des Levels zu erreichen. Durchsuche zuerst alle nördlichen Sektionen, bevor du dich weiter nach Süden bewegst. Du kannst auf diese Weise leichter deinen Vorrat an Flammenwerfern aufstocken, während du die Horde von Feinden eliminiert.



ZERO TOLERANCE

Keller 9 - Paßwort dK**ZvJu7

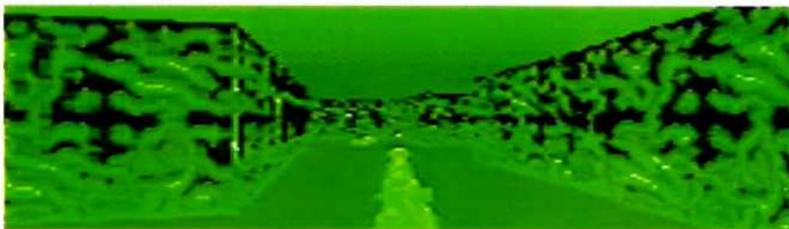


1. Nicht weit vom Eingangsfahrsstuhl entfernt, befindet sich eine Sackgasse. Hier findest du einen Bioscanner und ein Nachtsichtgerät.



2. Viele der Gänge sehen aus, als würden sie dich zu dem Fahrsstuhl führen. Der richtige Ausgang ist jedoch erst am Ende des langen Korridors nordöstlich des Levels. Hier benötigst du nicht viel Zeit, um durchzukommen.

Keller 10 - Paßwort bq-82tJg!



1. Nimm die Nachtbrille, du kannst die Aliens dadurch schon von weitem erkennen. Du mußt dich auf deine Schrotflinte verlassen, andere Waffen stehen hier leider nicht zur Verfügung.



2. Es gibt zwei Wege, die dich in den südlichen Abschnitt leiten. Versuche, dich mit dem Rücken zur Wand zu bewegen und dabei die großen Feindgruppen zu bekämpfen.

Keller 11 - Paßwort U?*kv)q!



1. Hier triffst du wieder auf die feindlichen „Roten Hunde“. Diesmal greifen sie dich plötzlich aus den Ecken heraus an. Gib einen Warnschuß ab, um ihre Aufmerksamkeit zu erregen und ziele dann genau, um sie zu töten.



2. Nördlich im Level findest du einen Raketenwerfer. Hebe ihn für den nächsten und letzten Level auf.

Keller 12 - Paßwort dg-*2v Jgj



1. Weiche dem großen Loch in der Mitte aus. Warte, bis der Levelgegner aus der Mitte auftaucht und beschieße ihn mit den Raketen.



2. Wenn der Wächter die Mitte verläßt, bewege dich hin und her an und in den Wänden, damit er keinen sicheren Schuß abfeuern kann. Greife niemals den Wächter an, wenn du mit dem Rücken einer Ecke zugewandt stehst. Du bist dann leicht aus dem Hinterhalt anzugreifen.



Im zweiten und letzten Lösungsteil zu Ballz werden euch die Special Moves der acht Kämpfer vorgestellt und gezeigt.

Boomer Special Moves...



Bowl Head

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, in Richtung des Gegners, dann B.



Dive

Drücke Unten, Oben, dann C.



Jack in the box head

Drücke Oben und A gleichzeitig.



Handstand Kick

Drücke Links, Links, dann B, oder drücke Rechts, Rechts, dann B.



Morph

Drücke Links, Rechts, dann A und C gleichzeitig.



Power Kick

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, Unten, in Richtung des Gegners, dann B.



Self Destruct

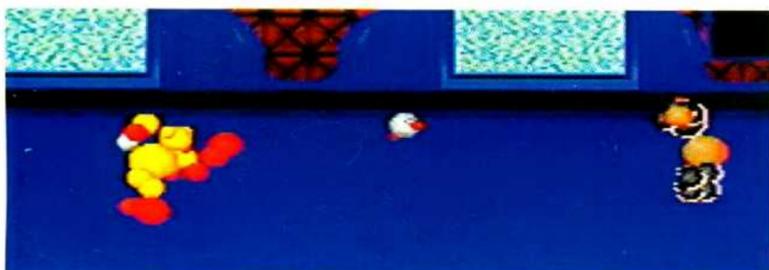
Drücke Rechts, Unten, Links, Oben, dann A.



Telescope Arms

Drücke Unten und A und B gleichzeitig.

...Boomer Special Moves



Throw head

In entgegengesetzter Richtung des Gegners, in Richtung des Gegners, dann A.

Yoko Special Moves...



Backflip

Drücke Oben, dann B.



BALLZ

...Yoko Special Moves



Forward Roll

Drücke dreimal in Richtung des Gegners.



Spin Attack

Drücke in Richtung des Gegners, dann zweimal Oben.



Pole Swing

Drücke zweimal Rechts, dann Oben, oder drücke zweimal Links, dann Oben.



Pull off Leg and Swing

Drücke Unten, dann B.



Ride on Back and Beat Head

Drücke C, um zu springen, lande dann auf deinem Gegner.



Swing Around Hit

Drücke Links, Links, dann B, oder drücke Rechts, Rechts, dann B.



Uppercut

Drücke Oben, dann A.



Morph

Drücke Links, Rechts, dann A und C gleichzeitig.

Kronk Special Moves...



Bone Sweep

Drücke Unten, A und B gleichzeitig.



Club Uppercut

Drücke Oben und A gleichzeitig.



BALLZ

...Kronk Special Moves



Duck, Dive and Roll

Drücke dreimal in Richtung des Gegners.



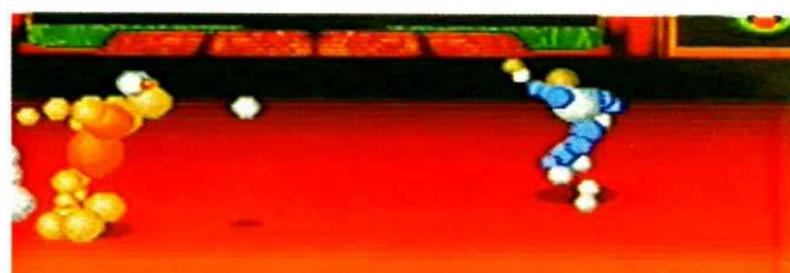
Fencing Lunge

Drücke zweimal in Richtung des Gegners, dann A.



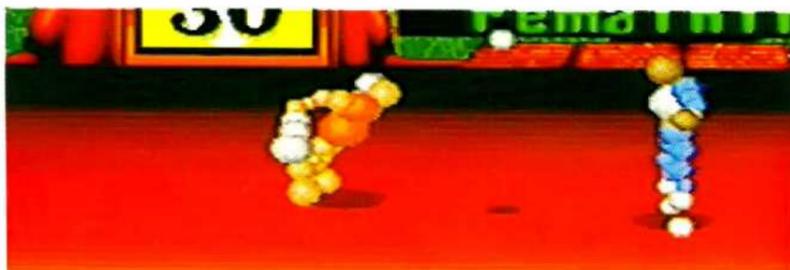
Downward Spear

Drücke C, um zu springen, drücke dann, während du in der Luft bist, zweimal Unten.



Flying Phlegm

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, in Richtung des Gegners, dann A.



High Flying Phlegm

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, Oben, dann A.



Morph

Drücke zweimal Rechts, dann A und C gleichzeitig.



Low Blow

Drücke zweimal Unten, dann A.



Ride on Back and Club

Drücke C, um zu springen, dann lande auf deinem Gegner.



Wind Up Club

Drücke in Richtung des Gegners, in entgegengesetzter Richtung des Gegners, dann A.



Overhead Club

Drücke Oben, dann A.



BALLZ

Turbo Special Moves...



Charging Flip Kick

Drücke dreimal in Richtung des Gegners.



Flying Dart

Drücke C, um zu springen, drücke dann, während du in der Luft bist, zweimal Unten.



Head Pound

Drücke Oben, in Richtung des Gegners, dann A.



Hovering

Drücke C, um zu springen, drücke dann, während du in der Luft bist, B und C gleichzeitig.



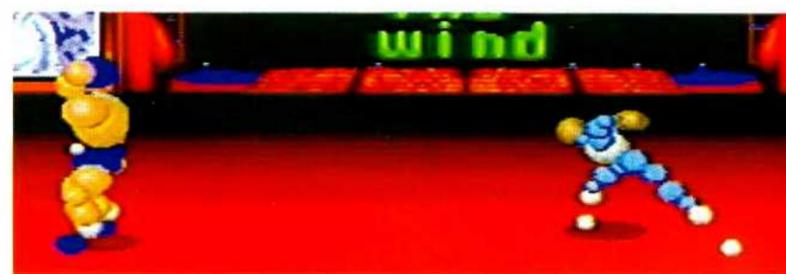
Morph

Drücke zweimal Links, dann A und C gleichzeitig.



Rising Punch

Drücke Unten, dann A und B gleichzeitig.



Super Blow

Drücke zweimal in Richtung des Gegners, dann A.



Wind up Punch

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, in Richtung des Gegners, dann A.

...Turbo Special Moves



Spinning Pile Driver

Drücke A und B gleichzeitig, wenn sich beide direkt voreinander in der Luft befinden.

Crusher Special Moves...



Charge Attack

Drücke dreimal in Richtung des Gegners.



BALLZ

Crusher Special Moves



Jumping Head Butt

Drücke Links, Unten, Rechts, Unten, dann A.



Lunge with Horn

Drücke zweimal in Richtung des Gegners, dann A.



Morph

Drücke Unten, Links, dann A und C gleichzeitig.



Over the top Ground Slam

Drücke Oben, Unten, dann A.



Rumble Charge

Drücke Oben, Unten, dann wieder Oben.



Stomp on Floor

Drücke Oben, in Richtung des Gegners, dann B.



Horn Throw

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, Oben, dann A.



Underhand Horn Throw

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, in Richtung des Gegners, dann A.



Wind Up Kick

Drücke zweimal in entgegengesetzter Richtung des Gegners, dann B.



Wind Up Punch

Drücke zweimal in entgegengesetzter Richtung des Gegners, dann A.



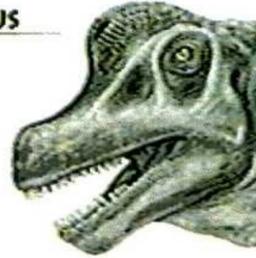
Im zweiten Lösungsteil dieses Mega-CD-Titels begleiten wir euch weiter durch den spannenden, reizvollen Jurassic Park.

Player's Guide



1. Sammle die Procompsaurus-Eier ein, während du auf deinem Weg in Richtung Strand weitergehst. Du findest sie gegenüber dem Brachiosaurus-Nest.

BRACHIOSAURUS



2. Spiele die CD im Brachiosaurus-Terminal, damit du auch diese Eier bekommst. Am Ende der CD hörst du die Stimme eines Baby-Brachiosaurus. Dieser lockt den ausgewachsenen Brachiosaurus vom Nest weg.

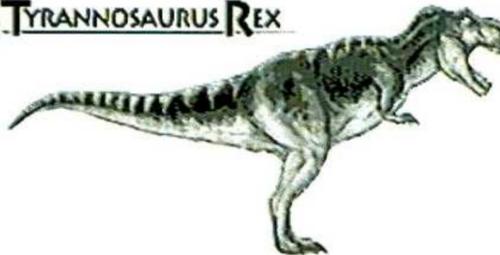


3. Der Brachiosaurus hat einige der Bäume auf seinem Weg niedergetrampelt. Unter einem dieser Bäume findest du sein Nest.



4. Bringe die Eier, die du in der Nähe des Strandes eingesammelt hast, in das Besucherzentrum. Jetzt gehe in Richtung des T-Rex-Geheges. Spiele die CD im Terminal neben dem Gehege. Sie gibt dir Auskunft darüber, an welcher Stelle der T-Rex verwundbar ist.

TYRANNOSAURUS REX



5. Das Terminal sagt dir, daß du dem Biest in die Backe schießen mußt. Speichere das Spiel ab, bevor du dich dieser Aufgabe widmest. Sie kann mit einem Anlauf geschafft werden. Realistisch gesehen braucht man jedoch mehrere Versuche.



6. Benutze den Drahtschneider, um den Zaun zu überwinden. Gehe nun weiter vorwärts.



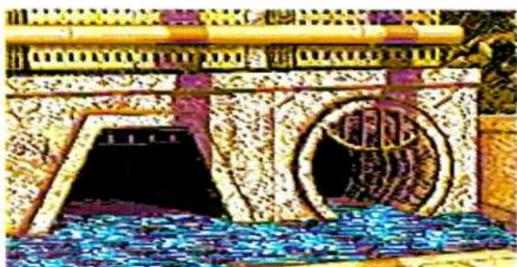
7. Suche das Tor im T-Rex-Gehege. Benutze den Schlüssel und hole dir dann schnell das Betäubungsmittel. Es dauert zwanzig Sekunden, bis sich das Tor öffnet.



8. Versuche, den T-Rex zu treffen, wenn er seinen Kopf nach vorne bewegt. Denke daran, du mußt die Backe treffen.



9. Wenn sich das Tor öffnet, nimm die Gaskanone und schieße dem T-Rex ins Maul. Wechsle in den Cursor-Modus und renne zwischen die Beine der Kreatur.



10. Keine Zeit verlieren! Aktiviere die beiden Knöpfe links an den Tunnels und erschieße den Dinosaurier, der die eine Röhre blockiert. Wenn er betäubt ist, renne durch den Tunnel, um zu entkommen.



11. Nimm das Bärenhorn und mache dich mit der Gegend vertraut. Dies garantiert dir, daß dich keine unliebsamen Überraschungen erwarten.



12. Nimm die Eier des T-Rex, drehe dich herum und laufe zu den beiden Knöpfen am Eingang der Abwasserkanäle. Der T-Rex taucht am Horizont auf. Beeile dich!



JURASSIC PARK

Player's Guide



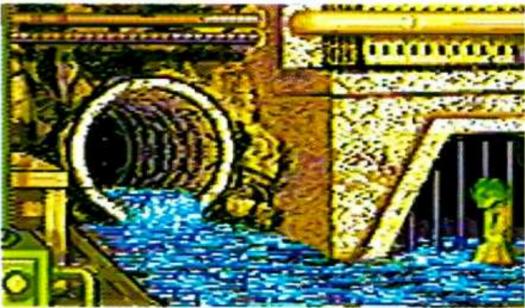
13. Um die Aufmerksamkeit des T-Rex zu gewinnen, drücke den Knopf. Du stellst fest, daß sich das Gitter nicht ganz öffnet. Da dies aber der einzige Fluchtweg ist, muß der Weg frei sein.



14. Drücke den Knopf solange, bis der T-Rex das Gitter aus dem Weg geschleudert hat. Versuche jedoch noch nicht zu entkommen, das wäre dein sicherer Tod. Du mußt stattdessen versuchen, den T-Rex zu verjagen.



15. Schlage den T-Rex mit Hilfe des Bärenhorns in die Flucht und verliere keine Zeit, während du durch den Abwasserkanal rennst.



16. Du bist nun in dem Raum hinter dem Wasserfall angekommen. Drücke die beiden Knöpfe und renne links davon durch den Eingang. Bekämpfe nebenbei noch den Dilophosaurus, der sich in diesem Raum befindet.



17. Du kommst jetzt durch den Tunnel neben dem T-Rex-Gehege. Renne jetzt so schnell wie möglich in Richtung des Besucherzentrums.



18. Deponiere die Eier und verwende den Verbandkasten dazu, deine verlorene Energie wieder aufzuladen. Dies ist darüber hinaus eine gute Stelle, um das Spiel zu sichern, damit du nicht noch einmal gegen den T-Rex kämpfen mußt.



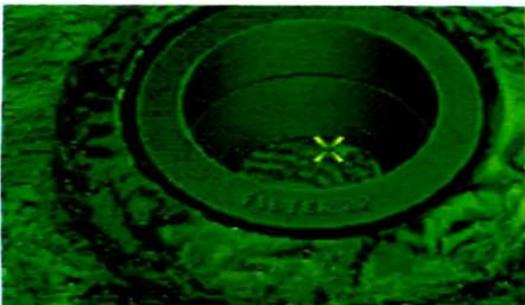
19. Hoffentlich hast du nun alle Eier, außer dem des Velociraptors, eingesammelt. Dieser Dinosaurier ist am gefährlichsten, und sein Ei ist am schwierigsten zu bekommen.



20. Nimm den großen Felsen am Eingang der Höhle mit. Wirf zwei andere Steine auf die rechte Seite des Eingangs. Dadurch erhältst du eine Brücke, die du überqueren kannst.



21. Wenn du in der Höhle bist, nimm den Stein und renne damit die Treppe hoch. Versuche nicht gegen die Raptoren zu kämpfen, du wirst verlieren.



22. Damit du einen Wasserfilter findest, mußt du den Stein untersuchen. Wirf nun mehrere Steine in den Filter und der Velociraptor-Schlüssel rückt in greifbare Nähe.



23. Nimm den Schlüssel, renne auf die linke Seite des großen Steins. Wenn du schnell genug bist, entgehst du möglichen Verletzungen.



24. Du siehst diese drei Höhlen vor dir und mußt die zwei Raptoren südlich betäuben. Drehe dich rechts herum, damit die Brücke aktiviert wird. Drehe dich nun schnell wieder zurück.

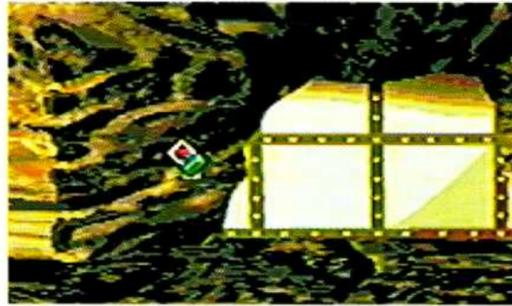


JURASSIC PARK

Player's Guide



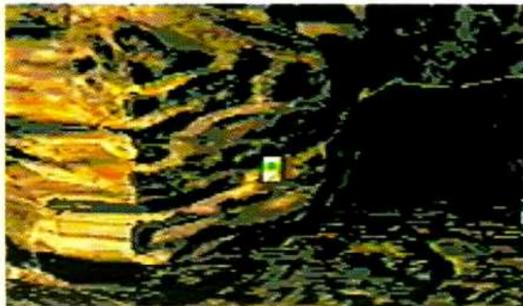
25. Falls du verletzt wurdest, Sorge dich nicht. Es ist nicht weit bis zum Besucherzentrum. Solange du immer das Spiel zwischenspeicherst, kann nicht allzuviel passieren.



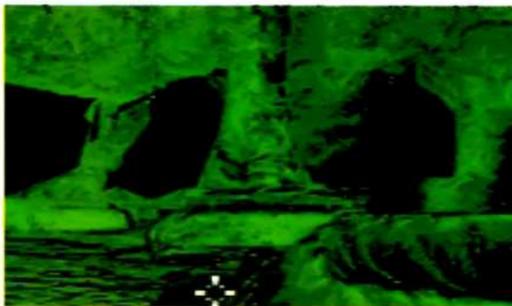
26. Dieses Tor ist ähnlich dem im T-Rex-Gehege. Du hast 20 Sekunden, während du darauf wartest, daß sich das Tor öffnet.



27. Betäube die Raptoren, die aus der Schlucht herauspringen. Wenn du sie im Auge behältst, während sich das Tor öffnet, wird dir zunächst nichts passieren.



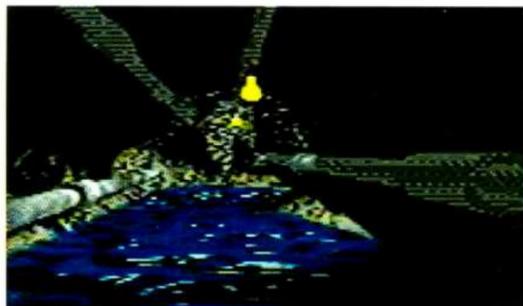
28. In der selben Sekunde, in der sich das Tor öffnet, mußt du in die Nische rennen und dich verstecken. Die zwei Raptoren werden dich töten, sobald sie dich zu Gesicht bekommen.



29. Wenn du im zweiten Teil der Höhlen angekommen bist, nimm die Raptoreneier und verberge dich in dem Schacht. Kämpfe auch hier nicht gegen die Raptoren.



30. Öffne den Schacht mit dem Brecheisen, um zu entkommen. Wenn du nicht geübt genug bist, öffne den Schacht zuerst und hole dann die Eier.



31. Renne in den Schacht, bevor dich der Raptor fängt. Solltest du an dieser Stelle noch am Leben sein, hast du den schwierigsten Teil des Spiels geschafft. Gehe zum Besucherzentrum zurück und deponiere die Eier dort.



32. Nachdem du das Spiel gesichert und deine Energiereserven aufgeladen hast, wartet nun deine letzte Aufgabe auf dich. Verlasse das Besucherzentrum, du siehst einen Helikopter, der auf das Gallimimus-Feld zufliegt.



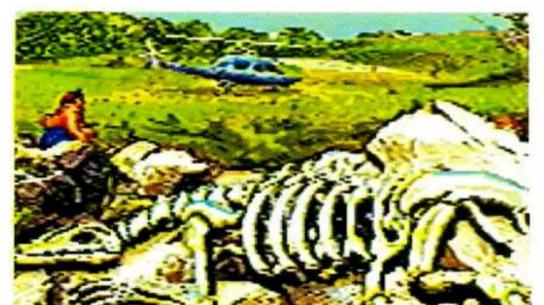
33. Setze den Weg in südlicher Richtung fort. Du kommst an den Fluß. Hier versperrt dir ein Gallimimus den Weg. Lade das Betäubungsgewehr auf.



34. Es ist nicht leicht, den Galli mit einem Schuß zu treffen. Erschrecke nicht, wenn er auf dich zurennt. Schieße in diesem Falle mehrmals, damit du auch diesen schwierigen Teil meisterst.



35. Feuere mit dem Betäubungsgewehr auf die zwei Geschütze vor dem Helikopter. Sie verursachen eine Menge Schaden, wenn du nicht schnell genug bist.



36. Wenn du die Geschütze vernichtet hast, drehe dich um und attackiere den Tiefseetaucher. Nun ist nur noch eine Person übrig, bevor du den Helikopter entern kannst, um das Spiel zu beenden.



Auch in diesem Lösungsteil wachsen deine Kräfte weiter, und du bist bereit, die Kontrolle über Dune zu übernehmen.

Player's Guide



1. Fliege nun zu den anderen fünf Höhlen, die sich um Stilgars Höhle herum verteilen. Frage die Fremmen-Anführer, ob sie dir folgen wollen. Erkundige dich weiterhin, ob sie sich bewaffnen werden und für die Schlacht trainieren.



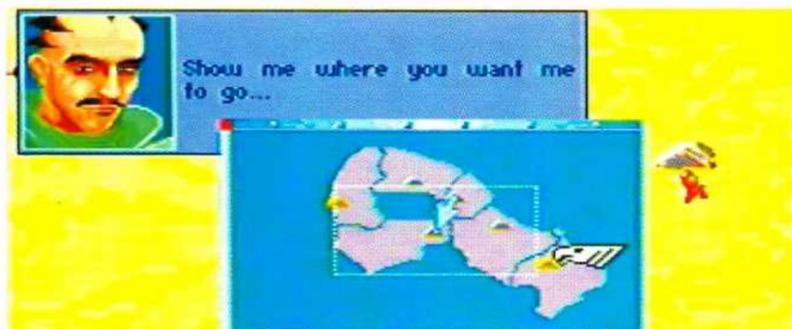
2. Fliege mit Stilgar zum Palast zurück und stelle ihn dem Duke vor. Stilgar wird zustimmen, daß die Fremmenleute im Kampf gegen die Harkonnen-Eindringlinge helfen werden.



3. Sprich mit Duncan und frage ihn, ob er mit in den Kommunikationsraum kommt. Veranlaßt eine neue Spice-Lieferung. Die nächste Spice-Ladung wird in fünf Tagen erwartet.



4. Gehe in die Waffenkammer und rede mit Gurney. Er möchte zu einer der Höhlen gebracht werden, damit er die Soldaten dort mit eurer Kampftechnik vertraut machen kann. Fliege ihn zu der Höhle mit Namen Sihaya-Clam, wo du auch Stilgar gefunden hast.



5. Wenn du in Sihaya-Clam angekommen bist, benutze deine Kräfte. Kontaktiere die vier Fremmen-Anführer. Frage sie, ob sie nach Sihaya-Clam reisen und dort am Militär-Training teilnehmen. Sie werden zustimmen.



6. Sobald du zu deinem Schwingenflügler zurückgekehrt bist, findest du eine Warnung vom Duke. Er schickt dich zum Palast zurück.



7. Im Kommunikationsraum wartet die Nachricht, daß die Harkonnen gegen dich und die Fremmen Drohungen aussprechen.



8. Fliege nach Westen und erzähle Gurney was passiert ist. Gurney sendet daraufhin einige Spione zum Harkonnen-Palast.



DUNE

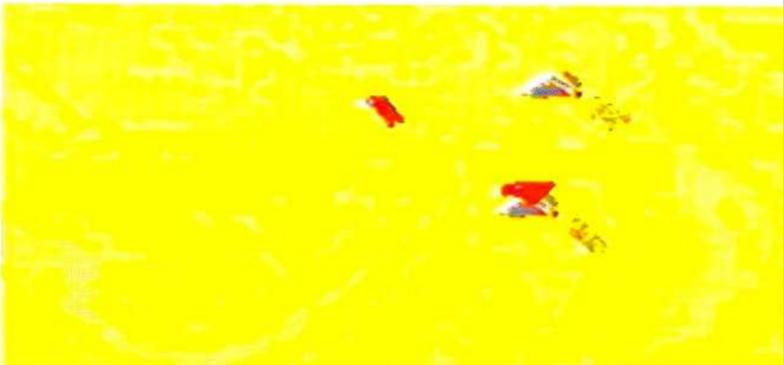
Player's Guide



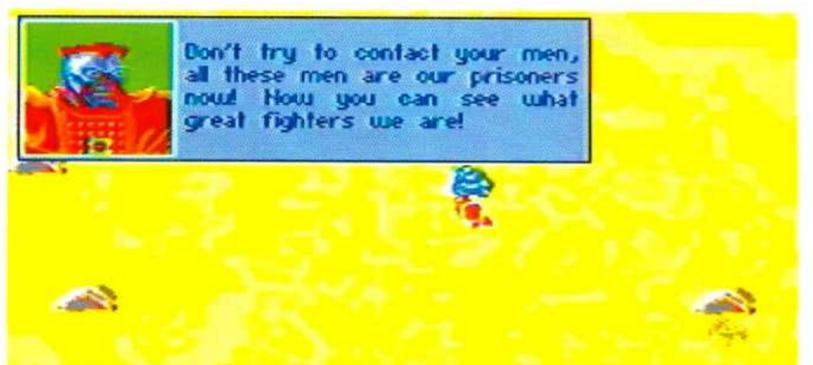
9. Außerhalb der Höhle bekommst du eine erneute Warnung von Duncan, die die nächste Spice-Lieferung betrifft. Du darfst keine Zeit verlieren und mußt so schnell wie möglich zum Palast zurück.



10. Nachdem das Spice geschickt wurde, gehe in den Kommunikations-Raum und rede mit Thufir Hawat. Er berichtet, wo die Harkonnen ihre verwundbare Stelle haben und wo sie am besten angegriffen werden können.



11. Gehe zur südlichen Höhle Habbanaya-Tabr und sende die Truppen von dort aus zu Gurney, der sie für den Kampf trainieren soll. Schicke nun eine Truppe - sie befindet sich neben der Harkonnen-Armee - zur Mine.



12. Eine weitere Warnung teilt dir mit, daß einige deiner Truppen von den Harkonnen gefangen wurden. Bewege alle deine nördlichen Truppen zu einer Mine im Süden.



13. Duncan erzählt dir im Palast, daß einige der Minen-Truppen dringend einige Schwingenflügler benötigen. Die Würmer fressen nämlich die Erntemaschinen. Außerdem erfährst du von Duncan, daß sich dort ebenfalls Schmuggler befinden. Sie haben die Ausrüstung, die du unbedingt brauchst.



14. Frage Stilgar und Harah, ob sie irgendetwas über die Schmuggler wissen. Stilgar sagt, daß sich der Ort der Schmuggler neben dem „Fish's mouth“ befindet.



15. Fliege nach Südwesten. Die Berge dort sehen aus wie ein Fisch. Versuche zum „Kopf“ zu gelangen. Im aufgerissenen „Fischmaul“, findest du die Behausungen der Schmuggler.



16. Der Schmuggler erzählt dir, daß er eine der Erntemaschinen und einen Schwingenflügler besitzt. Kaufe ihm beides ab und schicke die beiden Sachen zu den nahegelegenen Truppen.

Wird fortgesetzt...



Dynamite Headdy ist ein Witzbold, der seinen Kopf als Waffe benutzt. Reise durch die verschiedenen Szenen und vernichte den bösen Trouble Bruin.

Szene 1



Am Anfang des Spiels wirst du mit einem mechanischen Monster konfrontiert. Greife es mit dem Kopf an, bevor es alle deine Puppen stiehlt. Drücke den Sprung- und den Schlagknopf gleichzeitig, während du neben dem Monster herrennst.



Hier mußt du einen Zweikampf mit Trouble Bruin bestehen. Bleibe links am Bildschirmrand, während der Kater seine Energie auflädt. Springe dann über Bruin, wenn er auf dich zuläuft. Gehe wieder nach links und lasse ihn wieder über dich springen. Wehre die Energiekugeln ab und greife erneut an.

Szene 2...



Im ersten Teil kannst du drei Trainingsräume absolvieren. Im ersten triffst du Headcase, der dir durch das ganze Spiel folgt und dich mit verschiedenen Köpfen ausstattet. Um den Raum erfolgreich abzuschließen, mußt du alle Soldaten auslöschen. Dadurch erhältst du einen Geheimbonus. Probiere alle Köpfe aus, jeder hat eine spezielle Eigenschaft.



Hier im zweiten Raum triffst du auf Henker und kannst deine Kletterfähigkeiten ausbauen. Um lebend herauszukommen, feuere deinen Kopf auf die Henker. Du mußt sieben Level bestehen. Wenn du nicht schnell genug bist, wirst du deine gesamte Energie verlieren. Wenn du in der Mitte der Luft bist, greife dir einige der Henker.



Im letzten Übungsraum zeigt dir Beau, wo die Wächter ihre Schwachpunkte haben und in welche Richtung du reisen mußt. Du hast nur wenig Zeit, diesen Raum abzuschließen und gegen die bewaffneten Soldaten zu kämpfen. Du kannst sie nur mit deinem Kopf ausschalten, wenn Beau auf sie zeigt.



Die Gegner hier mußt du mit deinen verschiedenen Köpfen bekämpfen und die Bonuspunkte einsammeln. Um den Level abzuschließen, mußt du die großen roten und gelben Bälle befreien. Sie blockieren die Feinde und geben dir sicheres Geleit.



Wenn Headcase ein „B“ zeigt, sammle dieses als Bonus ein. Um einen Bonuslevel absolvieren zu können, wirf die Basketbälle in die mit einem Stern markierten Körbe. Die Bälle werden aus zwei Kanonen geschossen. Stelle dich unter eine von ihnen. Wehre gleichzeitig die Bomben ab.



Schlage auf den Käfig und in das Loch hinein. Zerstöre nun den grünen Roboter. Versuche, ihn so oft wie möglich zu treffen, bevor er seine Kräfte mobilisieren kann. Vermeide den direkten Kontakt mit ihm, indem du unter ihn läufst, wenn er in deine Richtung springt.



DYNAMITE HEADDY

...Szene 2



Nachdem du den Roboter besiegt hast, gibt es nun zwei Möglichkeiten, den Weg fortzusetzen. Wechsle mit Hilfe von Headcase den Kopf. Entweder in Spike Head, dann kannst du den langen Gang hinaufklettern, indem du den Kopf in die Wand schlägst. Oder in Pin Head, dann kannst du durch den schmalen Gang gehen.



Nach dem langen Gang triffst du nun auf einen riesigen Hund. Schlage auf den farbigen Ball am Ende seines Schwanzes. Beau deutet darauf. Sammle die Power-Ups, die dir Beau ebenfalls zeigt, ein. Renne in eine der Ecken, wenn der Wächter herunterfällt und attackiere dann schnell seinen Schwanz.

Szene 3...



In der dritten Szene bewegst du dich auf rotierenden Plattformen, während du versuchst, dem Gegner und den Hindernissen zu entgehen. Am besten ist es, du springst über die Abgründe zwischen den Plattformen. Sammle gleichzeitig die Bonuspunkte auf deinem Weg ein.



Hier wirst du von einem fliegenden Gegner angegriffen. Du mußt ihn besiegen, bevor du deinen Weg fortsetzen kannst. Stelle dich in die Mitte der Plattform und orientiere dich am Schatten des Gegners. Ist er besiegt, sammle den Gesundheitsbonus und das Extra-Leben ein.



Hier wird Headdy von Trouble Bruin gefangen. Greife seinen Kopf an, während du dich in der Umklammerung befindest. Nimm die auftauchenden Power-Ups mit. Wenn Trouble versucht, dich an die Wand zu schleudern, drücke das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung und feuere Headdys Kopf ab.



Dein Gegner hier ist eine Marionette. Sie kann sich in einen Ball verwandeln. Greife sie so oft wie möglich an, bis sie explodiert. Weiche ihr nach Möglichkeit gleichzeitig aus, insbesondere wenn sie sich schnell bewegt. Du kannst dich normalerweise unter den Ball ducken, auch wenn er dich manchmal treffen sollte. Hüte dich vor allem vor den Tentakeln, die dich fangen wollen.

...Szene 3



Der Levelgegner ist eine Kleiderpuppe. Ziel ist es, ihr hölzernes Herz zu treffen. Zuerst aber mußt du ihr die Kleider „vom Leib reißen“. Benutze deine Power-Ups. Du mußt ziemlich schnell sein, wenn du ihr Herz treffen willst, da sie sich sonst schnell wieder ein neues Kostüm anzieht. Um die Puppe zu besiegen, mußt du ihr Herz so oft wie möglich treffen.

Szene 4...



Am Anfang des vierten Levels mußt du die herunterhängenden Taschen treffen, dann wird sich die Umgebung ändern und du kannst weitergehen. Springe über die großen Reifen, die auf dich zurollen. Gehe weiter nach links, bis du zu dem Schild mit der Aufschrift „Danger“ kommst. Springe nach oben und alles zerfällt.



DYNAMITE HEADDY

...Szene 4



Nimm das Power-Up und gehe weiter nach rechts, um gegen den Riesenroboter zu kämpfen. Greife ihn in seinem Mittelpunkt an, sobald er auftaucht. Da wo sein Mund sitzt, ist er verwundbar. Bewege dich schnell, der Gegner versucht, seine Kanonen auf dich zu richten.



Bewege dich weiter nach rechts und schlage dem Henker den Schild mit der Aufschrift „Danger“ aus der Hand. Schlage mit dem Kopf auf die Treppen. Du erreichst so die Plattformen, die dich über die großen Abgründe geleiten. Jetzt kommst du wieder auf das Festland.



Zerschlage die Bälle, die in die Luft gefeuert werden. Wenn du vier der Bälle auf den Spitzen zerplatzt hast, kannst du sie als Brücke benutzen. Versuche, weiter nach oben zur nächsten Plattform zu gelangen, wo du wieder vier Bälle aufspießen mußt. Dies garantiert dir ein Extra-Leben.



Wenn du weiter nach rechts gehst, erreichst du einen Panzer, der Bomben nach dir feuert. Schieße eine der Bomben zurück in Richtung des Panzers, auf die Spitzen darüber. Wenn die Bombe dann nach einer Weile auf den Fahrer des Panzers hinunterfällt, explodiert der Panzer, und du hast gewonnen.



Bekämpfe wieder die Henker. Du mußt nun die Lampe zum Schwingen bringen. Wenn sie hoch genug ist, springe darauf und an der anderen Seite wieder hinunter. Schlage auf die Beutel, damit sich die Richtung der Förderbänder ändert. Wirf deine Gegner darauf, und dieser Teil des Levels ist abgeschlossen.



Hier mußt du den Ball am Ende eines rotierenden Armes treffen. Wenn der Arm genug rotiert, springe auf die Plattform und, oben angelangt, wieder hinunter. Wiederhole dies, um das Ende zu erreichen. Wenn du den Slammer Head aufgesetzt hast, ist diese Mission leichter.



Hier mußt du die gekreuzten Arme treffen. Bekämpfe die Feinde, sie versuchen, die Arme in die falsche Richtung rotieren zu lassen.

Action Replay

Um im gesamten Spiel zusätzliche Leben zu bekommen, gib den folgenden Code ein:

FFE8ED0003

Wird fortgesetzt..



Wir stellen euch hier eines der besten Rennspiele vor und zeigen die Wege zum Sieg.

Strecke 1 Kyalami-South Africa



Benutze die Einführungsstrecken als Übung, um dich mit dem Wagen vertraut zu machen. Bist du fit genug, versuche in der Qualifikation eine gute Zeit zu erreichen, damit du eine gute Position im Rennen erwischst. Die Fahrbahn ist hier sehr glatt, und das Wetter macht dir ebenfalls zu schaffen. Wähle fünf Paar der B-Reifen. Achte auf die Haarnadelkurve am Start.



Strecke 2 Sao Paulo-Brazil



Du benötigst vier Sätze der B-Reifen, da die Strecke sehr naß ist. Die lange S-Kurve am Ende der Strecke könnte dich in Schwierigkeiten bringen. Fahre ca. 40 km/h und blockiere nicht die Bremsen. Auf den langen Geraden kannst du den Turbo einschalten, um Zeit zu gewinnen und um zu überholen.



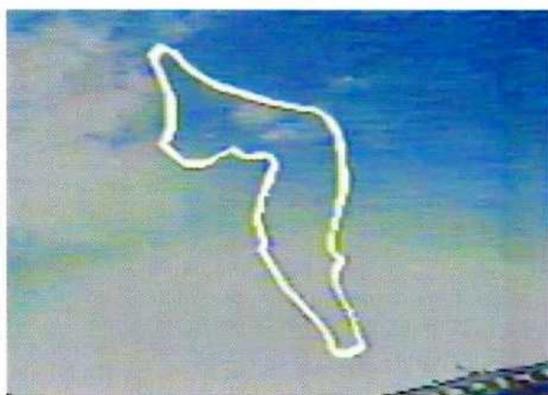
Strecke 3 Donington-Europe



Dies ist eine sehr schnelle Strecke, aber leider ist das englische Wetter ziemlich unberechenbar. Du benötigst 5 B-Reifen, da es von Zeit zu Zeit regnet. Durchfahre die Haarnadelkurve vorsichtig, mit ca. 50 km/h. Hinter der Kurve kannst du wieder gut beschleunigen.



Strecke 4 Imola-San Marino



Auch auf dieser Regenstrecke mußt du vorsichtig fahren. Nimm 7 B-Reifen. Eine sehr kurvenreiche Fahrbahn wartet auf dich. Nimm die Karte zu Hilfe, sie zeigt dir, wann die Strecke überraschend abknickt. So kannst du wichtige Zeit sparen.



FORMULA 1 - BEYOND THE LIMITS

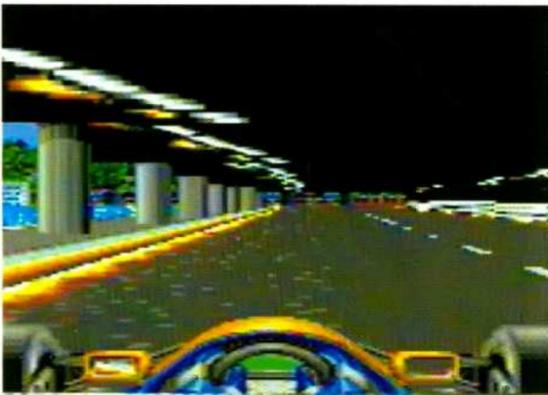
Strecke 5 Barcelona-Spain



Dieser Kurs ist trocken und griffig. Wähle sieben C-Reifen und wechsle sie nach fünf Runden immer aus. Am Anfang ist eine leichte S-Kurve. Verlangsame dann deine Geschwindigkeit auf etwa 80 km/h, um durch die nächste Kurve zu fahren. Jetzt auf etwa 60 km/h verlangsamen und durch die Haarnadelkurve fahren. Nimm die zweite Haarnadelkurve mit etwa 80 km/h und mache dich für den Endspurt bereit.



Strecke 6 Monte Carlo- Monaco



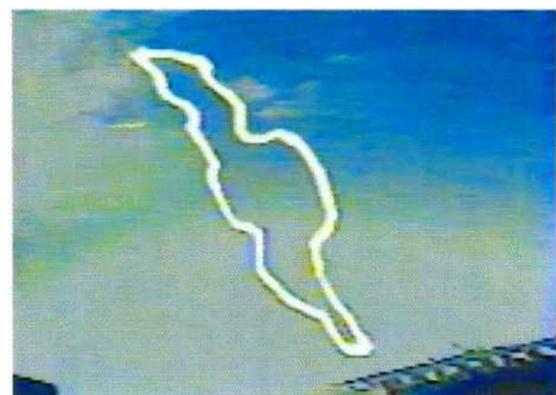
Hier befindest du dich auf einer sehr schnellen Strecke. Fahre vorsichtig. Da du dich auf einer normalen Fahrbahn befindest, können dich die vielen Verkehrsschilder bei hoher Geschwindigkeit verwirren. Hier ist es zudem sehr gefährlich zu überholen. Wähle die C-Reifen und wechsle sie nach vier Runden.



Strecke 7 Montreal- Canada



Nimm die C-Reifen, der Untergrund ist hier trocken. Qualifiziere dich unter den ersten 10. Die Strecke ist sehr kurvenreich und schwierig zu fahren. Fahre mit ca. 120 km/h und verlangsame das Tempo auf ca. 60 km/h vor den Kurven. Nimm dir Zeit, niemand kann dich überholen, wenn du dich auf der Bahn hältst.



Strecke 8 Magny Cours-France



Hier gibt es zwei Probleme. Das erste ist die scharfe 90 Grad-Kurve. Du mußt hier fast Schrittempo fahren. Die zweite Schwierigkeit ist die direkt dahinter liegende Haarnadelkurve. Nimm diese mit etwa 60 km/h. Nun kannst du beschleunigen, was das Zeug hält, der Rest ist ziemlich ungefährlich.



FORMULA 1 - BEYOND THE LIMITS

Strecke 9 Silverstone-Great Britain



Hier werden deine Nerven auf eine harte Probe gestellt. Wähle fünf C-Reifen und wechsele sie alle fünf Runden aus. Es gibt zudem zwei Schwierigkeiten hier auf der Strecke. Die erste ist die Schikane, fahre sie in der Mitte. Die zweite ist die lange S-Kurve vor dem Ziel. Bremsen auf etwa 60 km/h, fahre durch die Kurve und beschleunige auf das Ziel zu.



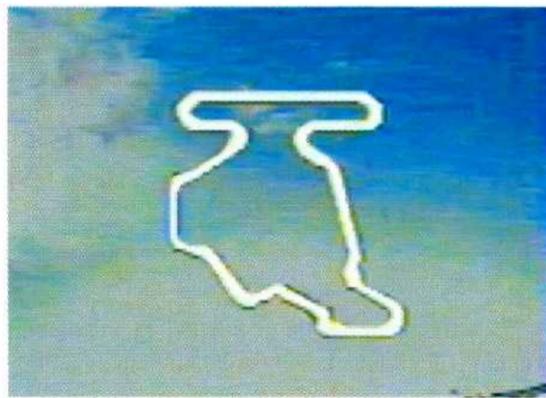
Strecke 10 Hockenheim-Germany



Das Wetter wechselt hier des öfteren. Wähle dementsprechend B- und C-Reifen aus. Du kannst Vollgas fahren, achte jedoch auf die kleinen Schikanen auf den Geraden. In der Haarnadelkurve, dem einzigen Problem dieser Strecke, mußt du die Geschwindigkeit auf etwa 40 km/h verlangsamen.



Strecke 11 Budapest-Hungary



Hier wird dein Fahrkönnen wahrhaftig auf die Probe gestellt. Der schmale ovale Streckenabschnitt ist der einzige Teil, wo du überholen kannst. Die restliche Strecke sollte mit ca. 130 km/h gefahren werden. Verlangsame nur in den Kurven das Tempo. Wähle fünf Sätze der C-Reifen, das Wetter wechselt des öfteren.



Strecke 12 Spa Francorchamps-Belgium

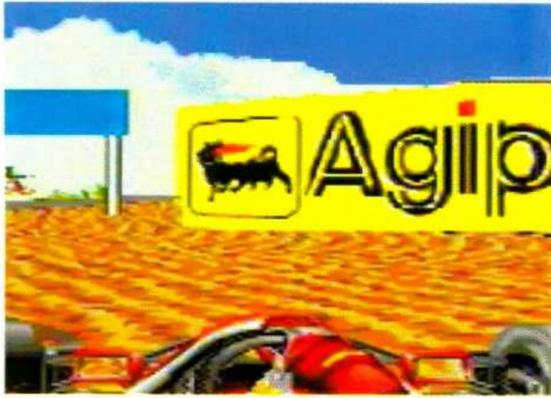


Die Strecke ist trocken, das Wetter ist blendend, wähle also alle C-Reifen. Du triffst hier auf einige kleine Teststrecken. Z. B. die kleine S-Kurve, die in eine kleine Haarnadelkurve mündet. Wenn du zu der 30 Grad-Kurve kommst, verlangsamen das Tempo auf 30 km/h, damit du auch hier sicher durchsteuerst.

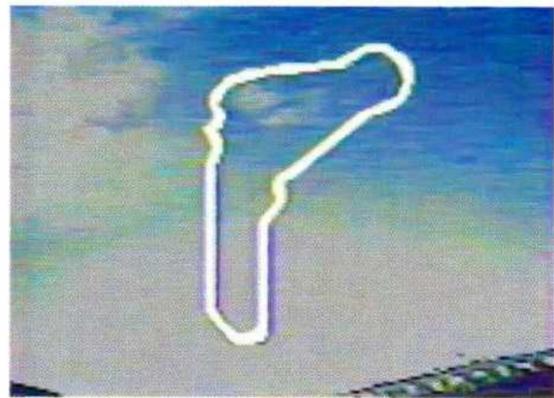


FORMULA 1 - BEYOND THE LIMITS

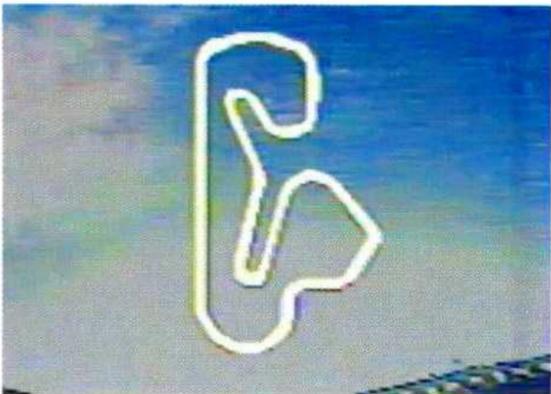
Track 13 Monza-Italy



Auch auf dieser Strecke, welche für Überholmanöver und schnelle Fahrweise ausgelegt ist, gibt es wieder zwei Schwierigkeiten. Bevor du in die Schikane hineinfährst, halte dich auf der rechten Seite der Straße. Du kannst nun die Schikane genau in der Mitte durchfahren. Die S-Kurve nimmst du am besten mit 50 km/h und sie wird dir dann keine Schwierigkeiten bereiten.



Strecke 14 Estoril-Portugal



Wenn du nicht aus der Bahn geschleudert werden willst, fahre langsam durch die zwei Haarnadelkurven, so um die 60 km/h. Fahre vom rechten Fahrbahnrand her hinein und schneide die Kurve vorsichtig. Danach hast du wieder nur die lange Gerade, um deine Gegner zu überholen. Die Geschwindigkeit von 205 km/h läßt dich aber trotzdem in jedem Fall gut aussehen.



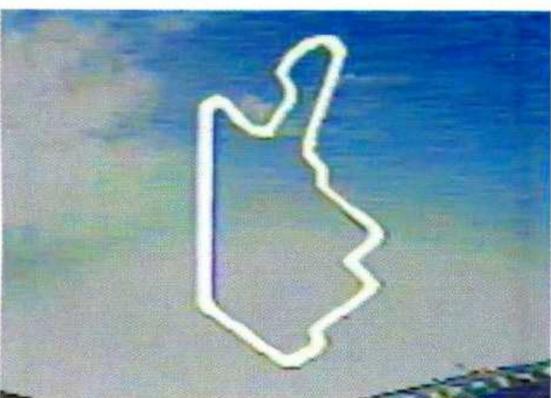
Strecke 15 Suzuka-Japan



Trainiere in den drei Proberunden und versuche dann eine gute Startposition zu bekommen. Auf dieser Strecke mußt du alle deine Sinne zusammennehmen. Scharfe Kurven, lange Schikanen und kurze Geraden, machen diese Strecke zu einem atemberaubenden Erlebnis. Fahre ca. 150-160 km/h und verlangsame auf ca. 60 km/h, vor den Kurven.



Strecke 16 Adelaide- Australia

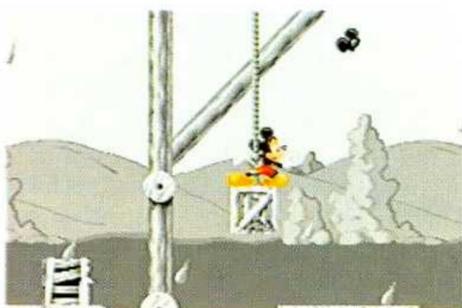


Das erste Formel 1-Finale steht dir bevor. Die Adelaide-Strecke zeigt dir beides, lange schöne Geraden und einige Testkurven. Das Wetter ist gut, die Strecke ist trocken und du solltest alle C-Reifen benutzen. Bringe dich zuerst in eine gute Position, bevor du dich in das Rennen stürzt. Trainiere also zuerst noch ein bißchen.



Und wieder ein Spiel für das Mega-CD, auf das man stolz sein kann. Hier kommt der erste Teil des brillanten Spiels.

Steamboat Willy...

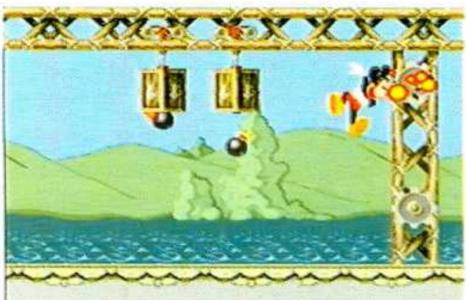


Der erste Teil des Levels ist sehr leicht und macht euch mit den Kontrollfunktionen des Spiels vertraut. Hier mußt du versuchen, das Extraleben über der Winde einzusammeln. Überquere das Wasser und lasse dich auf der Kiste zurück und mit der Winde nach oben bringen. Jetzt kannst du das Extra-Leben mitnehmen.



Hier trifft Mickey auf eine Reihe von Papageien. Springe auf die Kanten des Hauses und läute die vier Glocken auf dem Dach. Nun taucht eine Brücke auf, und du kannst fortfahren. Setze den bulligen Kerl außer Gefecht und benutze seinen Bauch als Trampolin.

...Steamboat Willy



Der Levelendgegner ist ein mechanisches Monster. Weiche den Bomben aus und zerstöre die vier Zahnräder.

The Mad Doctor...



Du triffst auf zwei Arten von Skeletten. Die einen mußt du mit drei Schlägen vernichten, bei den anderen benötigst du nur einen Schlag. Vernichte sie, bevor sie explodieren und dich mit ihren Knochen treffen. Wenn dich einer der Knochen trifft, verlierst du einen Punkt.

...The Mad Doctor...



Mickey muß zwei weitere Gefahren bestehen. Die Spinnenskelette besiegst du, wenn du Marmorkugeln nach ihnen wirfst. Schwinge dann an den Seilen, damit du über die Flammen kommst. Den Feuerbällen kannst du nur ausweichen.



Springe nun über die Hindernisse und bücke dich, um unter den Messern hindurchzukommen. So erreichst du das Ende. Wenn du am Anfang schon das Extraleben eingesammelt hast, hast du so viele Versuche wie du möchtest.



Wenn du die Wagenfahrt überstanden hast, ist es jetzt an der Zeit, den spiralförmigen Pfad hinunterzurasen. Fledermäuse greifen dich an und Fässer versuchen dich zu treffen. Außerdem mußt du über tiefe Abgründe springen. Den Fässern kannst du ausweichen, wenn du über sie springst. Die Fledermäuse kannst du entweder mit Kugeln bewerfen oder auf sie hüpfen.



Am Fuße der Treppe angelangt, springst du über die Feuer spitzen und greifst weitere Skelette an. Damit dich die Skelette nicht fangen können, springst du auf ihre Schädel und schlägst darauf ein, bis sie zusammenbrechen.



MICKEY MANIA

...The Mad Doctor



Du mußt dich mit dem Fahrstuhl nach oben bewegen. Stelle dich genau in die Mitte, so weichst du den herabfallenden Knochen der Skelette aus. Beschieße sie mit den Murmeln, um dich aus der Gefahrenzone zu befreien.



Dringe jetzt in das Labor ein. Drücke den Becher unter die drei Tauchkolben und lasse ihn voll Wasser laufen. Stelle nun den Becher rechts auf den Bunsenbrenner.



nun durch die Tür, um den „verrückten Doktor“ zu treffen.

Wenn der volle Becher auf dem Brenner steht, springe nach oben und nach rechts auf den Hebel. Drücke kurz den Hebel, bis der Behälter explodiert und die rechte Tür aufspringt. Gehe



Bewirf den Mad Doctor entweder mit Murmeln oder springe auf seinen Kopf. Am sichersten ist es, den Doktor einmal zu treffen und dann zum gegenüberliegenden Seil zurückzukehren. Wiederhole dies, bis der Doktor geschlagen ist.

Um Pluto zu befreien, mußt du den Mad Doctor besiegen. Mit Hilfe der Seile an beiden Enden des Labors kannst du den kegelförmigen Kolben ausweichen. Du hast zwei Angriffsmethoden:

Moose Hunters



reagieren, wenn Pluto auf die heranrasenden Tiere deutet. Springe hoch, und du entgehst den trampelnden Hufen.

Du bist im Elchrevier. Gehe zusammen mit Pluto nach rechts. Weicht dabei den herunterfallenden Felsen, Zweigen und der stampfenden Elchherde aus. Du hast genug Zeit zu



über die Felsen und das Wasser, wenn du nicht langsamer werden willst.

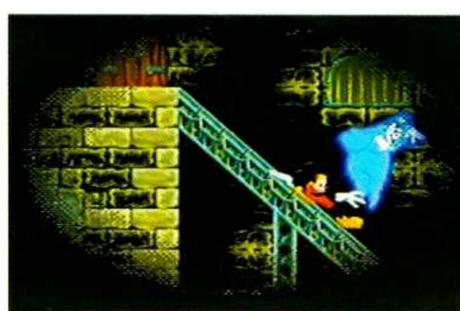
Im zweiten Teil der Elchjagd wird Mickey von einem Elch verfolgt. Wichtig ist hier, daß du die Äpfel einsammelst. Sie verleihen kostbare Energie, und du kannst entkommen. Springe

The Lonesome Ghosts...



Du mußt jedoch einen Riesensprung machen, um hineinzukommen.

Im Geisterhaus mußt du in eines der drei Löcher hineinschlüpfen. Jedes hat andere Boni, die eingesammelt werden können. Am effektivsten ist das dritte Loch. Hier gibt es zwei Extra-Leben.



schwischen, bevor du den Weg fortsetzt. Ebenso solltest du auf der Treppe aufmerksam sein, sie verschwindet plötzlich und du fällst nach unten. Dort wartet schon ein Geist auf dich.

Hier werden dir die Geister selbst vorgestellt. Sie können dich erwischen, du sie aber nicht. Bewege dich also vorsichtig und warte immer ab, bis die auftauchenden Geister wieder ver-

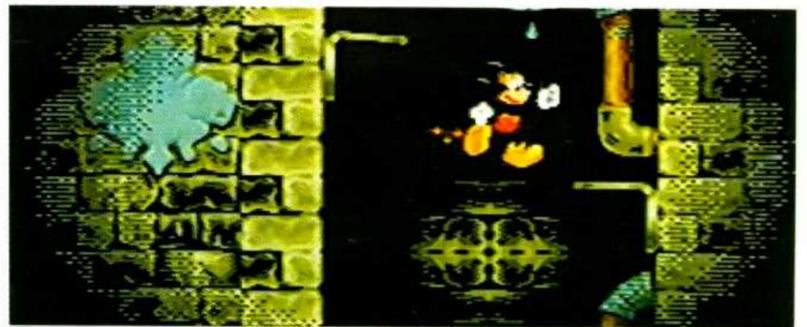


MICKEY MANIA

...The Lonesome Ghosts



Dein Weg führt dich weiter nach oben im Geisterhaus. Nutze die Treppen und Aussichtstürme. Sammle ein Extra-Leben auf der Hälfte des Levels, wenn der Geist auftaucht, ein.



Fledermäuse begleiten dich hier wieder einmal. Springe auf die kleinen Vorsprünge in den Wänden, um weiter nach oben zu gelangen. Wenn du die Brücke erreicht hast, überquere sie. Gutes Timing ist hier gefragt, die Geister müssen verschwinden, bevor du gehen kannst. Wenn du dich durch das Ende der Brücke und gegen die Wand fallen läßt, findest du einen kleinen Raum mit Energie-Sternen.



Ein guter Gleichgewichtssinn ist gefragt, wenn du über die schwimmenden Fässer balancierst. Wehre die Geister ab und springe von Faß zu Faß.



Wenn sich das Wasser zurückgezogen hat, klettere die Stufen hinauf. Benutze die Seile und schwinde dich auf die höheren Plattformen. Halte nach den versteckten Sternen Ausschau.



Hier muß Mickey einen Tisch die Treppe hochschieben. Springe auch mit Hilfe des Tisches über die wieder angreifenden Geister.



Im letzten Teil siehst du eine Plattform, die sich hebt und senkt. Die Geister begleiten die Plattform. Springe über sie und laufe unter ihnen hindurch. Nimm dir Zeit, damit Mickey sicher durch diesen schwierigen Teil gelangt.

Mickey and the Beanstalk...



Im Level der „sprechenden Bohnen“ mußt du zuerst nach rechts gehen. Springe über die Insekten und eliminiere die Schmetterlinge. Im weiteren Verlauf des Levels mußt du einen Blumentopf nach rechts unter das fließende Wasser schieben. Eine Blume wächst daraus hervor - du kannst sie als Treppenstein verwenden.



Schwimme auf den Bohnenblättern durch den Hafen. Springe nun von einem Blatt zum anderen, oder du wirst untergehen. Ducke dich, wenn dich die Drachenfliegen angreifen. Du kannst sie auch mit Murmeln bewerfen, um sie zu stoppen.



MICKEY MANIA

...Mickey and the Beanstalk



Du kannst auf den Rücken der Insekten springen, um sie zu überwinden. Die Feen kannst du nicht überwinden. Wenn du auf die Töne der Feen hörst, kannst du erkennen, wann eine Fee auf dich hinunterschweben wird.



Aktiviere den Hebel. Er befindet sich ganz rechts des Durchgangs. Drücke den Hebel und gehe zurück. Du gelangst nun in den nächsten Level.



Dunkelheit umgibt dich. Drücke den leuchtenden Hebel, und du siehst eine furchterregende Spinne. Beeile dich und renne sofort nach rechts, damit du ihr entkommst.



Leider ist Mickey nicht schnell genug. Der Maikäfer muß dir helfen und dich schnell zum Ausgang bringen. Springe auf seinen Rücken, damit er anfängt zu rennen.



Du bist nun im Garten angelangt. Benutze die Samen, die auf dem Boden liegen, um die hohen Stufen hinaufzukommen. Oben angekommen, springe auf den Rücken der Insekten und fliege mit ihnen los. Nun kannst du den oberen Hebel aktivieren.



Hast du den Hebel gedrückt, gehe die Stufen zurück und springe auf den Rücken der Schmetterlinge. Springe nach links bis zu der Kante, und du findest mehrere Energiesterne, ein Extraleben und ein Fragezeichen. Dies hilft dir in die Bonusstage.



In der Bonusstage mußt du auf die sich drehenden Kisten springen. Wenn du bis zu der Musikbox gelangst, erhältst du ein Extra-Continue. Du hast aber nur einen Versuch dies zu schaffen, also springe vorsichtig.



Jetzt bist du in den Garten zurückgekehrt. Klettere nun wieder die Stufen bis ganz nach oben hinauf. Im nächsten Raum findest du ein langes Seil. Bevor du dieses erklimmst, schalte so viele Insekten und Schmetterlinge wie möglich aus.



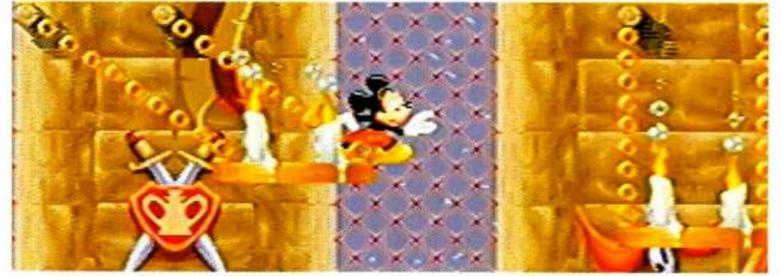
MICKEY MANIA

...Mickey and the Beanstalk



Überquere den gedeckten Tisch. Bewege dich langsam vorwärts, schalte die Gegner aus und sammle die Murmeln ein. Du findest sie in den großen Töpfen. Schiebe die Gestalt, die du triffst, nach rechts. Springe auf sie, und du gelangst weiter nach oben im Level. Am Ende des Tisches triffst du auf Beanstalk Mickey, und der Level ist beendet.

The Prince and the Pauper...



Nimm die Kiste rechts von dir und schiebe sie nach links unter die Kante an der Wand. Springe nach oben auf den Kronleuchter und schwinde nach links und rechts. Wiederhole dies mit dem nächsten Kronleuchter, bis du zur Treppe gelangst. Knipse das Licht an und gehe in die Bibliothek.

...The Prince and the Pauper



Klettere auf die Bücher und benutze sie als Sprungfedern nach oben. Es wimmelt hier von Wieseln. Du mußt sie vernichten, bevor du weitergehen kannst. Verschwende jedoch nicht deine Murmeln.



Gehe die Treppe hinunter und nach links. Halte nicht an, die Vasen fallen sonst auf dich. Auch hier erschweren dir die vielen Wieseln den Weg. Du hast leider nicht genug Munition, um sie alle zu besiegen. Springe über sie, du weichst ihnen auf diese Weise besser aus.



Hier befindest du dich in der Küche. Schiebe den Krug auf dem Tisch nach rechts. Springe darauf und weiter nach oben auf die Plattformen. Auf der obersten ist ein Hebel. Aktiviere ihn, um den Ausgang zu öffnen. Gehe weiter nach rechts durch die Küche zum Ausgang.



Du bist in ein Loch gefallen. Springe sechsmal auf den Tauchkolben in der Ecke. Jetzt steigt das Wasser und läßt dich nach oben schwimmen.



Folge dem Weg nach rechts und nach unten. Eliminiere dabei die Wieseln. Springe auf die Silberplattform. Sie bewegt sich mit dir über die Ketten und die Spitzen. Springe nun bei der ersten Gelegenheit nach rechts und nach unten. Gehe wieder nach rechts und setze den Weg auf der zweiten Silberplattform fort.

Level-Auswahl

Rufe den Level-Auswahl-Bildschirm auf, indem du in den Options-Bildschirm gehst und den Sound-Test-Screen anwählst. Ändere die Sounds wie folgt:

- Music - Continue
- FX - Appear
- Speech - Take That

Wenn du dies getan hast, bewege den Cursor auf Exit. Halte auf dem Steuerkreuz Links für ein paar Sekunden gedrückt, bis du einen Ton hörst. Wenn du nun ein Spiel beginnst, kannst du einen Level anwählen.

Wird fortgesetzt...



Im ersten Lösungsteil dieses exzellenten Plattform-Spiels geleiten wir euch sicher über die Insel.

Dr Grant's Levels



Level 1 The Aviary

Du spielst als Dr. Grant und mußt dahin zurückkehren, wo der Terrodactyl dich gefangen hatte. Bewege dich nach unten rechts vom Nest und folge dem Weg bis zur Hängebrücke. Sammle so viele Eier, Embyos und DNA-Proben wie möglich



ein. Zersplittere alle Kisten, die du findest, auf der Suche nach den DNA-Proben und Nahrungsmitteln. Bewege dich von links nach rechts und wieder zurück. Wenn du am Boden angekommen bist, gehe nach links zum Ausgang.



Level 2

Hier geht es nur geradeaus. Der Weg ist sehr gefährlich und äußerst lang. Springe auf den Rücken des wartenden Dinosauriers. Viele schwerbewaffnete Männer und Dinosaurier machen dir das Leben schwer und verlang-



samen dein Tempo. Suche auch hier wieder nach den DNAs. Benutze deine Schrotflinte oder dein Maschinengewehr, um die angreifenden Hubschrauber abzuwehren. Gehe nun zum Ausgang.



Level 3

Untersuche alle Schiffsmasten auf dem Deck und renne dann nach rechts. Gehe nun in den Laderaum nach unten und schieße auf die Lattenkisten. Das in ihnen befindliche Dynamit explodiert und reißt Löcher in den Boden. Schlüpf



hindurch und weiter zu dem Generator, den du in die Luft sprengen mußt. Um zum Ausgang zu gelangen, mußt du dem unter Strom stehenden Wasser entkommen. Klettere also schnell die Leitern hinauf.



Level 4

Bewege dich von links nach rechts und nach unten. An der Sonne, die in die Wand eingraviert ist, angekommen, mußt du auf den Rücken des Triceratops springen. Der Weg nach unten ist nicht leicht zu finden. Wenn du ihn gefunden



hast und auf dem Boden angekommen bist, gehe nach rechts zum Ausgang.



Level 5

Der letzte Level und der einzige Weg, nach draußen zu gelangen. Wenn der T-Rex seinen Kopf hebt, hast du deine einzige Chance, den Level zu beginnen. Schieße deine ganze Munition auf ihn ab, aber nimm nicht die Betäubungspfeile. Bewege dich



schnell diagonal vorwärts und nach oben. Jetzt stehst du Auge in Auge mit dem T-Rex und kannst immer auf ihn zielen, sobald er näherkommt.



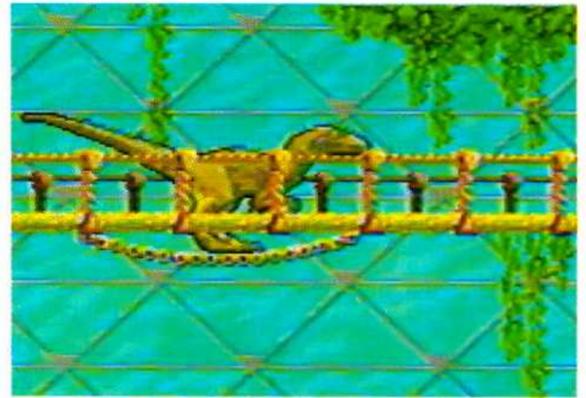
JURASSIC RAMPAGE

Raptor's Levels



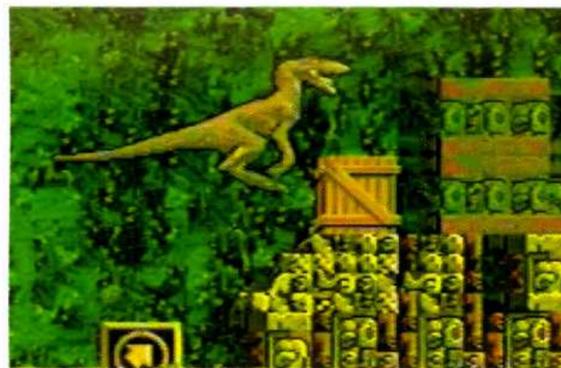
Level 1

Das Vogelnest befindet sich in der Mitte eines sehr hohen Baumes. Klettere von links nach oben zum Nest und wieder nach rechts unten.



Level 2

Genau wie in Dr. Grants Level, mußt du auch hier nach rechts. Du findest hier eine Menge Lysin, welches dich unsichtbar für die Raptoren macht. Benutze den Aerial-Spin-Kick, um den Hubschrauber wegzufiegen und zum Ausgang zu gelangen.



Level 3

Renne vom Start her schnell nach rechts und halte nur an, wenn dein Lysinvorrat erschöpft ist. Wenn es nicht mehr weitergeht, bewege dich nach unten und renne nach links. Wenn du an der Sonnenuhr angekommen bist, gehe nach rechts. Springe nun durch die Wand, damit du zum Ausgang kommst.



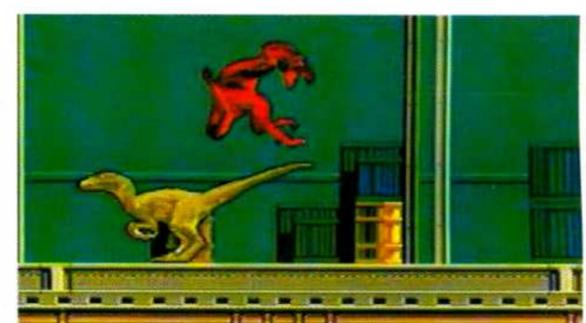
Level 4

Um herauszukommen, mußt du dich bis auf den Boden bewegen. Es ist ein wahrer Irrgarten. Gehe nach rechts und nach unten. Wenn du Richtungspfeile entdeckst, gehe ihnen nach. Töte die Männer in den Booten, sie werden dir eine Menge Ärger machen, solltest du sie nicht ausschalten.



Level 5

Gehe nach rechts und untersuche die Pfeiler. Der Eingang in den Schiffsraum, ist ganz rechts, neben den Lattenkisten. Wenn du die Kiste im unteren Bereich des Schiffes zerstörst, sprengt das darin befindliche Dynamit ein Loch in die Wand. Nimm die



Feuerlöscher als Waffe, sie töten alles, was mit ihnen in Berührung kommt. Deinen letzten Kampf mußt du gegen den Raptor bestehen. Kein leichtes Unterfangen. Hast du ihn besiegt, bist du am Ziel.



CODES

Falls du einmal nicht zum Ziel kommen solltest, findest du hier wertvolle Cheats, die dir helfen können.

Mega Drive Codes...

BATTLETOADS DOUBLE

DRAGON

Stage-Auswahl und Extra-Leben

Gehe in den Charakter-Auswahl-Bildschirm und drücke **Unten, Oben, Oben, Unten, C, A, B**. Der Sound sagt dir, daß der Trick funktioniert hat, und der Warp-Bildschirm erscheint. Wenn du das Spiel mit fünf Leben starten willst, gehe in den Charakter-Auswahl-Schirm, halte **Oben, A, B** gedrückt und drücke **Start** auf dem Joypad 1. Nun hast du fünf Leben.

BARCLAY SHUT UP AND JAM

Um in die späteren Level zu gelangen, gib die folgenden Paßwörter auf dem Paßwort-Bildschirm ein:

Stage 2: **12CM1VLM**
 Stage 3: **12QR1X9Z**
 Stage 4: **12GH2X3Q**
 Stage 5: **12ST?X69**
 Stage 6: **12NP?1?9**
 Stage 7: **12BC?2Bm**

B.O.B.

Paßwörter

01. 171058	02. 950745
03. 472149	04. 672451
05. 272578	06. 652074
07. 265648	08. 462893
09. 583172	10. 743690
11. 103928	12. 144895
13. 775092	14. 481376

BUBSY THE WILDCAT

Paßwörter

Level 03.	SCTWMN
Level 04.	MKBRLN
Level 05.	LBLNRD
Level 06.	JMDKRK
Level 07.	STGRTN
Level 08.	SBBSHC
Level 09.	DBKRRB
Level 10.	MSFCTS
Level 11.	KMGRBS
Level 12.	SLJMBG
Level 13.	TGRTVN
Level 14.	CCLDSL
Level 15.	BTCLMB

BULLS VS. LAKERS

Endspiel-Codes

JJO JZbbp - New York Vs Los Angeles
KJO bZbbb - New York Vs Phoenix
JSO bbbbd - Detroit Vs Los Angeles
One Game Away
KJO BIBBB - New York 3 - 0 Phoenix
bSO Bybbb - Detroit 3 - 0 Huston

CLIFFHANGER

Extras und Level-Auswahl

Ein einfacher Tip. Um 99 Extras zu bekommen, nimm Controller zwei auf dem Titel-Schirm und drücke **Links, Rechts, Start, C und A**. Wenn du einen Level wählen möchtest, drücke **Start, C, B, A, Rechts und Links**. Drücke **C**, um die Stages zu wählen.

DOUBLE DRAGON V

Spiele als Boss

Gehe in den Auswahl-Schirm, in welchem du den Spieltyp wählen kannst. Drücke **C, Rechts, A, B, A, B, B, Links** auf dem ersten Controller. Ist die Eingabe korrekt, hörst du Shadow Master lachen.

DYNAMITE HEADDY

Um zu sehen, wie die Charaktere in diesem Spiel animiert sind, drücke Start auf dem Titel-Schirm, wähle „Optionen“ an und drücke **B, A, B, C, B** und **Start**.

ECCO THE DOLPHIN

Blauwal-Kontrolle

Drücke **Oben, A, Unten, Links, B, Links, C, C** und dann **Unten**, wenn du neben dem Blauwal in Level 10 schwimmst. Nun kannst du ihn kontrollieren.

FATAL FURY 2

Farbenwechsel

Du mußt für diesen Trick einen Controller mit 6 Knöpfen haben. Wenn das Spiel geladen wird und das Takara-Logo aufleuchtet, drücke schnell **Unten, Links-Unten, Links, Links-Unten, Rechts, Y**. Ist die Eingabe korrekt, hörst du Terry „Bingo“ rufen. Drücke **B+Start** auf dem Charakter-Auswahl-Schirm und drücke auf dem Richtungspad **Oben, Unten, Links**, oder **Rechts**, um die Farben des Charakters zu ändern. Das richtige Timing ist hier die Schwierigkeit.

GUNSTAR HEROES

Logo Trick

Damit das Titellogo nach unten, statt nach oben rotiert, drücke **Unten** auf dem Richtungspad, bevor das Logo anfängt zu rotieren.

JUNGLE BOOK

Bekämpfe Shere Khan

Schieße einmal schnell auf Shere Khan, um das Spiel zu beenden.

Beginne ein neues Spiel, drücke Start als Pausetaste. Drücke jetzt **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**. Ist die Eingabe korrekt, hörst du „Ya“. Jetzt hast du eine Chance, Shere Khan zu besiegen. Schaffst du es jedoch nicht, landest du wieder am Anfang des Spiels.

Zehn Sekunden Zeitbonus

Beginne das Spiel normal, drücke Start als Pause. Drücke **A, B, B, A, A, B, B, A**. Ist die Eingabe korrekt, hörst du ein Lachen. Wenn du das Spiel nicht unterbrichst, hast du 10 Sekunden mehr Zeit. Du kannst diesen Trick so oft du willst wiederholen.

Level-Auswahl

Wenn das Disney-Logo verschwindet, drücke **Oben, Unten, Oben, Unten, Links, Rechts** und dann **Start**. Wenn du direkt nach dem Start jetzt **Links** und **Rechts** drückst, kannst du einen Level anwählen.

KING OF MONSTERS

Extra Continues

Drücke **A, B, C** und **Start** auf dem Titel-Bildschirm. Drücke **A**, und du erhältst auf dem Options-Schirm 12 Extra-Continues.

MEGA-LO-MANIA

Extra-Kämpfer

Gehe in den Options-Schirm und wähle die Anzahl der Männer für die Mission. Bringe sie auf eine Insel deiner Wahl. Gehe in den Options-Schirm zurück und drücke **C**, um die Anzahl der Männer auf 0 zu setzen. Du hast zwar auf der ersten Insel nun dieselbe Anzahl an Männern, du wirst aber mehr davon zur nächsten Insel bringen.

MIG 29

Level-Codes

1:	ECFPGTVDFBAJZB
2:	KHXNWRJAGGGOHH
3:	SNUMNT1FJGRDOD
4:	OTUTMCMQDCTVJA
5:	KRSTOVCOELXQLG

OUTRUNNERS

Drücke **Links, Rechts, Links, Rechts, B, C, A** auf dem Titel-Bildschirm dieses Rennspiels. Du kannst im Arcade-Mode nun mit einem neuen Wagen spielen.



CODES

...Mega Drive Codes

PGA TOUR GOLF 2

Benutze diesen Tip, um eine Menge Geld zu bekommen und nach oben in der Rangliste zu steigen. Wähle ein Turnier für zwei Personen. Wähle nun einen Kurs und starte das Spiel. Wenn du am Zug bist, nimm deinen eigenen und den Ball des Gegners. Wiederhole dies, bis du am achtzehnten Loch angekommen bist. Mach deinen Schlag und lasse deinen Gegner seinen Ball holen. Wenn du das Loch in der Zwischenzeit triffst, hast du alle achtzehn Löcher, Geld und Anerkennung, gewonnen.

PUGGSY

Paßwörter

Zugang zu allen Levels: **600 276 077: 714 325 661: 027 316 576**

Levelendgegner Raccon: **377 503 570: 653 677 333: 740 161 204**

Levelendgegner Galleon: **377 501 770: 653 677 333: 740 161 204**

Zugang zu allen anderen Levelendgegnern: **205 632 654: 640 215 777: 227 413 146**

RBI BASEBALL

Super Team

Das Paßwort für das Super Team ist:

D333 K4K DKMEK

SKITCHIN

Wenn du den Zugang zum Warning-Bildschirm hast, drücke **B, A, Unten, A, Start, Start**. Du erhältst einen Code-Bildschirm. Jeder der folgenden stattet dich mit Extra-Power-Ups aus und führt dich in Zusatz-Levels.

Speed Gibt dir drei Nitros
Money Gibt dir 2.000 \$
Armor Gibt dir Ausstattung Stufe 5
Thrash Die besten Waffen sind gegen dich wirkungslos

Beach San Diego Stage
Bronchos Du spielst im Denver-Level
Capital Für den Washington-Level
Cars Für den Detroit-Level
Hills Für den San Francisco-Level
Jays Um den Toronto-Level zu spielen

Liberty Du spielst den New York-Level

Palms Du spielst im sonnigen Miami-Level

Pizza Du spielst in Chicago
Du kannst auch durch die Level „zappen“, während du spielst. Wenn du eine große Plakatwand, an der

Straßenseite, direkt hinter einer Rampe siehst, springe von der Rampe in die Plakatwand. Halte den Knopf B gedrückt, du kommst dann in den nächsten Level.

SYLVESTER AND TWEETY

Sprung in den Level 5 und 99 zusätzliche Leben

Um in den Level 5 zu gelangen, drücke **Start** als Pausetaste, in einem beliebigen Teil des Spiels. Drücke **A, A, A, B, B, B, A** und **Start**. Ist die Eingabe korrekt, bist du in Level 5. Wiederhole die Vorgehensweise, und du erhältst mehr Leben.

WIZ `N` LIZ

Benutze das Paßwort HSSN RLLL für einen genialen Cheat. Dies öffnet die Ladentür und stattet dich mit 100 Sternen für den Start aus. Um in den geheimen Laden zu kommen, kaufe eine Banane und eine Kartoffel und mixe sie zusammen. Wenn du alle verbleibenden Sterne benutzt, erhältst du das beste Resultat. Willst du wieder hinaus, stelle dich unter die Tür und drücke **C**. Du erhältst Tausende von Sternen als Hilfe für das Gameplay.

Mega-CD...

BRUTAL

Spiele als Karate Croc oder Dahli Llama

Karate Croc: Drücke **Oben, Unten, A, B, C, C, B, A, Unten, Oben**. Dahli Llama: Drücke **C, A, B, A, Links, A** auf dem Titel-Bildschirm.

DOUBLE SWITCH

Geheimer Videoclip

Spiele bis zum Teil III. Verliere das Spiel. Wenn der „Game Over“-Videoclip anfängt, drücke schnell **Links, A, Oben, Rechts, A** auf dem Controller 1.

DRACULA

99 Leben

Wenn der „Beware-Bildschirm“ aufleuchtet, drücke **A, Links, Oben, C, A, Rechts, Unten**. Es taucht ein weißer Rand am Warn-Bildschirm auf. Starte das Spiel wie gewohnt. Drücke im Spiel **A und Start gleichzeitig**. Drücke wieder **Start**, und du hast 99 Leben. Immer wenn du also **Start und A gleichzeitig** drückst, besitzt du wieder 99 Leben.

FIFA SOCCER

Unterbrich das Spiel, um einen verborgenen Film über zusätzliche Optionen sehen zu können und in die Coaching-Option zu gelangen. Wähle Coverage, Strategy oder Formation und drücke Knopf A.

Geheimmodus

Gehe in das Options-Menü und mit dem Ball nach oben zum Bildschirmrand. Drücke einen beliebigen Code. Wenn es nicht gleich klappt, gehe aus dem Options-Menü heraus, zurück und versuche es noch einmal.

Superschuß:

Drücke **B, A, und dann achtmal B**.

Unsichtbare Wände:

Drücke dreimal **C, dann B, A und dreimal B**.

Mega-Flugball:

Drücke **C, A, B, C, C, B, A, C**.

Supertor:

Drücke **fünfmal A, dann fünfmal B**.

FINAL FIGHT

Automatischer Schlag

Gehe in den Options-Bildschirm und wähle Exit. Halte **Rechts, A, B** und **Start** gedrückt.

GROUND ZERO TEXAS

Automatischer Schuß

Bewege den Cursor einfach nach rechts, während du dich in den „Schuß-Bildschirmen“ befindest. Der Cursor bewegt sich dann automatisch auf den Gegner zu, wenn er auf dem Bildschirm auftaucht. Drücke dann einfach den Feuerknopf.

Jaguar XJ220

Ersetze den Namen auf dem Options-Bildschirm durch Mar. Wähle nun World Tour und ein Rennen. Wenn das Rennen startet, unterbreche das Spiel und drücke **A, B, und C gleichzeitig**, um zu gewinnen.



FREZZERS

...Mega CD

JURASSIC PARK

Es gibt einen Geheimmodus, der dich in die verschiedenen Teile springen läßt und dir alle Bewegungen zeigt. Nimm ein Ei und lege es wie gewohnt in den Brutkasten. Gehe in den Computer-Raum und speichere das Spiel. Wenn du den Raum verläßt, halte Start auf dem Pad 2 gedrückt.

Extra Footage

Um dieses zu erhalten, nimm einfach einen großen Felsen und die weiße Key-Karte. Gehe in das Besucherzentrum und in den Kontrollraum. Wirf den Felsen in die Mitte des Monitors am Hauptcomputer.

SILPHEED

Stage Auswahl

Drücke während der Eröffnungs-Demo **Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Links, A, B und Start**. Du kannst nun allerdings nur in dem Stage, welches du ausgewählt hast, spielen.

Aufladbarer Schutzschild

Drücke während der Demo **Rechts, Links, A, Rechts, Oben, C, B, Unten,**

Links, B, A, Oben und Start. Drücke **A** während des Spiels, um den Schild wieder aufzuladen.

Continue:

Drücke während der Demo **Rechts, Oben, A, B, C, Links, Links, Unten, C, A, und Start**. Jetzt hast du 10 Continues.

Geheimer Stimmen-Test:

Wähle Optionen auf dem Titel-Bildschirm. Halte **A, B und C** auf dem Pad 2 und drücke auf dem Pad 1 **Start**, um den Stimmentest zu erhalten.

SONIC CD

Soundtest, Geheime Level und Bilder
Drücke **Oben, Unten, Unten, Unten, Links, Rechts, A**, um den Soundtest zu erhalten.

Gib die folgenden Codes ein, um in die geheimen Level zu gelangen:

Special stage= **FM:07 PCM:07 DA:07**

Beastly Sonic= **FM:42 PCM:04 DA:21**

Rapper Sonic= **FM:42 PCM:03 DA:01**

Japanese Sonic= **FM:44 PCM:11 DA:09**

Masked Sonic= **FM:46 PCM:12 DA:25**

STELLAR-FIRE

Stage-Auswahl:

Drücke auf dem Options-Schirm **A, C und Start** gleichzeitig. Drücke **Oben**, während du die anderen drei Knöpfe gedrückt hältst, und du bist im nächsten Stage. Jedesmal wenn du **Oben** drückst, kommst du in den nächsten Stage. Nach dem siebten Mal bist du am Ende des Spiels angekommen.

WONDERDOG

Um die Level anzuwählen, benutze die folgenden Paßwörter:

Level 1:	Mystic
Level 2:	Ankles
Level 3:	Ledzep
Level 4:	Reeves
Level 5:	Pixies
Level 6:	Woopie

Game Gear

ALADDIN

Unsichtbarkeit und Passwörter

Gehe in den Paßwort-Bildschirm, gib den Code AIQY ein und beende das Spiel. Wenn du das Spiel neu startest, ist Aladdin unsichtbar.

Paßwörter

AJGJ	Level 1
LAEA	Level 2
ASNF	Level 3
NEVA	Level 4
AALG	Level 5
BLTO	Level 6
VIAN	Level 7

CHUCK ROCK

Level Codes

Level 2	7G09M
Level 3	NN6E3
Level 4	84AKC

GLOBAL GLADIATORS

Level Select

Bewege den Pfeil im Options-Bildschirm zur zweiten Option. Benutze das Steuerkreuz und drücke **Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Links, Rechts, Rechts, Links, Rechts**. Jetzt kannst du einen Level anwählen.

MEAN BEAN MACHINE

Paßwörter

02	BLACK-BLUE-RED-STAR
03	YELLOW-BLUE-PINK-BLUE
04	RED-PINK-BLACK-GREEN
05	BLUE-BLACK-BLACK-STAR
06	STAR-PINK-BLACK-YELLOW
07	BLUE-RED-BLACK-STAR
08	STAR-PINK-YELLOW-BLUE
09	BLUE-STAR-YELLOW-PINK
10	BLUE-YELLOW-RED-GREEN
11	PINK-BLUE-BLACK-YELLOW
12	PINK-BLUE-RED-STAR
13	YELLOW-RED-GREEN-BLUE

Ending sequence (puzzle mode):

RED-GREEN-STAR-STAR

PRINCE OF PERSIA

Level 02:	EIKGDP
Level 03:	ILLKGE
Level 04:	LMJMIK
Level 05:	HGFIDN
Level 06:	IFGIDO
Level 07:	MIMLGC
Level 08:	KELIDU
Level 09:	NFOKFF
Level 10:	LCJHCP
Level 11:	OEMJEB
Level 12:	PEJKEA

Level 13: **PDHJDV**

Level 14: **QDGJDV**

PUTT `N` PUTTER

Extra-Bälle

Drücke folgenden Code: **DLPKQ**

Options-Bildschirm

Drücke Knopf 1 und Start, um in einen Konfigurations-Bildschirm zu gelangen.

ROAD RASH

Paßwörter

Level 2:	34531 00NK1: 0100IP 22CCO:
Bike:	Shuriken: Money: \$7,560
Level 3:	11151 02121: 105R4 33653:
Bike:	Kamikaze: Money: \$20,830
Level 4:	51111 059G1: 004LO 47VHE:
Bike:	Diablo: Money: \$54,240
Level 5:	11101 07100: 10HBC 57099:
Bike:	Diablo: Money: \$72,240



Die Erfinder der J-Card haben sich für ihr neuestes Game Gear-Spiel wieder etwas witziges einfallen lassen. Auf dem Modul befindet sich ein zusätzli-

**PERFEKTER GOLF-
SPIELSPASS AUF
GAME GEAR!**

cher 64KBit-Videochip, der eine wesentlich detailliertere Grafikdarstellung erlaubt. Dadurch kommen die vier abwechslungsreichen, gerenderten Golfkurse aus aller Welt (zwei 18 Loch, zwei 9 Loch) noch besser zur Geltung. Darüber hinaus erstaunt die digitalisierte

GOLF

ELLS

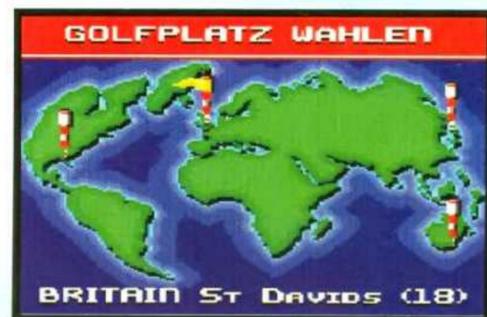
Ernie



Animation des Golfspielers. Ansonsten ist natürlich auch alles enthalten, was man von einem modernen Golfspiel erwartet. Bis zu vier Spieler dürfen sich gleichzeitig auf die Grüns begeben und bei Bedarf über ausgeklügelte Menüs sogar Zeitlupenwiederholungen aus unterschiedlichen Winkeln genießen. Ähnlich zu PGA Golf wird beim Putten ein Gitter über das Grün gelegt, anhand dessen man die Steigungen und Gefälle erkennen kann. Unterschiedliche Wetterbedingungen, sieben verschiedene Spielmodi, Details wie die Fußstellung und deutsche Bildschirmtexte runden dieses kleine Meisterwerk ab, bei dem lediglich ab und zu auftauchende Berechnungspausen stören.



Aus der Vogelperspektive lassen sich Entfernungen abschätzen.



Vier verschiedene Kurse sind im Modul gespeichert.

Check Up

Game Gear
4 MBit

**ERNIE ELS
GOLF**



Ernie Els Golf Sportspiel
Hersteller: Codemasters Tel. 040-2270961
Release: Dezember Preis: DM 90,-

Spieler 1-4
Levels 4
Save Game Passwort
Besonderheiten..... Extra-64Kbit-
Videoram für bessere Grafik

Grafik 88%

Erstaunliche Animationen, abwechslungsreiche Kurse, viele Details, ansprechend präsentiert. Besser als PGA Golf II auf MD!

Sound 54%

Eindeutig der absolute Schwachpunkt. Wenige Effekte und Jingles, doch stören wird dies wohl kaum jemanden.

Gesamt 86%

Zweifelloos das Referenz-Golfspiel für den Game Gear. Die Kurse und die verschiedenen Spielmodi sorgen für langfristigen Spaß.

Der Schlag erfolgt ähnlich wie bei PGA Golf, wesentlich eindrucksvoller ist jedoch die Animation gelungen.



Hot-Spot

Perfekter Golfspiel-
spaß für den
Game Gear.

Word Up

Alle Achtung, Codemasters! Mit Pete Sampras Tennis, MicroMachines 2 und Ernie Els Golf haben die talentierten Engländer nun ein schlagkräftiges Hit-Trio beisammen, an dem man nur schwer vorbeikommt. Was dem

Mega Driver sein PGA Golf, ist für den Game Gear-User Ernie Els Golf. Ein klarer Hit!

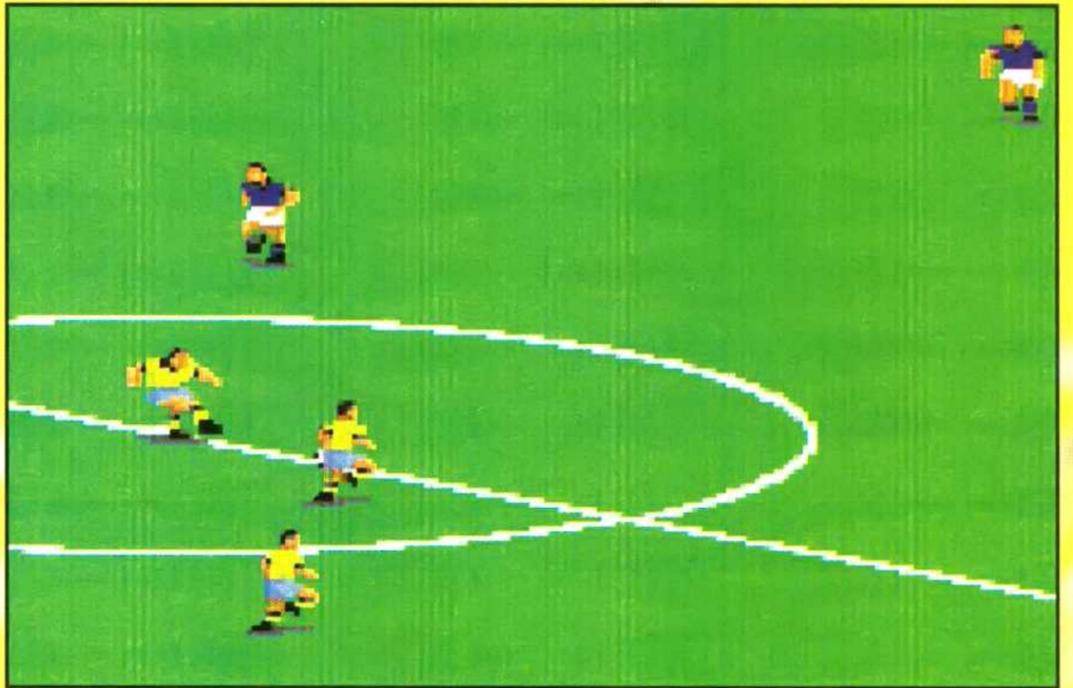


Uor gut einem Jahr revolutionierte FIFA Soccer das Fußballspiele-Genre. Dank der neuartigen Iso-3D-Grafik, des gelungenen Stadion-Sounds und

DAS FUSSBALL-
der einzigartigen Spielbarkeit ent-
WUNDER NUN AUCH
wickelte es sich zu einem der
FÜR DEN GAME GEAR!

meistverkauften Mega Drive-Spiele überhaupt. Diverse Umsetzungen für Super NES, PC und Amiga wiederholten den Erfolg, ohne jedoch qualitativ an das Original anschließen zu können. Der nun vorliegenden Version für Segas Handheld räumte man keine großen Chancen ein. Technisch sei dieses Spiel auf dem 8Bit-Gerät einfach nicht machbar.

FIFA Soccer



Schon beim Anstoß sieht man, wie gut die Spieler animiert sind.



Bei Einwürfen muß man auf das gewohnte zweite Sichtfenster verzichten.

besserungen anzubringen. Es ist alles da, was man braucht: Vier verschiedene Spielmodi wie Exhibition, Turnier, Play Off und Liga sorgen für langfristige Motivation. Besonders reizvoll ist es natürlich, die WM nachzuspielen, in der alle Original-Mannschaften mit ihren realistischen Schwächen und Stärken zu finden sind. An eine Option für zwei Spieler über das Gamelink-Kabel dachte man selbstverständlich auch. Das Geschehen auf dem Platz ist schnell und überzeugt mit sehr gut animierten Spielern und ruckelfreiem Scrol-

Denkste!

Das englische Programmiererteam legte eine der sensationellsten Umsetzungen aller Zeiten hin, nicht ohne dabei (man höre und staune!) Ver-



Halbzeit	4 mins.
Strafen	Aus
Spielart	Aktion
Bodenart	Trocken
Ton	Musik und SFX

Hot-Spot

Die FIFA Soccer-Umsetzung für den Game Gear ist einfach sensationell!

Die zahlreichen Menüs werden allesamt mit deutschen Texten präsentiert.

Word Up

FIFA Soccer auf Game Gear? Das kann nicht klappen! So war unser erster Gedanken. Die vorliegende Version belehrt uns eines besseren! Was E.A. hier voll-

bracht hat, ist genial. Tolle Grafik, sehr gute Spielbarkeit und eine Paßwort-Option garantieren perfekten Sportspießpaß!



Prächtige Paraden legen die kaum bezwingbaren Konsolen-Torhüter laufend hin.



Bei der WM treten alle Original-Mannschaften an, so auch der Weltmeister Brasilien in den gelben Trikots.



Der Screen dient nach einem Torerfolg als Stadionleinwand. Diverse Animationen erfreuen das Auge.



Die Stärken und Schwächen der Teams werden vor dem Spiel anschaulich dargestellt.

ling. Selbst die Spielbarkeit wurde bravourös in das Modul gequetscht. Daß man geschwächte oder verletzte Spieler jederzeit auswechseln kann, ist selbstverständlich. Auf große Jubelparaden nach einem Torerfolg muß man leider verzichten, dafür werden jedoch diverse witzige Stadioneinblendungen gezeigt. Daß man keine Zeitlupenfunktion hat, dürfte wohl auch zu verschmerzen sein. Ein weiterer Höhepunkt ist zweifellos die Paßwort-Option, womit man seine Turnier-Spielstände jederzeit wieder ins RAM rufen kann. Die Zuschauer stimmen nun leider keine Digi-Gesänge mehr an, jedoch wird per akzeptablem Rauschen versucht, so etwas wie Atmosphäre zu erzeugen.

hi

Check Up

Game Gear
4 MBit



FIFA Soccer Sport
Hersteller: E.A. Tel. 05241-24307
Release: Dezember Preis: DM 90,-

Spieler 1
Levels
Save Game Paßwort
Besonderheiten... Technisch brillant

Grafik 84%

Ruckelfreies Scrolling.

Sound 69%

Statt Digi-Rauschen gibt's nun stimmungsvolles Rauschen.

Gesamt 92%

Ein todsicherer Nummer 1-Hit für den Game Gear! Sensationelle Umsetzung.

HAVOC KENNT KEINE GNADE!



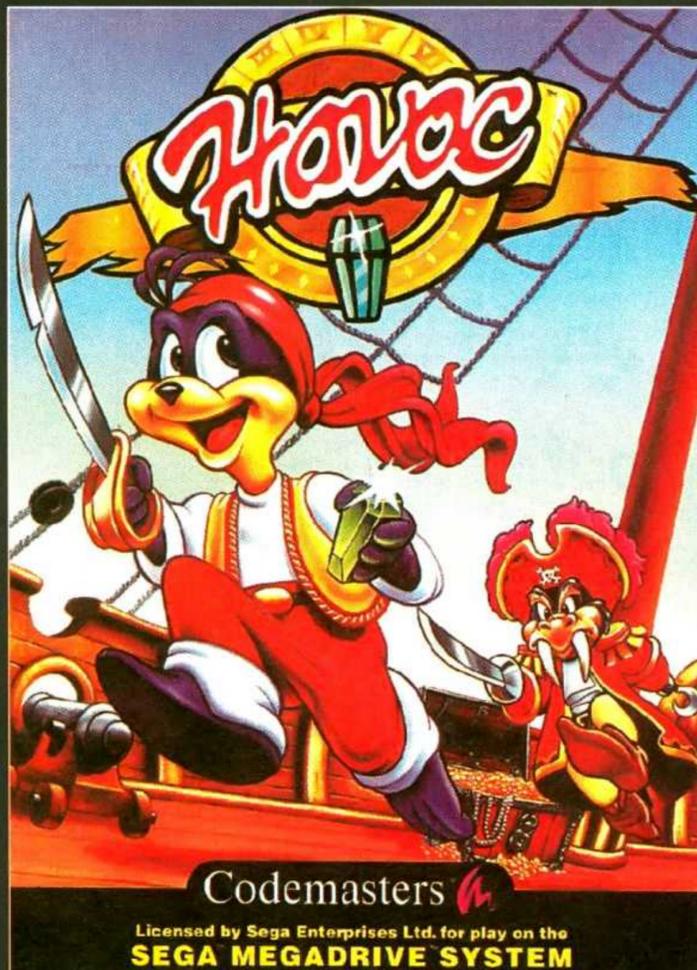
PIRATENSTARKE GRAFIK!



'NE BUDEL VOLL RUM!



UND DANN: KLAR SCHIFF ZUM ENTERN!



WENN DU MEINST, GEGEN PIRATEN GEWINNEN ZU KÖNNEN, DANN: KLAR SCHIFF ZUM ENTERN! DAS ERSTE JUMP & RUN SPIEL MIT PIRATEN-GRAFIK. FANTASTISCHE MOVES, BRILLANTE ANIMATIONEN. GAMERS: „WENN IHR EIN GUTES JUMP & RUN SUCHT, DAS EUCH AUCH FORDERT, SOLLTET IHR EINEN BLICK AUF HAVOC WERFEN.“ NUR AUF MEGADRIVE

Codemasters

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

A llerdings wollen wir nicht gerade behaupten, daß sein neues Abenteuer taufisch ist. Während die Schöpfung von Manfred Trenz in drei Episoden

DEUTSCHLANDS

auf dem Amiga für Furore sorgte,

KULTFIGUR IST

hat er es in diesem schon ein-

WIEDER ZURÜCK!



halb Jahre alten Spiel von Factor 5 mächtig schwer, gegen aktuelle Konkurrenz wie Earthworm Jim und Probotector anzukämpfen. In solider Plattform-Manier hüpfert man mit seinem stählern gekleideten Genossen durch zwölf Levels aus vier verschiedenen Welten, hält Ausschau nach extrabestückten Kisten und erledigt teils recht eindrucksvolle Endgegner. Einzige Besonderheit des Spiels ist Turrigans Fähigkeit, sich per Kette in Tarzan-Manier auf höhere Plattformen zu schwingen. Da dies oft recht tückisch ist, wünscht man sich häufiger den Rundumröster aus den Vorgängern zurück. Lediglich die Musik von Chris Hülsbeck konnte ihre Qualität im Laufe der



Schöne Bilder gibt's im soundmäßig überzeugenden Intro.



Mega Turrigan



Dank des Seils kann man sich problemlos auf höhere Plattformen begeben.

Wartezeit beibehalten. Bleibt zu hoffen, daß Indiana Jones' Great Adventures, das neue Werk von Factor 5, von solchen Zeitproblemen verschont bleibt. Erstaunlich ist Mega Turrigan für ein 4MBit-Modul allemal, allerdings verlangt man das heute schon von einem 8Bit-Spiel.



Ballert man auf die Kisten, springen Extras heraus.



Hot-Spot

Der Zahn der Zeit läßt Mega Turrigan keine Chance. Solide Action ohne Höhepunkte.

Diese Schlange ist der erste ernstzunehmende Gegner, durch rechtzeitiges Ausweichen und Dauerfeuer sollte sie jedoch nach 20 Sekunden beseitigt sein.



Zunächst ist Turrigans Feuerkraft noch recht beschränkt.

Check Up

Mega Drive 4 MBit



Mega Turrigan Jump & Shoot
Hersteller: Sony Tel. —
Release: Dezember Preis: DM 100,-

Spieler 1
Levels 16
Save Game Batterie
Besonderheiten

Grafik 69%

Schönes Intro, insgesamt jedoch zu konfus und wenig abwechslungsreich. Meilen hinter Earthworm Jim!

Sound 76%

Gelungener Soundtrack von Maestro Chris Hülsbeck. Passable Effekte.

Gesamt 67%

Ein auf Dauer recht monotones Jump & Shoot-Spiel, das wohl keinen vom Hocker hauen wird.

Word Up

Sorry, Turrigan! Deutschlands einziger Vorzeigespielerheld macht in diesem Spiel aus dem Jahre '93, das erst jetzt erscheint, keine allzu gute Figur mehr. Mit soli-

dem Leveldesign und guter Technik alleine gewinnt man heutzutage keine Awards mehr!



Zeichentrick-Bär Yogi, Alptraum aller Picknick-Fans, muß hier in simpelster Jump & Run-Manier den großen Jellypark durchqueren. Eure Aufgabe besteht lediglich darin, die

KLEINKINDER-

netten Feinde mit gezielten Kopf-

JUMP & RUN MIT

springen außer Gefecht zu setzen

COMIC-BÄR!

bzw. zahlreiche Pick Ups einzusammeln, damit sich auf eurem Konto etwas tut. Besonders



Glitschiger Schnee macht euch im ersten Level das Leben schwer.

Yogi Bär



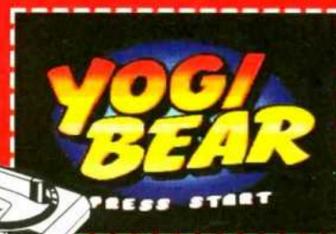
Nur alle fünf Abschnitte wechselt die Hintergrundgrafik.

begehrte Items sind die Picknick-Körbe, da sich ihr Wert mit jedem eingesammelten Korb steigert. Ungewöhnlich fair geht es übrigens nach einer Feindkollision zu, da man die verlorene Lebensenergie (symbolisiert durch ein Stück Torte) wieder einsammeln kann. Das Modul wurde scheinbar für die jüngsten Videospiele entwickelt, da das antiquierte und völlig ideenlose Gameplay wohl keinen älteren Spieler länger als 15 Minuten motivieren dürfte.

45

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Yogi Bear

Jump & Run

Hersteller: Gametek Tel. -

Release: Dezember Preis: DM 100,-

Spieler	1
Modi	15+
Save Game	-
Besonderheiten	keine

Grafik	51%
Sound	49%
Gesamt	48%

Nür für die Jüngsten.

DIE PIRATEN KOMMEN!



Am 26.01. ist es soweit: Fans des Kinder-Superstars dürfen ihren Liebling als Richard Tyler in einem Fantasystreifen bewundern. Hintergrund

DER NEUESTE FILM
des Films bildet eine mysteriöse
MIT MACAULEY CUL-
Bibliothek, in der es Richard
KIN (KEVIN) NUN ALS
durch Zauberkraft gelingt, in die
MEGA DRIVE-SPIEL!

Geschichten der Bücher einzudringen. In insgesamt 13 Abschnitten, unterteilt in die Grusel-, Abenteuer- und Fantasiewelt, habt ihr es in einem zähen Fight mit dem Herrn der Bücher zu tun. Spielerisch bildet mal wieder das klassische Jump & Run-Thema mit den bewährten Kopfsprüngen die Grundlage. Wer sein Sprite



Um in dieser rasanten 3D-Runde nicht an den Stangen hängenzubleiben, müßt ihr hin und wieder auf Knopfdruck die Seiten zusammenfalten.



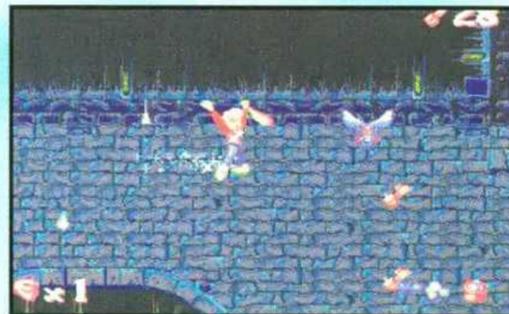
Mit einem gewagten Sprung nach links seid ihr hier um ein Freileben reicher.

The Pagemaster

Word Up

Grafisch hätte man aus der imposanten Filmvorlage sicherlich mehr machen können. Von der mageren Technik einmal abgesehen, bietet Pagemaster jedoch ein Spieldesign mit einigen guten Ideen, wie den versteck-

ten Levels und verschiedenen Fähigkeits-Items, doch das eher eintönige Leveldesign langweilt recht bald.



Dieses begehrte Zauberer-Symbol ermöglicht euch den Zutritt zur Bonusrunde.



Hot-Spot

Eine eher biedere Filmumsetzung des neuesten Macaulay Culkin-Streifens.

erfolgreich durch die Levels führen möchte, sollte sich schleunigst nach den drei erlernbaren Fähigkeiten in Form von Pick Ups umsehen. Dadurch könnt ihr nicht nur in verborgenen Winkeln nach Geheimnissen suchen,

sie bewahren euch außerdem, wie die Ringe bei Sonic, nach einem Feindkontakt vor dem sofortigen Tod. Nützlich ist auch das versteckte Zauberer-Symbol. Wenn ihr es eingesammelt habt, dürft ihr nach dem Abschnitt in einer ansprechenden 3D-Runde

auf einem fliegenden Buch fleißig Bonusgegenstände einsammeln. Ausgiebiges Durchsuchen eines Abschnitts zahlt sich in diesem Spiel übrigens besonders aus, denn neben Extraleben gibt es sogar versteckte Bonusräume bzw. ganze Abschnitte zu entdecken.

45

Check Up

Mega Drive 16 MBit



Pagemaster Hersteller: Sega Release: Januar
Jump & Run Tel. 040-2270961 Preis: DM 129,29

Spieler 1
Levels 13
Save Game
Besonderheiten Filmumsetzung

Grafik 64%

Etwas farbarm, insgesamt lieblos gezeichnet.

Sound 59%

Harmlose Hintergrundmusik, durchschnittliche Soundeffekte.

Gesamt 70%

Einige gute Ansätze, im Detail jedoch zu undurchdacht.

PSYCHO PINBALL GIBT DIR DIE KUGEL!



© Codemasters Software Company Limited 1994. Psycho Pinball and Codemasters are trademarks of Codemasters Software Company Limited. Sega and Mega Drive are trademarks pursuant to a licence.



The Abyss



Fun Fair



Wild West

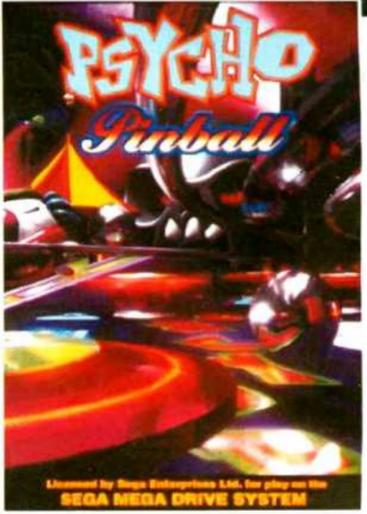


Trick or Treat

Im Vertrieb von **SEGA**

Nur für **MEGA DRIVE**

Flipperspiele wie in der Spielhalle für Deinen Mega Drive:
Das Flipperspiel, das als Klassiker in die Geschichte eingehen wird. Mit Recht behauptet das SEGA Magazin: „Zweifellos die **einzigste und beste Flippersimulation für den Mega Drive.**“ Erhältlich **komplett in deutsch und mit Multiball-Funktion.**



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

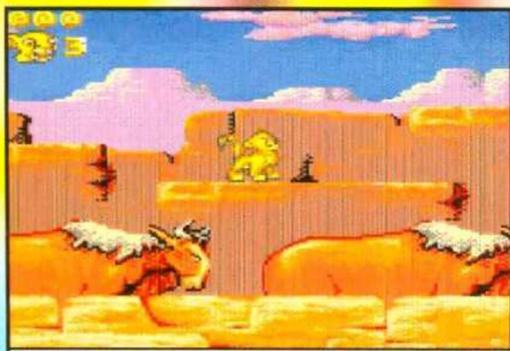
Wie erwartet entwickelte sich Disneys neuester Streifen auch in Deutschland zu einem der erfolgreichsten Filme. Die rechtzeitig zum Filmstart

8BIT-SPASS MIT

erschienenen Umsetzungen für die

DISNEY-STAR SIMBA!

8Bit-Systeme werden zweifellos auch die Hitlisten hochklettern. In zehn Jump & Run-Levels und einem Bonusspiel wird die Geschichte des Films erzählt, in der Simba zunächst als kleine Katze und später als prächtiger Prinz in die Fußstapfen seines Vaters als König der Tiere tritt. Während sich Klein-Simba durch



Während auf MD die Verfolgungssequenz in 3D präsentiert wurde, bekommt man hier eine spaßige 2D-Einlage zu sehen.



Der Ritt auf dem Strauß dient zum Erreichen einer höheren Plattform.



LÖWEN
Dek
König
Dek
Hot-Spot

Dank technischer und spielerischer Brillanz wird Simba zum König der 8Bit-Systeme.

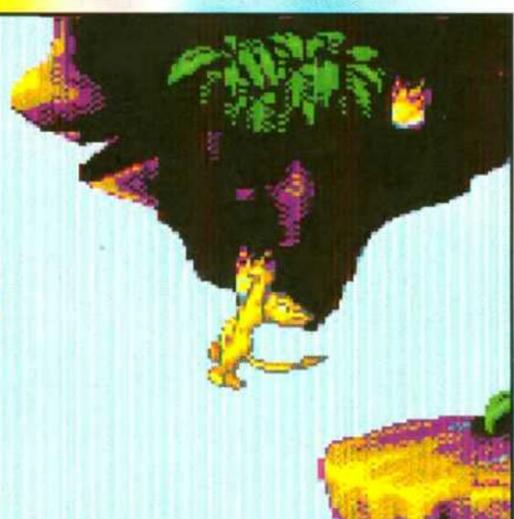
Word Up

Erstaunlich! Man versuchte gar nicht, das 16Bit-Vorbild exakt umzusetzen, sondern nutzte gezielt die Fähigkeiten der 8Bit-Systeme aus. Grafik und Sound wurden astrein konvertiert und mit einem abwechslungsreichen Jump & Run serviert. Das Ergebnis ist ein echtes Prachtspiel, das Master System- und Game Gear-Besitzer begeistern wird.



Hans

Brüllen und Sprünge wehren kann, kann der ältere Löwe sich ab Level 7 mit Prankenhieben verteidigen. Grafisch sehen die Jump & Run-Levels der MD-Version sehr ähnlich, spielerisch wurden sie jedoch komplett anders und teils actionreicher aufgebaut. Die 3D-Sequenz The



An den zahlreichen Blöcken kann man sich hochschwingen.



Auf dem Elefantenfriedhof sorgen Geier für Unruhe.

Stampede wurde zur rasanten 2D-Verfolgungszug. Einzig und alleine auf Sprachausgabe muß man verzichten, ansonsten wird höchstmögliche Qualität geboten.

Check Up



THE LION KING

Master System 4 MBit
Game Gear 4 MBit

König der Löwen Jump & Run
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: November Preis: DM 90,-

Spieler 1
 Levels 10+1
 Save Game Continues
 Besonderheiten Levels anders als auf Mega Drive

Grafik 89%

Die 8Bit-Versionen sehen der 16Bit-Variante erstaunlich ähnlich und sind systemspezifisch sogar besser. Die MS-Version ist nicht ganz so bunt.

Sound 84%

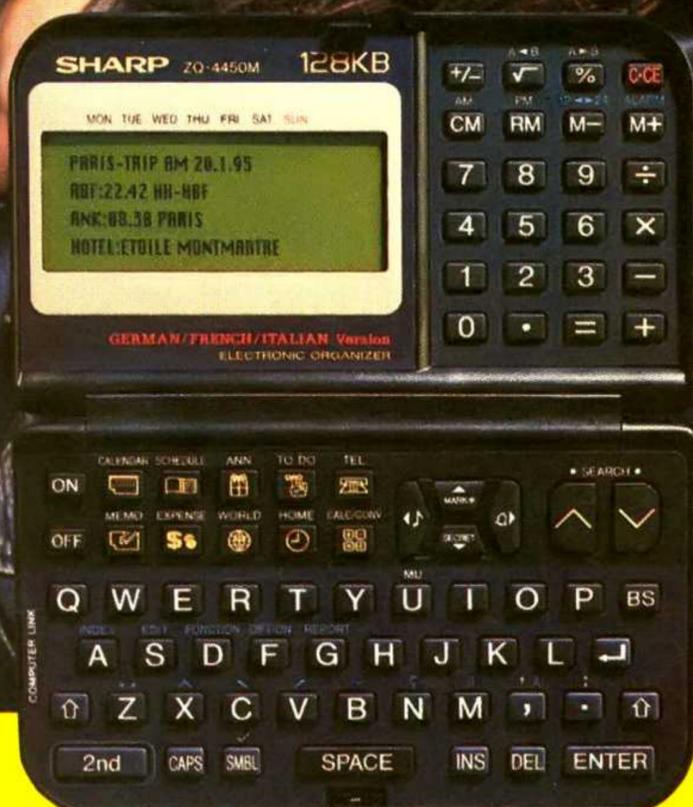
Die Songs von Elton John wurden exzellent umgesetzt und sorgen für eine gute Atmosphäre. Weit über dem üblichen Durchschnitt.

Gesamt 88%

Selbst wer die 16Bit-Version schon hat, wird mit der 8Bit-Variante viel Spaß haben. Komplett neue Levels und putzige Ideen machen Simba zum König der 8Bit-Systeme.

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema: Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit. Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!



DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

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

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

Erst letzte Ausgabe stellten wir euch den neuesten Streich von Kick Off-Erfinder Dino Dini vor. Kann seine ehemalige Firma mit einem ähnlichen

DIE FUSSBALLSAGA

Geniestreich aufwarten? Steven

KEHRT ZURÜCK!

Screech, Dinos ehemaliger Mitarbeiter, führt nämlich nun in Eigenregie die auf dem Amiga äußerst populäre Kick Off-Saga fort. Während Kick Off 3 für den Amiga sich als astreines C-Klasse-

Kick Off 3



Alle Original-Spieler aus ganz Europa sind enthalten.

Spiel entpuppte, macht die vorliegende Mega Drive-Version einen guten Eindruck. Ein oder zwei Spieler dürfen aus der Seitenperspektive Original-Teams der verschiedenen europäischen Ligen oder Nationalmannschaften steuern, wobei vier verschiedene Spielmodi wie Liga, Challenge, Freundschaftsspiel oder Pokal zur Auswahl stehen. Präsentiert wird das Ganze mit deutschen Texten und einem gelungenen Stadion-sound. Die Spielbarkeit ist absolut in Ordnung und sorgt für flotte Fußballaction.

hi

Solide Animation und flottes Scrolling überzeugen.



Check Up

Mega Drive 8 MBit

Kick Off 3
European Challenge
By Steve Screech
© 1994 Anco Games

Kick Off 3 Sportspiel
Hersteller: Anco Tel. 069-8003900
Release: Dezember Preis: DM 120,-

Spieler 1-2
Levels 4
Save Game Passwort
Besonderheiten Original-Teams, deutsche Texte

Grafik **71%**
Sound **80%**
Gesamt **77%**

Ein gut gelungenes Fußballspiel, das man unbedingt einmal probieren sollte.

Langsam aber sicher gibt es bald keine Sportart mehr, die noch nicht von Electronic Arts simuliert worden ist. Für die Simulation der Muttersportart von American Football nahm man

E.A.S. NEUESTER

das erfolgreiche Grafik- und Spiel-SPORTSPIELSTREICH:

system aus FIFA Soccer und packte

EINE RUGBY-

es in ein regeltreues und optisch

SIMULATION!

aufgepepptes Rugby-Gewand. Da zwei fünfzehnköpfige Mannschaften

Rugby World Cup '95



Eindrucksvoll ist die Wiederholung auf der Stadionleinwand.

gegeneinander antreten, muß man ab und zu mit leichten Ruckelanfällen rechnen, doch dafür entschädigen grafisch eindrucksvolle Spots auf der Stadionleinwand und der passende Sound. Ansonsten wird gewohnt hohes Niveau geboten: Vier verschiedene Spielmodi mit Liga, World Cup und Freundschaftsspielen werden kombiniert mit Zeitlupenwiederholung, zahlreichen Details und sehr guter Spielbarkeit. Zugunsten eines höheren Spielspaßes verzichtete man auf zu genaue Regeleinhaltung. Selbstverständlich wird EAs Vier-Spieler-Adapter unterstützt.

hi



Dreißig Spieler und ein Schiedsrichter tummeln sich auf dem Platz.

Check Up

Mega Drive 16 MBit

RUGBY WORLD CUP '95
SPORTS

Rugby World Cup '95 Sportspiel
Hersteller: E. A. Tel. 05241-24307
Release: Dezember Preis: DM 130,-

Spieler 1-4
Modi 4
Save Game Passwort
Besonderheiten Unterstützt 4-Player-Adapter, deutsche Texte

Grafik **83%**
Sound **82%**
Gesamt **85%**

Die perfekte Rugby-Simulation im FIFA Soccer-Gewande. Regelwerk inklusive!

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

MEGA DRIVE:

Mega Drive II ohne Spiel	189.-
Action Replay 2 Pro	99.-
4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele)	59.-
6 Button Controller	39.-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89.-
RGB Kabel (bitte angeben ob für MD 2 od. 1)	29.-
Aero 2	119.-
Chaos Engine	124.-
Dragon/Bruce Lee	109.-
Dschungelbuch	109.-
Dr. Robotnik's	99.-
Dynamite Headdy	109.-
EA Tennis	109.-
Ecco the Dolphin 2	109.-
F-1 '94 (Domark)	109.-
Flintstones - The Movie	104.-
Havoc	99.-
Hurricanes	99.-
Indycar	124.-
John Madden 95	109.-
Jurassic Park-Ramp.Edit	114.-
Kawasaki Super Bikes	119.-
Kick Off 3	109.-
Landstalker	119.-
Lemmings 2	114.-
Lost Vikings	109.-
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	99.-
Micro Machines 2	114.-
Mickey Mania	119.-
Pitfall	109.-
The Pagemaster	114.-
NHL Hockey 95	109.-
Paws of Fury	109.-
Pete Sampras Tennis	109.-
PGA Tour Golf III	109.-
Probotector	109.-
Psycho Pinball	114.-
Rise of the Robots	139.-
Rock'n Roll Racing	119.-
Rugby World Cup (EA)	109.-
Sequest	114.-
Shaq Fu	109.-
Shining Force II	134.-
Sonic 3	99.-
Sonic & Knuckles	114.-
Spiderman Maxim. Carnage	124.-
Speedy Gonzales (Dez.)	109.-

Tophits zu Knallerpreisen

Mega Drive:

Aladdin	89.-
Animaniacs	99.-
Asterix	79.-
Bubsy II	89.-
Dune II	104.-
Eternal Champions	79.-
Flink	89.-
Hyperdunk	59.-
Mickey & Donald	79.-
Shinobi 3	59.-
Sparkster	89.-
Tiny Toons	49.-
Wiz & Liz	49.-

Master:

The Incredible Crash Dummies	29.-
T-2 Arcade	39.-

Game Gear:

Chuck Rock 2	29.-
Wimbledon Tennis	39.-
Streets of Rage	39.-

nur solange Vorrat reicht.

Streets of Rage 3	129.-
Super Street Fighter II	129.-
Syndicate	109.-
Taz-Mania 2 (Escape from Mars)	99.-
Tiny Toons All Stars	99.-
Urban Strike	109.-
Virtua Racing	149.-
Zero Kamikaze	119.-
Zero Tolerance	89.-

MEGA CD:

Mega CD II mit CD Spielebuch u. 3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.Av.)	499.-
Mega CD II mit Sonic & Road Av.	399.-
Battlecorps	109.-
B.C. Racer	114.-
Ecco the Dolphin 2	114.-
Formula 1 World Champ.	114.-
Golf The Best 36 Holes	119.-
Heart of the Alien (Another W.2)	109.-
Jurassic Park CD	89.-
Links	109.-
NBA Jam CD	104.-
Mega Race CD	99.-
Mickey Mania	109.-
Pitfall	89.-
Rebel Assault	114.-
Sonic CD	79.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	99.-

MASTER:

Master System 2	89.-
Asterix 3 (The Great Resc.)	79.-
König der Löwen	79.-
Sonic Spinball	84.-

GAME GEAR:

Asterix 3	79.-
Dschungelbuch	79.-
EA Hockey	79.-
F-1	79.-
Pete Sampras Tennis	79.-
Pinball Wizard	79.-
Sonic Spinball	79.-
Sonic Triple Trouble	84.-
WWF Raw	89.-

Theo KIRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

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



MEGA Drive 32X 389.-DM
Lieferung portofrei
Spiele hierzu:
DOOM 129.-
VR-Racing Deluxe 129.-
Star Wars Arc. 129.-



Earthworm Jim
129,-DM



NBA Live '95
109,- DM



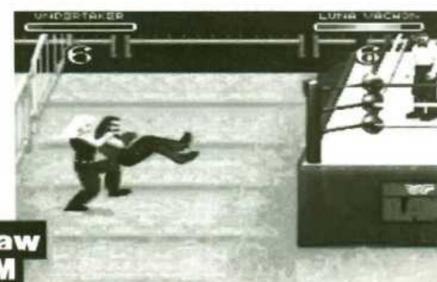
Soleil (dt.)
124.-DM



FIFA Soccer '95
109.-DM



König der Löwen
124.-DM



WWF Raw
134.-DM

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

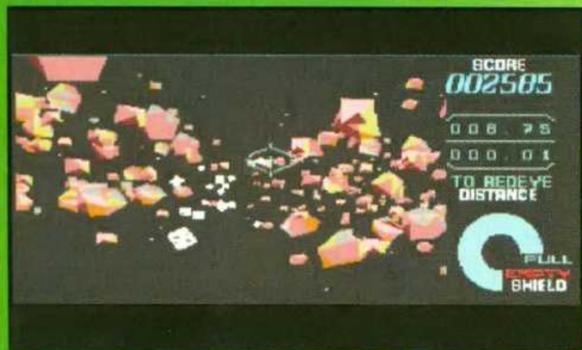
SHORT REPORT

Starblade



Auf der Oberfläche des Redstar-Planeten führt eine enge Schlucht zum Hauptreaktor.

Ihr übernehmt hier die Rolle eines Piloten, dessen Auftrag es ist, Redstar zu zerstören, bevor er euren Heimatplaneten erreicht. Das Spielprinzip ist denkbar simpel: Mittels eines Fadenkreuzes müssen sämtliche Polygon-Feinde abgeschossen werden, damit euer Schutzschild keinen Schaden nimmt. Der Spielweg ist dabei fest vorgegeben, d.



Im Asteroidengürtel ist es schwer, die Übersicht zu behalten.

h. eure Handlungsmöglichkeiten beschränken sich aufs Ballern. Während die Arcade-Version noch durch Cockpit und 3D-Grafik vom dünnen Spielprinzip ablenkte, sieht es hier düster aus: Die Grafik bietet überwiegend nur einfarbige, abstrakte Polygon-Objekte, und der eintönige Spielablauf frustriert schnell.

Check Up



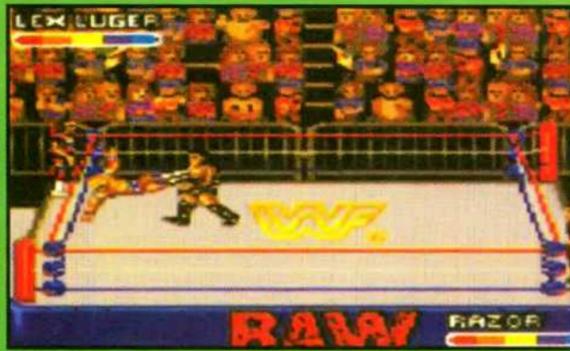
MEGA CD II

Starblade
Hersteller: Namco

Shoot'em Up
Preis: DM 130,-

Grafik	67%
Sound	54%
Gesamt	55%

WWF Raw



Das neueste WWF-Spektakel gibt's nun auch für Segas Handheld!

Stefan konnte sich vor Begeisterung kaum noch halten, als er die MD-Version spielte. Die nun vorliegende Game Gear-Variante ist ebenfalls erfreulich gut gelungen. Statt zwölf Kämpfern gibt's leider nur noch zehn, und deren Anzahl an Special Moves ist dummerweise auch noch geschrumpft, aber ansonsten gibt's tollen Wrestlingspaß für unterwegs, leider jedoch ohne Gamelink-Option.

hi



GAME GEAR

Hersteller: Acclaim
Preis: DM 80,-

Wertung: 79%
Genre: Beat'em Up

Ecco 2



Spielerisch gelungene Umsetzung des Mega Drive-Hits!

Respekt, meine Herren! Dem ungarischen Programmiererteam Novotrade gelang es hervorragend, den tollen zweiten Teil der Flipper-Saga auf Segas Handheld umzusetzen. Im Vergleich zum Vorgänger gefällt die wesentlich abwechslungsreichere Grafik und das komplexere Gameplay. Soundmäßig darf man sich auf meditative Musikstücke freuen, die echte Ohrwurmqualitäten haben. Zugreifen!

hi



GAME GEAR

Hersteller: Sega
Preis: DM 80,-

Wertung: 84%
Genre: Action-Adventure

PGA Golf 2



Der Mega Drive-Klassiker wurde sauber umgesetzt.

Monatelang gibt's gar nichts, und dann drängen sich auf einmal gleich zwei hervorragende Golfspiele in den Schacht des Game Gears. Im Vergleich zum Vorgänger hat man es mit insgesamt sechs neuen Kursen und fast identischer Grafik zu tun, lediglich das Grafikenster wurde etwas vergrößert. Zweifellos ein sehr gutes Golfspiel, doch Ernie Els Golf konnte uns viel mehr begeistern.

hi



GAME GEAR

Hersteller: Time Warner
Preis: DM 80,-

Wertung: 82%
Genre: Sport

NBA Jam CD



Bessere Grafik, besserer Sound und mehr Videoclips überzeugen!

Lange genug hat es ja gedauert, doch nun liegt endlich die Mega CD II-Version des Basketballspektakels vor. Die Spielerdateien wurden nun auf den aktuellen Stand gebracht, und außerdem überzeugen die farbenfroheren Grafiken und der wesentlich bessere Sound. Ferner gibt es nun einige Videoclips während der Halbzeit zu bewundern. Kurz gesagt ist dies die bislang beste NBA Jam-Umsetzung.

hi



MEGA CD II

Hersteller: Acclaim
Preis: DM 130,-

Wertung: 89%
Genre: Sport

Hurricanes



Enttäuschender Marko's Magic Football-Abklatsch von U.S. Gold!

Wenn es einmal eine gute Spielidee gibt, kann man sich sicher sein, daß U.S. Gold mit einem enttäuschenden Abklatsch auftaucht. So geschehen beim mäßigen Jump & Run Hurricanes, dessen einzige Besonderheit die Verwandtschaft zu einer Fernsehserie und die mit Fußbällen 'bewaffneten' Kicker sind. Langweilige Grafiken, schwache Animationen und ödes Leveldesign enttäuschen ohne Ende.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: U.S. Gold Wertung: 42%
Preis: DM 100,- Genre: Jump & Run

Power Drive



Gut spielbare Mischung aus MicroMachines und Rock'n'Roll-Racing!

Hiermit setzt uns U.S. Gold zwar einen weiteren Clone vor die Nase, dieser ist jedoch immerhin noch sehr gut spielbar und motiviert langfristig. In MicroMachines-Manier steuert man ein sehr gut animiertes Fahrzeug über diverse Rally-Strecken aus aller Welt, investiert seine Siegesprämie in bessere Autos und versucht, dem Konkurrenten beim nächsten Rennen noch weiter wegzufahren. Kein Hit, aber ordentlich.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: U.S. Gold Wertung: 63%
Preis: DM 100,- Genre: Rennspiel

Mansell Indycar



Grafisch enttäuschende Rennsimulation mit Nigel Mansell.

Nigel Mansell hat einfach kein Glück, wenn sein Name für ein Rennspiel bürgen muß. War Gremlins Formel 1-Version schon enttäuschend, so ist diese Indy Car-Variante, womit Nigel die letzten zwei Jahre sein Geld verdiente, im Vergleich zur gelungenen Super NES-Version bestenfalls Mittelmaß. Langweilige 3D-Grafik und monotones Gameplay sind zu Zeiten eines VR nicht mehr zeitgemäß.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Acclaim Wertung: 54%
Preis: DM 100,- Genre: Rennspiel

Maximum Carnage



Mittelmäßige Comic-Action mit den Superhelden Spiderman und Venom.

Eigentlich hatten wir alle sehr große Hoffnungen in Acclains neuesten Comic-Streich gesteckt. Spiderman und Venom zusammen in einem prächtigen Action-Spiel mit Beat 'em Up-Einlagen und ein Soundtrack von der Kultgruppe Green Jelly. Herausgekommen ist jedoch nur ein brutales Spiel ohne neue Ideen und mit recht monotonen Grafiken, die nur auf den ersten Blick gefallen können.

hi



MEGA DRIVE

Hersteller: Time Warner Wertung: 58%
Preis: DM 110,- Genre: Action

Star Wars Chess



Enttäuschendes Schachspiel im Star Wars-Amiente.

Während Star Wars Arcade für 32X die Herzen der Skywalker-Fans im Sturm erobern wird, dürfte es das Schachspiel mit Star Wars-Atmosphäre schwer haben, überhaupt Käufer zu finden. Eigentlich ist es simples Schach, schlägt man jedoch eine Figur, gibt es einen beeindruckenden Kampf der zwei Figuren zu sehen. Beim zehnten Mal wirkt dies jedoch nur noch störend.

hi



MEGA CD II

Hersteller: Mindscape Wertung: 32%
Preis: DM 120,- Genre: Schach

The Animals



Statt Knauts Tierlexikon gibt's nun The Animals auf CD!

Den Weg in den Zoo kann man sich künftig sparen! Hiermit kann man nun den Zoo von San Diego besuchen. Über zweihundert verschiedene Tiere kann man dort im 60-minütigen Videoclip sehen und hören. Jedes der Tiere kann natürlich auch einzeln angewählt werden. Störend ist nur die englische Sprache und die teils etwas grobe Auflösung der FMV-Sequenzen. Ein zweifellos interessantes Werk.

hi



MEGA CD II

Hersteller: Mindscape Wertung: 71%
Preis: DM 120,- Genre: Lexikon

DIE HITS DES JAHRES!

WÄHREND DER COMPUTER '94 IN KÖLN WURDEN IM BEISEIN DER GESAMMELTEN BRANCHEN-PROMINENZ DIE SPIELE DES JAHRES GEKÜRT. WIR SAGEN EUCH, WER IM BEREICH SEGA DAS RENNEN GEMACHT HAT.



Gefüllte Hallen gab es während der gesamten drei Tage auf der Computer '94 in Köln.

Endlich gibt es nun auch in Deutschland eine ernstzunehmende Spielmesse. Rund 55.000 Besucher strömten am ersten November-Wochenende in die Hallen 11 und 12 des Messegeländes Köln, wo im Rahmen der Computer '94 auch die World of Games stattfand. Echte Neuheiten gab es erwartungsgemäß zwar nicht zu bestaunen, jedoch ließen es

sich Top-Firmen wie Electronic Arts, Virgin oder Funsoft nicht nehmen, ihre neuen Games auf Freispiel zu stellen. Den allerersten Auftritt in Deutschland hatte das 32X, das auch gleich für Furore sorgte, während man es sich auf unserem Stand in einem exklusiven Virtua Racing-Automaten bequem machen durfte. Höhepunkt für viele war natürlich die Verleihung des Titels „Spiel des Jahres '94“, die in unserer VIP-Suite stattfand. Während Segas Vertriebsleiter Roland M. Müller und Product Manager

Soundguru Chris Hülsbeck präsentierte seine neue CD „Rainbows“.

Torsten Oppermann die Nominierungs-Awards für Landstalker und Virtua Racing in Empfang nehmen durften, konnte sich Wolfram von Eichborn von Electronic Arts über den Titel „Spiel des Jahres“ für FIFA Soccer freuen.

X-Base-Moderator Niels Ruf bewies, daß SEGA Magazin und Mega Fun Flügel verleihen.



DAS SPIEL DES JAHRES '94

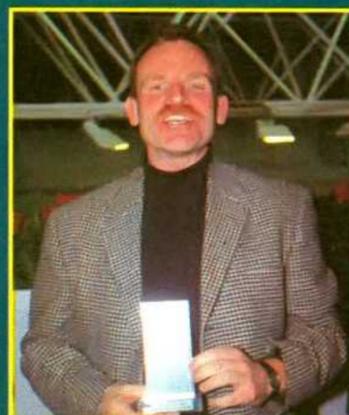
Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer von E.A., nahm die Auszeichnung zum Spiel des Jahres '94 für FIFA Soccer entgegen.



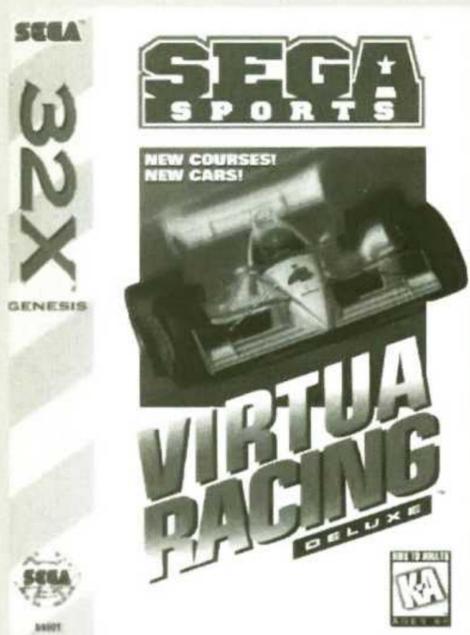
Virtua Racing raste unter die besten drei Spiele, worüber Segas Product Manager Torsten Oppermann sichtlich erfreut war. Links grinst Michael Friesl von Nintendo.



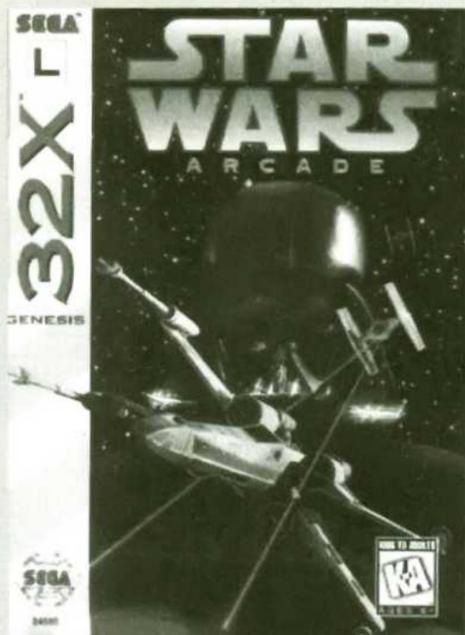
Vertriebs- und Marketingdirektor Roland M. Müller von Sega Deutschland bedankte sich für die Nominierung von Landstalker, dem ersten deutschsprachigen MD-Adventure.



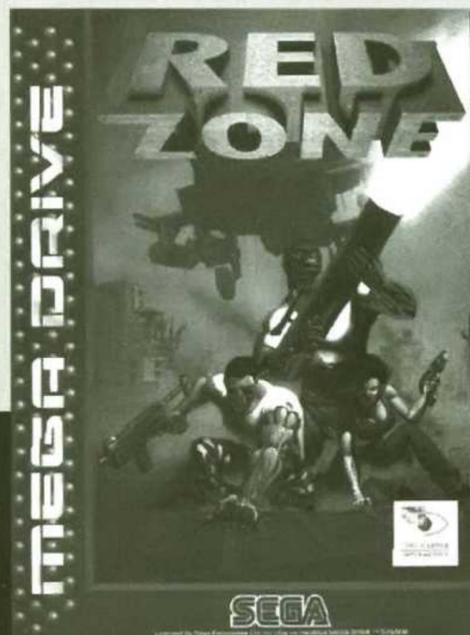
Die Jury, welche die Spiele des Jahres '94 bestimmte, setzte sich aus den Redaktionen von Sega Magazin, Mega Fun, Play Time, PC Games und Amiga Games zusammen. Berücksichtigt wurden hierbei nur Titel, die zwischen 1. Oktober '93 und 1. Oktober '94 erschienen sind.



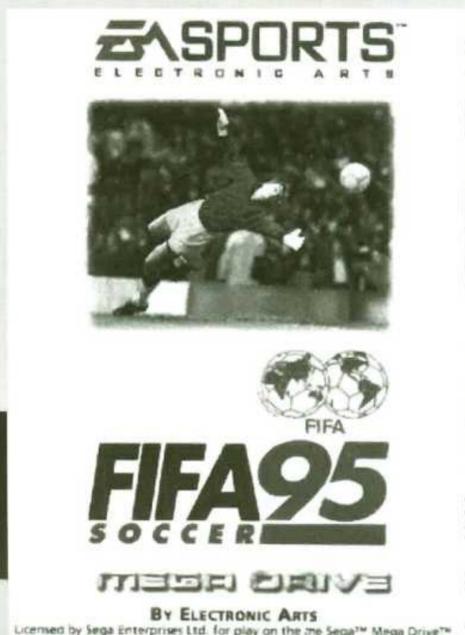
dt 139.90



dt 139.90



dt 119.90



dt 109.90

SEGA 32X

- 32X-Adapter dt oder us 389.00
- D... us 139.90
- Moto Cross dt 139.90
- Star Wars Arcade dt 139.90
- Virtua Racing Deluxe dt 139.90
- Weitere Titel ab Januar lieferbar.



SATURN

- Grundgerät RGB-60Hz inkl. Netzteil, RGB-Kabel und Virtua Fighters jp 1399.00

MEGA DRIVE

- Addams Family Value dt 99.90
- Animaniacs dt 109.90
- Battlecorps CD dt 119.90
- Battletech us 119.90
- Bubsy II 89.90
- Castlevania dt 79.90
- Dragon - Bruce Lee dt 109.90
- Dynamite Headdy dt 119.90
- EA-Tennis dt 119.90
- Earth Worm Jim dt 129.90
- Ecco II dt 109.90
- Ecco II CD dt 119.90
- FIFA-Soccer '95 dt 109.90

- Heart of the Alien CDdt 109.90
- Hyperdunk dt 79.90
- John Madden '95 dt 109.90
- König der Löwen dt 129.90
- Lemmings II dt 119.90
- Mega Bomberman dt 119.90
- Mickey Mania dt 124.90
- Micromachines II dt 99.90
- Misadventure of Flink dt 129.90
- NBA Live '95 dt 119.90
- NHL-Hockey '95 dt 109.90
- Probotector dt 109.90
- Rebel Assault CD dt 119.90
- Shining Force II dt 134.90
- Soleil dt 129.90
- Sonic & Knuckles dt 119.90
- Soulstar CD dt 119.90
- Sparkster dt 99.90
- Urban Strike dt 99.90
- WWF Raw dt 139.90
- Zero Tolerance dt 89.90

- Mega Drive II Grundgerät mit einem Joypad 189.00
- ASCII-Fighter Stick 89.90
- Action Replay Pro II dt 99.90
- Adapter für US/JP-Spiele 39.90
- 4-Player Adapter für EA + SEGA-Spiele 59.90
- 6-Button Joypad 39.90
- RGB-Kabel (Scart) 39.90
- Umbau 50/60Hz
- Mega Drive I 39.90
- Mega Drive II 49.90

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

JAGUAR

- Grundgerät RGB 60Hz oder PAL 50Hz 599.00
- Joypad 59.90
- Jaguar Spiele an Lager

NEO GEO CD

- Grundgerät RGB jp 99.00
- Joypad 119.90
- NEO GEO CD's ab 99.90

ZEITUNGEN

- Edge 18.00
- EGM 17.50
- EGM2 17.50
- Game Fan Magazine 15.00

arJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Telefax: 0221 - 12 56 76
 Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne Absprache nicht mehr angenommen.

PANASONIC 3DO

- Grundgerät PAL 999.00
- inkl. RGB-Umbau 1099.00
- 3DO-Spiele schon ab 49.90

PHANTASYSPIELE z.B.

- Shadowrun dt 65.00
- AD&D 2nd. Edition dt 38.00
- Battletech dt 69.00
- Star Wars dt 59.90

PLAYSTATION

Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme im Programm..

WATCH-Promotionteam

Fest der Spiele!

IHR HABT FÜR DAS WEIHNACHTSFEST NOCH EINEN WUNSCH FREI? IHR WOLLT WISSEN, WIE IHR DAS WEIHNACHTSGELD VON OMI AM SINNVOLLSTEN IN VIDEOSPIELE INVESTIEREN KÖNNT? WIR NENNEN EUCH DIE BESTEN 65 SPIELE FÜR MEGA DRIVE, GAME GEAR, 32X UND MASTER SYSTEM!



Sportlich! Sportlich!



Sportliche Vielfalt garantieren FIFA Soccer, NBA Jam und Ernie Els Golf auf Mega Drive und Game Gear.



Für Fans von Sportspielen ist die Auswahl wirklich reichhaltig. Ob Fußball, Basketball, Golf, Tennis oder Eishockey - Electronic Arts und Codemasters erfüllen mit ihren aktuellen Hits fast jeden Wunsch. Auf dem Game Gear gehören FIFA Soccer und Pete Sampras Tennis zu den besten Spielen überhaupt, während Master System-Users mit Ultimate Soccer vorliebnehmen müssen.

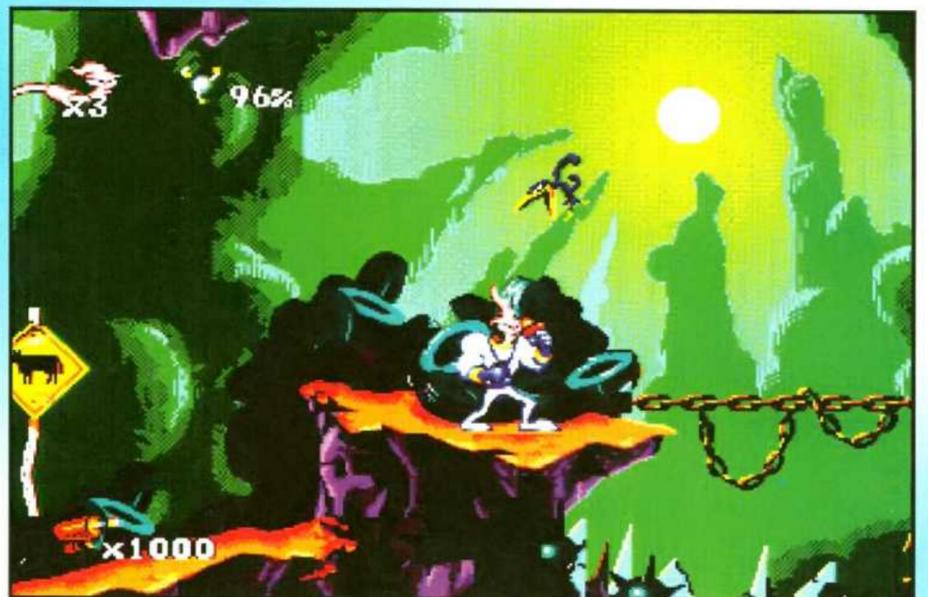
Titel	Erhältlich für:	Genre	Hersteller
FIFA Soccer	MD/GG/MCD	Fußball	E.A.
NBA Jam	MD/GG	Basketball	Acclaim
Pete Sampras Tennis	MD/GG	Tennis	Codemasters
NBA Live '95	MD	Basketball	E.A.
NHL Hockey '95	MD	Eishockey	E.A.
Ernie Els Golf	GG	Golf	Codemasters
Ultimate Soccer	MS	Fußball	Sega
PGA Golf 2/3	GG/MD	Golf	Time Warner/ E.A.

Sonic & Co.

Das Jump & Run-Genre machte in den letzten Monaten einen unheimlichen Sprung nach vorne, was die Qualität angeht. Das erste abwärtskompatible Modul der Welt, die Umsetzung zum erfolgreichsten Disney-Film aller Zeiten, das neueste Werk vom Aladdin-Schöpfer - die Qualität der Wahl ist groß!



Segas Sonic & Knuckles (oben) und David Perrys Earthworm Jim (unten) bieten perfekten Jump & Run-Spaß auf dem Mega Drive.



Titel	Erhältlich für:	Genre	Hersteller
Earthworm Jim	MD	Action	Virgin
Sonic & Knuckles	MD	High-Speed	Sega
König der Löwen	MD/ MS/ GG	Disney	Sega/Virgin
Sonic Triple Trouble	GG	High-Speed	Sega
Dynamite Headdy	MD/ GG	Köpfchen	Sega
Flink	MD/ MCD	Gemächlich	Psygnosis
Mickey Mania	MD/ MCD	Disney	Sony

Strategiespaß mit Dune II, abenteuerliche Erlebnisse in Soleil oder Unterwasser-Adventures mit Ecco dem Delphin - da freuen sich die grauen Zellen.



Strategisch wichtig!

Für Sportmuffel und Leute, die es lieber etwas ruhiger angehen lassen, gibt es eine ganze Handvoll interessanter Adventure-, RPG- und Strategiespiele, bei denen auch die grauen Zellen zu ihrem Recht kommen. Für diese Spiele sollte man allerdings auch genügend Zeit mitbringen.



Titel	Erhältlich für:	Genre	Hersteller
Landstalker	MD	RPG	Sega
Dune II	MD	Strategie	Virgin
Shining Force 2	MD	RPG	Sega
Soleil	MD	RPG	Sega
Ecco 2 (1)	MD/ GG/ (MS)	Act.Adv.	Sega
Dr. Robotnik's MBM	MD/ GG/MS	Denkspiel	Sega
Lemmings 2	MD/(GG/MS)	Strategie	Psygnosis
Animaniacs	MD	Strategie	Konami



Da geht's ab!

Rasante Prügelspiele, actiongeladene Shoot 'em Ups und nervenaufreibende 3D-Abenteuer dürften ironischerweise gerade zum Fest

der Lieben Hochkonjunktur haben, wo man meist nur eine oder zwei Stunden vor dem Bildschirm verbringen kann, bevor die nächste Verpflichtung ruft.



Während Zero Tolerance (oben) satte 3D-Action garantiert, wird bei Probotector Jump & Shoot-Spaß geboten.

Titel	Erhältlich für:	Genre	Hersteller
Super Street Fighter II	MD	Beat 'em Up	Sega
Zero Tolerance	MD	3D-Action	Accolade
Probotector	MD	Action	Konami
Urban Strike	MD	Shoot 'em Up	E.A.
Soulstar	MCDII	3D-Action	Core
Streets of Rage 2/(3)	GG/MS/ (MD)	Beat 'em Up	Sega
Battlecorps	MCDII	3D-Action	Core
WWF Raw	MD/GG	Wrestling	Acclaim

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

Electric dreams *play it*

Mega Drive	Mega Drive	Mega-CD-2
Adams Family Values Dt. 99,-	Lion King Dt. 124,-	Battle Corps Dt. 109,-
Aero the Acrobat Dt. 109,-	Lost Vikings Dt. 109,-	Dracula Unleashed Dt. 99,-
Andretti Racing Dt. 99,-	Markos Magic Footb. Dt. 119,-	Dragons Lair Dt. 99,-
Asterix Dt. 105,-	Maximum Carnage Dt. 119,-	Dune Dt. 99,-
ATP-Tennis Dt. 109,-	Mega Bomberman Dt. 99,-	Ecco The Dolphin Dt. 89,-
Ballz Dt. 95,-	Mickey Mania Dt. 115,-	Ecco 2 Dt. 109,-
Batman Returns Dt. 79,-	Micro Machines Dt. 89,-	FIFA-Soccer Dt. 89,-
Bill Walsh Footb. Dt. 99,-	Micro Machines 2 Dt. 115,-	Final Fight Dt. 89,-
Boogerman Dt. 109,-	NBA-Live '95 Dt. 109,-	F 1-Champ. Dt. 109,-
Bubsy Dt. 59,-	NHL- '95 Dt. 109,-	Frankenstein Dt. 95,-
Bubsy 2 Dt. 92,-	Ottifants Dt. 89,-	Golf-the best 36 H. Dt. 109,-
Castlevania Dt. 92,-	Probotector 16 Meg. Dt. 115,-	Heimdall US 99,-
Chaos Engine Dt. 109,-	Ren & Stimpy Dt. 99,-	Jurassic Park Dt. 89,-
Combat cars Dt. 79,-	Shag Fu 24 Meg. Dt. 119,-	Markos Magic Footb. Dt. 119,-
Das Dschungelbuch Dt. 109,-	Shining Force II Dt. 129,-	Mega Race Dt. 89,-
DR. Robotniks MB Dt. 99,-	Soleil Dt. 119,-	Mickey Mania Dt. 105,-
Dune 2 Dt. 109,-	Sonic 3 Dt. 119,-	Microcosm Dt. 99,-
Dynamite Heady Dt. 109,-	Sonic + Knuckles Dt. 114,-	NBA Jam Dt. 105,-
Ecco 2 Dt. 109,-	Sparkster Dt. 99,-	NO Escape Dt. 105,-
Eternal Champions Dt. 99,-	Streets of Rage III Dt. 125,-	Powermonger Dt. 94,-
Earthworm Jim 24M Dt. 129,-	Super Streetfighter Dt. 129,-	Prize Fighter Dt. 99,-
F 1- '94 Dt. 119,-	Super Off Road 2 Dt. 99,-	Rebel Assault Dt. 109,-
FIFA-Soccer II Dt. 109,-	Tazmania 2 Dt. 109,-	Sensible Soccer Dt. 89,-
Flintstones-The Movie Dt. 99,-	Tiny Toons-ACME A.S. Dt. 105,-	Silpheed Dt. 89,-
Gunship Dt. 49,-	Urban Strike Dt. 109,-	Soulstar Dt. 109,-
John Madden '94 Dt. 108,-	Virtua Racing Dt. 169,-	Thunderhawk Dt. 99,-
John Madden '95 Dt. 107,-	World Cup USA Dt. 109,-	Tomcat Alley Dt. 95,-
Jurassic Park-Ramp. Ed. Dt. 109,-	WWF Raw Dt. 129,-	Vay US 109,-
Landstalker Dt. 119,-	Zero Tolerance Dt. 89,-	World Cup USA '94 Dt. 99,-
Lemmings 2 Dt. 115,-		Yumemi Mystery M. Dt. 95,-
Mega Drive II 198,-	Multi Mega 889,-	Mega-CD inkl. Road Av. 479,90

Ebenfalls im Programm: S-NES • Gameboy • 32-x • CD-ROM. **Versand:** Per NN (Porto DM 7,-). Lieferung ins Ausland nur per VK zzgl. DM 18,- Versandkosten. Ab DM 250,- portofrei. Stammkunden auf Rechnung.
ELECTRIC DREAMS Video-/PC-Spiele-Versand • Matthias Sinn • Jahnstr. 25 • 89155 Erbach
 Tel. 07305/919-004 • Fax 07305/919-005 • Mo - Fr 10.00 - 12.00, 14.00 - 19.00 • Sa 10.00 - 14.00



F1 Championship auf dem Mega CDII, F1 für MS/GG und Virtua Racing auf dem Mega Drive stehen für angehende Schumachers bereit.



PS-stark und schnell!

Wer Michael Schumacher nacheifern will, hat nur wenige echte Spitzenspiele zur Verfügung. Allerdings dürfen auch die Besitzer der 8Bit-Systeme jubeln. Echte Rennspielfans warten natürlich auf Virtua Racing Deluxe für den Mega Drive 32X, das der Automatenversion fast in nichts nachsteht!

Titel	Erhältlich für:	Genre	Hersteller
Virtua Racing	MD	Rennsim.	Sega
F1	MD/GG/MS	Rennspiel	Domark
F1 World Champ.	MCDII	F1-Sim.	Sega
Road Rash 2	GG/ MD	Motorrad	Time Warner/E.A.



Für rund DM 500,- bekommt man den 32X und ein exzellentes Spiel. Doom 32X (oben) und Star Wars Arcade (unten) erfreuen Actionfans.



Exklusiv, aber gut!

Was? Ihr habt rund DM 500,- übrig? Dann kann man euch nur zu einem Mega Drive 32X und einem neuen Spiel raten, sofern ihr den Mega Drive schon habt. Rennspielfans sollten zu Virtua Racing Deluxe greifen, während Action-Fanatiker wohl kaum einen Bogen um Doom machen können. Anhänger von Luke Skywalker dürfen Star Wars Arcade ausgiebig testen!



Titel	Erhältlich für:	Genre	Hersteller
Virtua Racing Deluxe	MD 32X	Rennspiel	Sega
Doom	MD 32X	3D-Action	id-Software
Star Wars Arcade	MD 32X	Arcade	Sega



Zur viert machen Mega Bomberman (oben), MicroMachines 2 (o.r.) und Tiny Toon Allstars (links) erst so richtig Spaß.

Mehr Spielen! Mehr Fun!

Wer kennt nicht die Spiele, bei denen erst so richtig der Punkt abgeht, wenn man mit ein paar Kumpels davorsitzt. Pete Sampras kommt hier noch mal zu Ehren, denn selbst ohne Erweiterung kann man (wie bei MicroMachines 2!) auf Mega Drive zu viert und auf Game Gear zu zweit spielen! Die anderen genannten Spiele setzen allerdings einen Sega-Adapter voraus, an dem man weitere Joypads anstöpseln kann.



Titel	Erhältlich für:	Genre	Hersteller
Mega Bomberman	MD	Bombenhatz	Sega
Pete Sampras Tennis	MD/ GG	Tennis	Codemasters
MicroMachines 2	MD	Rennspiel	Codemasters
Tiny Toon Allstars	MD	Sportspiel	Konami

Der superstarke VideoSpieleSpaß



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



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospiele Spaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf. Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!

Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das

Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



NEU!

119.95



NEU!

149.95

KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG





1. Dein Geschlecht

- männlich
- weiblich

2. Dein Alter

- bis 9 Jahre
- 9 bis 15 Jahre
- 16 bis 17 Jahre
- 18 bis 20 Jahre
- 21 bis 25 Jahre
- 26 Jahre und älter

3. Deine Tätigkeit

- Grundschule
- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Auszubildender
- Ersatz-, Wehrdienst
- Student
- berufstätig
- Beruf: _____

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl deines Wohnortes?

5. Welche Schulnote erhält die vorliegende Ausgabe des Sega Magazins?

6. Seit wann liest du das Sega Magazin? Ausgabe ___/9__

7. Was gefällt dir besonders?

8. Was findest du weniger gut?

9. Welche Rubriken liest du? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| regelmäßig | häufig | selten | nie | |
| <input type="checkbox"/> News Box |
| <input type="checkbox"/> Streetbeat |
| <input type="checkbox"/> Reviews |
| <input type="checkbox"/> Specials |
| <input type="checkbox"/> Mailbox |
| <input type="checkbox"/> Charts |
| <input type="checkbox"/> Count Up |

Wir machen das Magazin für euch, und nach sieben Monaten ist es nun wieder einmal Zeit, euch nach eurer Meinung zu fragen. Was gefällt euch, was findet ihr überflüssig, was wollt ihr in Zukunft lesen! Zückt den Bleistift und sagt uns die Meinung!

10. Wie viele Seiten liest du im Sega Magazin?

- alle/fast alle
- etwa drei Viertel
- etwa die Hälfte

11. Wie lange liest du das Sega Magazin?

- bis 1h
- bis 2h
- bis 3h
- länger als 3h

12. Sammelst du Sega Magazin-Ausgaben?

- ja
- nein

13. Wie nahe steht dir das Sega Magazin? (Zwischen 1= steht mir sehr nahe und 7= steht mir überhaupt nicht nahe)

14. Wie beurteilst du das Verhältnis von Anzeigen und redaktionellem Teil?

- ausgewogen
- zu viele Anzeigen
- zu wenig Anzeigen

15. Welche Informationen entnimmst du den Anzeigen?

- Anregungen für Kaufentscheidungen
- Preise
- News über Produkte
- keine
- andere, nämlich _____

16. Das Sega Magazin hältst du im allgemeinen für

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| | sehr | ziemlich | weniger | gar nicht |
| <input type="checkbox"/> abwechslungsreich |
| <input type="checkbox"/> informativ |
| <input type="checkbox"/> aktuell |
| <input type="checkbox"/> kompetent |
| <input type="checkbox"/> hilfreich |
| <input type="checkbox"/> kritisch |
| <input type="checkbox"/> preisgerecht |
| <input type="checkbox"/> sachlich |
| <input type="checkbox"/> übersichtlich |
| <input type="checkbox"/> verständlich |
| <input type="checkbox"/> optisch ansprechend |

17. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| stark | teilweise | gar nicht | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> SEGA Magazin-Artikel |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Produktanzeigen |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Messebesuche |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Mund-zu-Mund-Propaganda |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Preis |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Qualität |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Service |

18. Welche anderen Computer-Magazine liest du regelmäßig?

- Play Time
- Mega Fun
- Video Games
- Maniac
- Gamers
- Game Pro
- Total!
- Fun & Vision
- Power Play
- ASM
- PC Games

19. Wie kommst du an dein Sega Magazin?

- Abo
- Zeitschriftenhandel
- Supermarkt
- Bahnhofskiosk
- andere, nämlich _____

20. Welche sonstigen Zeitschriften liest du?

- TV Spielfilm
- TV Movie
- Gong
- Hörzu
- Max
- Bravo
- Micky Maus
- Limit
- Popcorn
- Pop Rocky
- McDonald's Kino-News

21. Wo spielst du am häufigsten?

- Zuhause
- bei Freunden
- Schule

22. Wie lange spielst du durchschnittlich in einer Woche?

- bis 1h
- 1h bis 5h
- 6h bis 10h
- mehr als 10h

23. Welche Hardware besitzt du?

- Mega Drive
- Mega Drive 32X
- Mega CD II
- Master System
- Game Gear
- Game Boy
- Super NES
- PC
- Amiga

24. Welches System sollte hauptsächlich behandelt werden? (Bitte nur eine Nennung!)

- 32X
- Mega Drive
- Mega CD II
- Game Gear
- Master System
- Saturn

25. Beabsichtigst du in den nächsten sechs Monaten, eine Konsole oder sonstige Hardware zu kaufen?

- nein
- ja

wenn ja, welche?

- 32X
- Mega CD II
- Mega Drive
- Game Gear
- Master System
- Saturn
- Playstation
- Super NES
- Game Boy
- PC
- Amiga
- anderes, nämlich _____

26. Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 500
- DM 500 bis DM 1000
- DM 1000 bis DM 2000
- DM 2000 bis DM 3000
- DM 3000 bis DM 5000
- DM 5000 und mehr

27. Wieviel gibst du monatlich für Spiele aus?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 199
- DM 200 und mehr

28. Wieviel gibst du im Monat für Hardware aus?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 199
- DM 200 und mehr

29. Nenne deine liebsten zwei Genres!

- Jump & Run (Sonic)
- Shoot 'em Up (Urban Strike)

- Sportspiel (FIFA Soccer)
- Rennspiel (Virtua Racing)
- RPG, Adventure (Landstalker)
- Strategie (Dune II)
- Denkspiel (DR. Robotnik's)
- Beat 'em Up (Street Fighter II)

30. Wo beziehst du Software?

- Versandhandel
- Fachhandel
- Kaufhäuser

31. Welche sonstigen Hobbys hast du?

32. Welche Fernsehsender siehst du?

- ARD
- ZDF
- RTL
- SAT1
- PRO7
- RTL2
- VIVA
- MTV
- Kabelkanal
- DSF
- Eurosport
- Vox
- andere, nämlich _____

Spiele, Spiele, Spiele!

Daß ihr euch die Mühe nicht umsonst macht, dürfte klar sein. Unter den schnellsten Einsendern verlosen wir satte 50 Spiele. Schnippelt die Umfrage aus dem Heft (oder macht eine Kopie davon!) und schickt sie bis spätestens 14. Januar 1995 an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin
Kennwort: SM '95
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verleges dürfen nicht teilnehmen.

M.C. Game

- Bielefeld -

Jaguar 3DO

Mega Drive	
Ballz	99,95
Dragon	109,95
Dynamite Headdy	119,95
Ecco 2	119,95
Earth Worm Jim	129,95
FIFA 95	109,95
Hockey 95	109,95
Jurassic Park 2	129,95
Kawasaki Super Bikes	119,95
Lion King	119,95
Mickey Mania	119,95
Mega Bomberman	109,95
Mega Race	99,95
NBA Jam (CD)	109,95
NBA Live	119,95
Pitfall	119,95
Probotector	119,95
Rise of the Robots	109,95
Rock'n Roll Racing	109,95
Sonic & Knuckl.	119,95
Soleil	129,95
Soulstar (CD)	119,95
Shaq Fu	119,95
Shining Force 2	129,95
Syndicate	119,95
WCW Raw	139,95
Zero Tolerance	99,95
32 x	
32x Aufsatz	399,00
Doom	139,95
V.R. Deluxe	139,95
Star Wars Arcade	129,95
Metal Head	139,95

Weitere Titel vorrätig !!!

Inzahlungnahme gebrauchter Module

Jetzt auch PC-Spiele!

Porto 9,00 DM

M.C. Game

Detmolderstr. 68 • 33604 Bielefeld

Tel.: 05 21 / 6 42 34 • Fax: 05 21 / 6 42 35

Ein Spiel für sein Mega CD II hat in diesem Monat Sascha John gewonnen. Wenn ihr auf einer Postkarte euer aktuelles Lieblingsspiel und euer System vermerkt und diese an nebenstehende Adresse schickt, könnt ihr ebenfalls gewinnen.

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

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	2
2.	(Neu)	Der König der Löwen	88%	1
3.	(Neu)	Ecco 2: Tides of Time	83%	1
4.	(3)	Sonic 3	93%	10
5.	(2)	Dune II	92%	4
6.	(4)	Dynamite Headdy	84%	2
7.	(7)	Landstalker	91%	10
8.	(9)	Shining Force 2	86%	2
9.	(6)	Jurassic Park R.E.	69%	2
10.	(5)	Super Street Fighter II	91%	3

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Dune	80%	4
2.	(4)	Tomcat Alley	80%	4
3.	(3)	F1 World Champion	88%	2
4.	(5)	Sonic CD	89%	13
5.	(8)	Ecco the Dolphin	84%	14
6.	(6)	Thunderhawk	92%	13
7.	(2)	Battlecorps	89%	2
8.	(10)	Silpheed	81%	13
9.	(-)	Wonderdog	81%	6
10.	(-)	Chuck Rock 2	83%	4

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Der König der Löwen	88%	1
2.	(3)	Das Dschungelbuch	87%	11
3.	(43)	Aladdin	83%	7
4.	(1)	Ecco the Dolphin	86%	5
5.	(2)	Asterix TGR	69%	2
6.	(10)	Sonic 2	88%	15
7.	(-)	Donald Duck 2	93%	7
8.	(-)	Road Runner	65%	3
9.	(-)	The Ottifants	78%	4
10.	(6)	Daffy Duck	74%	2

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Sonic Triple Trouble	87%	1
2.	(Neu)	Der König der Löwen	88%	1
3.	(1)	Das Dschungelbuch	87%	11
4.	(5)	Ecco the Dolphin	86%	8
5.	(-)	Aladdin	83%	7
6.	(2)	Asterix TGR	69%	2
7.	(Neu)	Daffy Duck	74%	1
8.	(6)	Sonic Spinball	84%	6
9.	(4)	Dynamite Headdy	82%	2
10.	(9)	Road Rash	82%	8

SEGA-Bestseller

Die besten Sportspiele für Mega Drive



1 NBA Live '95
(E.A.) 89%



2 FIFA Soccer '95
(E.A.) 88%



3 PGA Golf 3
(E.A.) 88%



4 Dino Dini's Soccer
(Virgin) 87%



5 NHL Hockey '95
(E.A.) 85%

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Sonic & Knuckles	89%	2
2.	(Neu)	FIFA Soccer '95	88%	1
3.	(1)	Sonic 3	93%	11
4.	(3)	Super Street Fighter II	91%	2
5.	(-)	Pete Sampras Tennis	81%	3

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Sonic CD	89%	6
2.	(1)	FIFA Soccer	87%	2
3.	(2)	Tomcat Alley	80%	4
4.	(4)	NHL Hockey '94	92%	4
5.	(5)	Battlecorps	89%	2

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Ecco the Dolphin	86%	2
2.	(4)	Das Dschungelbuch	87%	7
3.	(2)	Asterix TGR	69%	2
4.	(-)	Sonic 2	89%	6
5.	(-)	Jurassic Park	71%	4

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Indiz.	—	1
2.	(1)	Dynamite Headdy	82%	2
3.	(3)	Pete Sampras Tennis	81%	2
4.	(Neu)	Der König der Löwen	89%	1
5.	(5)	Ecco the Dolphin	86%	2

Die Leserlieblinge

Neulich auf dem Weg zum Zeitschriftenladen...

COMPUTEC
VERLAG

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 3: Kriegt der Zocker PLAY TIME nicht - der Joystick in den Eimer bricht.

Mit PLAY TIME „into the future“.
+++ PLAY TIME kennt die
Highlights und Projekte der
Zukunft. +++ PLAY TIME - das
NEWS Magazin. +++

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.

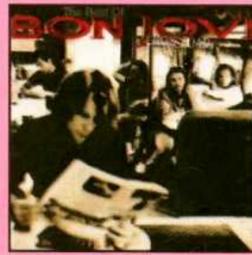


Das Computer- und
Videospielemagazin
für alle, die mehr
wissen wollen.

Für nur
DM 5,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

ALBUM BOX



BON JOVI -

CROSSROADS

Seit langem zählen Sänger Jon Bongiovi (so schreibt sich sein bürgerlicher Name!), Gitarrist Richie Sambora und ihre Crew zur Creme de la Creme der Hardrock-Branche. Die Band aus New Jersey verstand es, im Laufe der Jahre sowohl Heavy Metal-Freaks als auch Dance Floor-Fetischisten zu ihren Fans zu machen. Mit Runaway, das Jon fast im Alleingang produzierte, gelang ihnen 1984 der erste große Hit, und erst daraufhin formierte sich die Band. Großer Erfolg ruft natürlich auch die Kritiker auf den Plan, die Bon Jovi 1991 bereits den Untergang vorher sagten. Mit dem Album Keep the Faith aus dem Jahre 1992 gelang ihnen jedoch das Kunststück, satte sechs Singles in den oberen Chartsregionen zu plazieren, womit sie ihre eigenen Verkaufsrekorde sogar noch übertrafen. Die nun vorliegende Best of-Scheibe enthält natürlich alle wichtigen Hits wie Livin' on a Prayer, Bed of Roses oder Wanted Dead or Alive. Als Bonus packte man noch Blaze of Glory aus Jons Soundtrack zu Young Guns II und die brandneue Single Always auf die CD.

BON JOVI - Crossroads

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 15

Anspieltips: Runaway, Livin' on a Prayer, Keep the Faith

STING -

FIELDS OF GOLD

Sting gehört ohne Zweifel zu den ganz Großen der Branche. Ende der 70er und Anfang der 80er stürmte der ehemalige Schullehrer mit seiner Gruppe The Police die Charts, bevor er sich 1984 auf die Solopfade begab. Während seine Bandkumpanen recht schnell in der Versenkung verschwanden und nur durch den einen oder anderen Film-Soundtrack auffielen, wurde Stachel Sting zum absoluten Megastar. Englishman in New York, If You Love Somebody, We'll be Together und Russians gehören zu den absoluten Klassikern der Popgeschichte. Das besonders Bemerkenswerte an Stings Musik ist die Vielfalt an Stilen. Denkt man einmal, er hätte sich auf Balladen eingefahren (Wie bei The Soul Cages), läßt er im nächsten Album (Ten Summoner's Tales) Country-Nummern wie Love is Stronger than Justice vom Stapel. Das Best of-Album von Sting (der Name kommt von seiner Vorliebe für gelb-schwarz-gestreifte Pullis, die ihn wie eine Biene aussehen lassen) ist ein guter Griff.

STING - Fields of Gold

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 17

Anspieltips: Russians, If You Love Somebody, Englishman in New York

DIE ÄRZTE -

DAS BESTE

Der Aufstieg von Bela B. und Farin Urlaub begann mit indizierten Songs, die aufgrund ihres eindeutig zweideutigen Textes von der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend angesehen wurden. Das Ergebnis waren ein sprunghafter Anstieg der Popularität und Gesangseinlagen des Publikums, welche die indizierten Passagen wiedergaben, da der Band diese Strophen untersagt waren. Mit Zu spät, Dein Radio brennt oder Bitte, Bitte, bei dessen Video Pornostar Teresa Orłowski reizvoll ihre Hüften schwang, wurden sie zur erfolgreichsten und angesagtesten deutschsprachigen Popband überhaupt. Urplötzlich gaben sie 1989 ihre Auflösung bekannt, was bewirkte, das alle ihre Platten in den Charts auf obere Positionen kletterten. Ebenso mysteriös war ihr Comeback 1993, das mit einer Anzeige gestartet wurde, in der die beste Band der Welt eine Plattenfirma sucht. Der Erfolg ihrer Bestie ist inzwischen legendär und Schrei nach Liebe ein weiterer Megahit des verrückten Trios. Nun gibt es Das Beste auf einer Doppel-CD!

DIE ÄRZTE - MONSTER

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 34

Anspieltips: Bitte Bitte, Schrei nach Liebe, Wie am ersten Tag

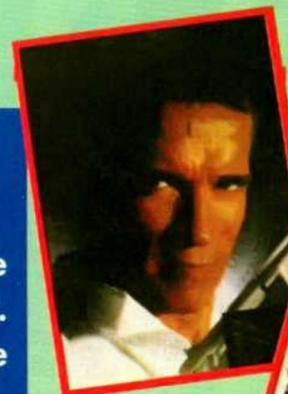
♪ ♪ ♪ ♪ ♪ = brillant ♪ ♪ ♪ ♪ = sehr gut ♪ ♪ ♪ = hörenswert ♪ ♪ = naja ♪ = furchtbar



DOOM - Der Film

id-Software hat für angeblich 500.000 Dollar die Rechte für einen Doom-Film an die Universal Studios verkauft. Nach ihren Angaben haben sie die vollen Kontrollrechte über den Film und planen derzeit sogar das Spiel zum Film.

Im Gespräch für die Hauptrollen sind derzeit Arnold Schwarzenegger und Top-Model Stephanie Seymour. Qualitätsmäßig hört sich das Ganze sehr vielversprechend an, denn in den Universal Studios entstanden immerhin Hits wie Jurassic Park und The Flintstones.



Wird Schwarzenegger die Hauptrolle in Doom spielen?

Ebenfalls im Gespräch: Model Stephanie Seymour.



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

MEGA DRIVE

Verkaufe Streets of Rage 3 DM 100,-, Mazin Wars DM 70,-, Sonic CD DM 65,- Tel. 04621/3468, 17-19 Uhr

Verkaufe Dune II und Jungle Strike für je DM 50,- Tel. 07307/22862

Mega Drive 32-X Spiel Star Wars DM 100,-, 3DO-Spiel Super Wing Commander DM 60,- Tel. 02161/559598

Zu verkaufen MD + 24 Sp. + 3 Controller DM 1.480,-, MS, 4 Spiele, 2 Controller DM 200,- Tel. CH 0041/035/61737

Tausche Sonic2 und Sonic Spinball gegen Aladdin, DS Bubsy oder Virtual Pinball, Tel. 06 784/15 22

Verk. Rings of Power für DM 60,-. Neupreis DM 129,-. Ab 14° Uhr; Gabriel, Tel. 07707/428

Verk. Mega D. Spiele; z. B: Urban Strike, Fifa '95, MK2, Earthworm Jim, Probotector, Soleil uva. Sp. Tel. 04521/71497 Andreas

Tausche gegen andere Jump & Run o. Rollensp. o. verkaufe MD-Spiele, u. a. Zool (70,-) und Ecco t. D. (60,-); Tel. 06163/5606

Verkaufe MD: Quakshot 60, Wiz'n'Liz 50, Flashback 70, Mega Games 150/MCD: C. Rock 60, Jaguar 60; Tel. 08622/637 Steffen

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Sega Saturn, Mega Drive, Super NES, Game Boy, NES, Sony Playst. Tel. 04521/71497 Andreas

Verk./Tausche Ecco f. 50,-; Eternal Cham. 70,-; Flashback f. 75,-; Corporation f. 30,-; suche Jurassic Park, Sonic 3; Tel. 0345/663661

Tausche 3 Mega CD und 6 Module gegen ein C 64 mit Floppy. Zuschr. an Thomas Hartwig, Kaiser-Friedrich 50, 47169 Du.

Suche Spiele für den MD und GG (insbesondere Zoom); bitte alles anbieten; M. Haase, Poststr. 62, 15890 Eisenhüttenstadt

Suche Mega Drive-Spiel Fifa Soccer '95, NBA Jam, Jurassic Park; Tel. 040/5510119

Ich suche für den MD einen 6-Button-Control-Pad. Zahle gut! Tel. 07132/41196

Suche für Mega Drive Sonic & Knuckles; Tel. 02953/8992 ab 18° Uhr

Verk. Sonic 1, Mega Games 1 für DM 55,- oder tausche Sonic 1, Mega Games 1 gegen Spiderman/X-Man; Tel. 06004/1693

Günstig! Verkaufe 11 MD-Spiele (inkl. Landstalker dt. mit Spielhilfe, Lemmings) für DM 200,-. Tel. 06162/81059

Verk. Dune 2, Eternal Champions (je DM 70), Mig-29 (DM 50), Shining Force (DM 65), Global Gladiators (DM 45); Tel. 0354 76/490

Verkaufe gut erh. Mega Drive 1 m. 2 Control-Pads für DM 200. Gunnar Bölke, Geiseltalstr. 91, 06242 Neumark. Tel. 034633/20744

Verkaufe: Jurassic Park, Ecco the Dolphin, Landstalker. Preis: je DM 95,-; alle Spiele fast neu. Tel. 07148/1463

Verk. Grandslam 50, Flashback 60, Shadow of the Beast 50, Populous 2 60, F-15 Strike Eagle 2 60; Tel. 0711/261792

Suche MK, biete Marble Madness + Sonic + Shadow o. t. Beast + Batman + Revenge of Shinobi + Steel Talons (6 für 1); Tel. 0351/4119438 Dani

Verkaufe Fifa Soccer für DM 70 u. Sonic 1 für DM 25! Tel. 0241/173468 Boris

Verkaufe/tausche MD + CD-Sp., habe Fifa '95, Shin. F.2, Formula One u.a., suche Neuheiten auch Samml. Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. Mega Drive II + 2 Pads + 9 Spiele (z.B: V-Racing, Jungle S., Mörtel Kompott) für DM 750,-. Tel. 06555/763

WORLD OF SEGA

Hier gibt's das SEGA Magazin und die aktuellen SEGA Games!	Neckermann Zeil 41 60313 Frankfurt	Dodenhof Haus 3 78870 Ottersberg	Neckermann Hoher Weg 34 31134 Hildesheim
Media Markt Wilhelm-Becker-Str.15 75179 Pforzheim	Virgin Megastore Speersort 2-6 20095 Hamburg	Hertie Stendaler Str. 12627 Berlin	Spielwaren Sindel Neue Str. 3 89077 Ulm
Karstadt Oberpollinger 80320 München	Virgin Megastore Zeil 47-49 60313 Frankfurt	Bild + Ton Karlshorst Treskowallee 98 10318 Berlin	Tausend Spiel + Freizeit Untermarkt. 23 82515 Wolfartshausen
Hertie Velaskostr.6 85622 Feldkirchen	Hüber-Harth Hindenburgstr. 2 88400 Biberach	Mega Trade GmbH Ekkehardstr. 16A 78224 Singen	Hot Vahrenwalder Str. 269 30179 Hannover
Herbig Hauptstr. 3 64711 Erbach	Media Markt Heinkelstr. 1-11 71634 Ludwigsburg	Kraut GmbH Beltstr. 4 72336 Balingen	Sega-World Of Games Turnstr. 6 75173 Pforzheim
Schmid Hermann Marktstr. 50/52 72458 Albstadt	Media Markt Hebelstr. 22 69115 Heidelberg	Kaufhaus Woha Spitalstr. 25+35 73479 Ellwangen	Fernseh Schmidt GmbH Wiltbergstr. 3 13125 Berlin
Idee & Spiel Breite Straße 3 16321 Bernau	Media Markt Wilstr. 227 73733 Esslingen	GMW Haydnstr. 43 37226 Salzgitter	
Reuter GmbH Bahnhofstr. 24-28 27711 Osterholz	Elektro Faiss Königstraße 30-34 72108 Rottenburg	Photostorm Hoher Weg 1 31134 Hildesheim	

Test 'N Take
Videospiele

SuperNintendo	MegaDrive	32X	MegaCD	Jaguar	3DO
Animaniacs Blackthorne Earthworm Jim FIFA '95 Mickey Mania Pitfall Rock 'N Roll Racing Soleil (ca. Feb. '95)	dt 109,95 us 109,95 dt 139,95 dt 119,95 dt 129,95 us 139,95 dt 109,95 dt 139,95	The Lion King Soulstar Fahrenheit 32X Star Wars Arcade Virtua Racing Deluxe	MegaCD MegaDrive 32X Fahrenheit 32X CD Star Wars Arcade Virtua Racing Deluxe	dt 129,95 dt 129,95 dt 149,95 dt 149,95 auf Anfrage	

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



Mailbox



HALLO! DAS JAHR NEIGT SICH DEM ENDE ZU, UND ICH MÖCHTE DIE GELEGENHEIT NUTZEN, MICH BEI EUCH FÜR EURE VIELEN, VIELEN BRIEFE UND ZEICHNUNGEN ZU BEDANKEN. NUR DURCH EURE TATKRÄFTIGE MITARBEIT KONNTEN WIR DAS SEGA MAGAZIN ZU DEM MACHEN, WAS ES JETZT IST. IN DER HOFFNUNG, DASS IHR UNS AUCH IM NÄCHSTEN JAHR BEGLEITET, WÜNSCHE ICH EUCH EIN GESEGNETES WEIHNACHTSFEST, EINEN GUTEN RUTSCH UND EIN GUTES NEUES JAHR! DANKE! HANS

Saturn & Gameplay



1. Wie ihr in Ausgabe 12/94 geschrieben habt, soll der 32X ja so schnell sein wie ein 486DX2/66 - wie schnell wird dann erst der Saturn?
 2. Werden für den 32X dann auch PC-Hits wie z.B. Wing Commander oder Privateer konvertiert?
 3. Ich bin Besitzer eines Mega Drive und eigentlich auch ziemlich zufrieden damit, bis auf den Sound. Wieviel Kanal Stereo hat der MD eigentlich?
 4. Werden nach der Veröffentlichung des Saturns auch die Spiele für den Mega Drive sehr viel billiger?
 5. Welche Genres werden eurer Meinung nach in der nächsten Zeit besonders unterstützt?
- Das waren meine Fragen, aber ich hätte auch noch ein paar Verbesserungsvorschläge für eure ohnehin schon sehr gute Zeitschrift.
6. Die Masse der Tests und das Cover

finde ich spitze, doch das Bewertungssystem ist meiner Meinung nach weniger gut. Bei der Bewertung von Grafik, Sound und Gesamteindruck bekommt man keinen besonders guten Eindruck vom Spiel, insbesondere beim Short Report. Bewertet bei euren Tests doch auch noch Gameplay und Motivation. Bei Rollenspielen wäre es nicht schlecht, wenn ihr die Atmosphäre mitbewerten würdet. Als letzten Punkt möchte ich euch noch empfehlen, den Schwierigkeitsgrad festzuhalten.

Am meisten stört mich die Relation der Bewertungen. In Ausgabe 12/94 lag die Durchschnittsbewertung bei 80,9%! Da ist ein 80er ja schon normal, und man kann gar nicht unterscheiden, welche Spiele wirklich gut sind. Deshalb lautet mein Vorschlag: Bewertet strenger! Übrigens, ich bin auch dafür, daß ihr euch mal vorstellt!

Michael Kambach, 63500 Seligenstadt

1. Der Saturn hat neben den beiden 32 Bit-RISC-Chips noch einen extraschnellen Hauptprozessor und dürfte damit noch eine ganze Ecke schneller sein als der 32X, allerdings wird er deutlich mehr kosten. Erscheinen soll er im Herbst 1995.
2. Derzeit bestehen keine konkreten Pläne, allerdings wären solche Umsetzungen technisch durchaus möglich,

insbesondere wenn man es als 32X-CD-Version anlegt, denn viele PC-Spiele lassen sich kaum auf einem Modul unterbringen.

3. Der Sound ist tatsächlich einer der Schwachpunkte vom Mega Drive. Die Anzahl der Kanäle ist jedoch nicht für die Qualität ausschlaggebend. Super NES und Mega Drive haben beide die gleiche Anzahl von Kanälen, allerdings sind die möglichen Klänge beim Mega Drive recht eingeschränkt. Der neue Soundchip im 32X ermöglicht prachtvolle Musikstücke, wie man beispielsweise bei Star Wars Arcade nachhören kann.
4. Bislang war es immer so, daß die Spiele für ein System billiger geworden sind, wenn der Konsolen-Nachfolger erschien. Das lag meist daran, daß die Technik weiter fortgeschritten ist und Module deswegen billiger produziert werden konnten. Zweifellos werden die MD-Spiele nicht mehr teurer werden, wenn der Saturn erscheint, ob deswegen 40-MBit-Kracher wesentlich billiger sein werden, wage ich zu bezweifeln.
5. Auf dem 32X werden aufgrund der speziellen Chips natürlich 3D-Spiele besonders gut laufen, möglich sind hierbei Renn- und Actionspiele sowie Simulationen. Um das arg überlaufene Prügelspielgenre dürfte es etwas ruhiger sein, dafür darf man mehr mit Action-Adventures und Sportspielen rechnen.
6. Zweifellos könnte man mehr Einzelheiten bewerten, jedoch lassen sich Sachen wie Gameplay oder Motivation nur schlecht individuell bewerten. Wenn das Gameplay keinen Spaß macht, wird wohl auch die Motivation nicht allzu hoch sein und umgekehrt. Und wenn man diese beiden Komponenten nun aufnehmen würde, hätte man immer zwei identische Wertungen, und höchstwahrscheinlich wäre die Gesamtwertung ebenfalls identisch, und dreimal die gleiche Wertung abzudrucken, wäre nun wirklich Unsinn, auch wenn andere Magazine diese Wertungen für unabdingbar halten. Der Spielablauf geht eigentlich genauestens aus dem Text, den Extrakästen und den Bildschirmfotos hervor. Ebenfalls wird darin die von dir geforderte Realitätsnähe oder Atmosphäre beschrieben. Diese beiden Aspekte mit Prozenten zu bewerten, wäre nicht angemessen. Beispielsweise



Wer sich schon immer über die vielen Fachbegriffe im Konsolenbusiness geärgert hat, sollte sich das SEGA ABC nicht entgehen lassen. Monat für Monat erklären wir genau die Begriffe, mit denen viele von euch nicht klarkommen. Wer noch weitere Begriffe erläutern will, schickt diese unter dem Kennwort „SEGA ABC“ an die Redaktion.



LEVEL

Level ist ein gebräuchliches englisches Wort für den Begriff „Stockwerk“.

Passenderweise übernahm man diesen Begriff gleich für die Spielewelt, wo die Nummer des Levels angibt, wie weit man sich schon vor- oder hochgearbeitet hat. Ein Spiel wird meist in eine unterschiedliche Anzahl von Levels aufgeteilt.



MHz

Megahertz ist die Taktfrequenz eines Prozessors. Sie gibt Auskunft darüber, wie schnell ein Prozessor ist.

Je höher die Taktfrequenz, desto schneller. Wichtig ist jedoch außerdem noch, wieviel Bit ein Prozessor hat. Beispielsweise ist in der Regel ein mit 8 MHz getakteter 8Bit-Prozessor langsamer als ein mit 4 MHz getakteter 16Bit-Prozessor, da dieser mehr Informationen auf einmal verarbeiten kann.

MICROSCHALTER

Bei guten Joypads oder Joysticks kommen Mikroschalter zum Einsatz, die im allgemeinen wesentlich hochwertiger und langlebiger als billige Folienschalter sind. Während Mikroschalter eine kleine Mechanik vorzuweisen haben, die bei Betätigung 'Klack' macht, nutzt sich ein Folienschalter recht bald ab.

MIPS

Wie schnell ein Prozessor wirklich ist, erfährt man über seinen Mips-Wert. Wie viele Millionen Rechenoperationen pro Sekunde kann er durchführen? Der SVP-Chip von Virtua Racing für den Mega Drive bietet beispielsweise 23 Mips, während jeder der beiden 32 Bit-Chips im 32X mit 40 Mips aufwartet. Ein schneller, hochgezüchteter PC kann etwa 60 Mips vorweisen.

MODEL 1&2

Die Bezeichnungen Model 1 und Model 2 stammen aus dem Spielautomatenbereich von Sega und kennzeichnen die Generation, auf welcher der Automat basiert. Virtua Racing,

Star Wars Arcade und Virtua Fighter wurden mit Model 1 ausgestattet, während Daytona USA dank des neueren Model 2 technisch deutlich aufwendiger ist. Bei Virtua Fighter 2 kommt angeblich eine ganz neue Variante zum Einsatz.

MODUL-PORT

Im Modul-Port (lat. portus = Hafen) steckt man das Modul ein, während man im Joypad-Port logischerweise das Joypad einsteckt.

MOVES



Tolle Special Moves zeichnen die Super Street Fighter II-Kämpfer aus.

Die Bezeichnung „Moves“ verwendet man hauptsächlich bei Beat 'em Up-Spielen. Damit gemeint sind die verschiedenen Bewegungsfolgen (engl. to move = bewegen) der Kämpfersprites. Der Special Move „Cannon Drill“ (unten, unten, vor, vor plus Kicktaste) veranlaßt Cammy in Super Street Fighter II zum waagrecht über den Screen.

MULTIMEDIA

Ebenso wie 'Interaktiv' handelt es sich bei Multimedia um ein derzeit äußerst angesagtes Modewort. Was damit genau gemeint ist, kann jedoch niemand so recht sagen. Voraussetzung für Multimedia dürfte jedoch ein CD-ROM-Datenträger sein, der das Abspielen von Filmen, Musik und Spielen ermöglicht, damit also drei Medien auf einmal präsentieren kann. Zusätzlich könnten auch noch ernsthafte Anwendungen hinzukommen. Andere bezeichnen Spiele mit Videoclips und CD-Soundtrack allerdings auch schon als multimediale Unterhaltung.



PIXEL

Prinzipiell ist ein Pixel ein Bildpunkt, und je mehr davon eine Konsole darstellen kann, umso besser ist die grafische

Qualität. Die Auflösung der Mega Drive-Spiele liegt gewöhnlich bei 320 mal 200 Pixel. Bei 3D-Spielen wie Thunderhawk werden Elemente oft auf eine vielfache Größe herangezogen, was die Pixel riesengroß und blockig werden



Jeder einzelne viereckige Klotz stellt einen einzelnen Pixel dar.

läßt. Durch das Mischen von verschiedenfarbigen Pixeln versucht man, eine höhere Farbenanzahl vorzutäuschen. Die Auflösung des Saturns dürfte etwa bei 640 mal 400 Pixeln liegen.



RAM

Random Access Memory lautet die ausgeschriebene Bezeichnung dafür. Im Gegensatz zum

ROM-Speicher kann man das RAM auch beschreiben. Wenn sich beispielsweise die Punktezahl des Spielers ändert, werden dafür die entsprechenden Adressen im RAM mit anderen Werten beschrieben. Das ROM (Read Only Memory) läßt sich nur lesen, ist somit nicht veränderbar. Die Module sind zum Beispiel mit ROMs ausgerüstet, während die Konsole intern hauptsächlich RAM-Speicher aufzuweisen hat, in den die entsprechenden Spieldaten hineinkopiert werden.

RELEASE

Wenn man vom Release eines Spiels spricht, meint man dessen Veröffentlichung. Die Release-Angaben in unseren Check Up-Kästen sind immer ohne Gewähr und geben nur die Angaben der Hersteller wieder.

RGB-KABEL

RGB ist der übliche Weg, um einen Computer an einen Monitor anzuschließen, während Konsolen in der Regel mit normalen Antennen-Ausgängen ausgestattet sind. RGB steht übrigens für Rot-Grün-Blau, für die drei Farben also, aus denen die einzelnen Pixel am Monitor zusammengemischt werden.

RISC-CHIP

Diese Chips werden in Zukunft eine äußerst wichtige Rolle spielen. Pionier hierbei war der englische Computerhersteller Acorn, der als einer der ersten einen reinen RISC-Computer auf den Markt brachte. RISC-Chips (Reduced Instruction Set Computer) zeichnen sich durch ihre enorme Schnelligkeit aus. Während andere Prozessoren wie z. B. ein 486er zwar sehr viele verschiedene Befehle verstehen, läßt sich ein RISC-Chip nur mit wenigen Kommandos ansteuern, ist dafür allerdings auch extra flink. Vergleichbar ist die Situation mit einem Multitalent, das alles kann, jedoch nichts perfekt, und einem Spezialisten, der nur eine Aufgabe erledigen kann, diese jedoch dafür besonders schnell. Die Hitachi RHS 2-RISC-Chips aus dem Mega Drive 32X und Saturn sind beispielsweise auf extrem schnelle Berechnung von 3D-Grafiken spezialisiert.

ROM

Siehe RAM!

schätzen viele NBA Jam wegen seiner übertriebenen Effekte, während andere die unglaubliche Realitätsnahe von NBA Live für gelungen halten. Um große Verwirrungen zu vermeiden, haben wir uns auf die drei wichtigsten Faktoren beschränkt. Die Gesamtwertung sagt aus, ob das Spiel sein Geld wert ist oder nicht, dabei haben wir alle naheliegenden Elemente berücksichtigt. Alles andere gibt's im Fließtext oder dem Word Up nachzulesen. Was würde denn eine Gameplay-Wertung von 80% aussagen? Daß das Spiel gutes Gameplay hat, folglich also gut ist? Das sagt auch die Gesamtwertung aus. Den Schwierigkeitsgrad könnte man allerdings tatsächlich im Check Up aufnehmen, bislang wird er nur erwähnt, wenn er besonders aus dem Rahmen fällt. Nun zu deinem letzten Punkt: Nach Leserumfragen geht ihr davon aus, daß ein Spiel über 80 Prozent sein Geld wert ist, während Spiele mit weniger als 70 Prozent zwar nicht übel sind, aber nur für Fans des Genres in Frage kommen. Genau danach werten wir nun auch. In Ausgabe 12/94 standen die ganzen wichtigen Weihnachtshits auf dem Prüfstand, und die waren wirklich alle ihr Geld wert. Sollen wir nun, nur um eine Durchschnittswertung von 50 Prozent zu erhalten, den Wertungsstandard umkrempeln und absolut empfehlenswerte Spiele mit einem 70er abspeisen? Die meisten von euch würden sich dann sagen, daß das Spiel schlecht ist. Das wäre dem Spiel gegenüber nicht fair, und außerdem würden wir euch damit falsch informieren. Wenn ein Spiel über 80 Prozent bekommt, dann ist es wirklich gut, und wenn nun einmal so viele gute Spiele kommen, hat man eben die Qual der Wahl, die wir euch leider auch nicht nehmen können.



Gedicht des Monats

Ich sitze hier und grübel vor mich hin, und denke mir, das Schreiben hat ja eh keinen Sinn. Das

SEGA Magazin gefällt mir sehr gut, die Tips und Tricks machen mir neuen Mut. Es verdient einen Orden, auch wenn es

ist teurer geworden. Die einzigen Mängel hat der Preis, aber im Sega Magazin steckt ja auch viel Fleiß und Schweiß. Doch alles in allem ist toll, das Sega Magazin bringt's voll. Nach diesem kurzen Gedicht noch 2 Fragen:

- 1. Wie schafft ihr es eigentlich, in einem Monat so viele Spiele zu testen?**
- 2. Was war bis jetzt das beste und was war das schlechteste Jump & Run für den Mega Drive?**

Tjark Zimmermann, 22177 Hamburg

Herzlichen Glückwunsch! Daß das Schreiben eines Briefs schon Sinn machen kann, beweisen wir hiermit: Wir schicken dir als Belohnung nämlich IMG Tennis Tour von Electronic Arts. Nun noch zu deinen Fragen:

1. Unser Job ist es nun einmal, alle neuen Spiele für euch zu testen, und deswegen müssen wir es einfach schaffen, schließlich wollen wir ja auch, daß ihr jeden Monat zu unserem Magazin greift.
2. Unter den besten Jump & Runs sind zweifellos Earthworm Jim, Sonic & Knuckles, König der Löwen oder Flink. Richtig schlechte gibt es viele, jedoch wollen wir fairerweise hier keine bestimmten nennen.

32X & SSF II

- 1. Lohnt es sich wirklich, DM 400,- für den 32X-Adapter auszugeben, oder wird es nur ein unnützes Gerät, für das keine Spiele mehr hergestellt werden, wenn der Saturn erscheint?**
- 2. Warum habt ihr Mortal Kombat II noch nicht getestet?**
- 3. Warum druckt ihr das Count Up nicht mehr ab?**
- 4. Warum habt ihr die Seitenzahl verringert? Bis zur Ausgabe 8/94 hattet ihr immer 106 Seiten, und da hat das SM nur DM 5,- gekostet?**
- 5. Warum wurde Super Street Fighter II schlechter als Street Fighter II S.C.E. bewertet?**

Tobias Kallfell, 33175 Bad Lippspringe

1. Wenn du absolut scharfe Spiele wie VR Deluxe oder Doom 32X zocken willst und mehr als DM 400,- zur Verfügung hast, lohnt es sich zweifellos. Der 32X ist

nämlich keineswegs als Übergangsgerät bis zur Veröffentlichung vom Saturn gedacht. Nächsten April wird sogar ein Mega Drive mit eingebautem 32X zum sensationellen Preis erscheinen. Der Saturn wird das Luxusgerät der Sega-Garde werden und ist für diejenigen gedacht, die doppelt so viel Geld zur Verfügung haben.

2. Weil es von der Bundesprüfstelle indiziert worden ist.
3. Da wir aufgrund der Spieleflut keinen Platz für diese Rubrik mehr haben.
4. Aufgrund der gestiegenen Papierkosten ist es nicht mehr möglich, das Poster zu bieten, ohne den Preis noch höher anzuheben. Als Ausgleich bieten wir dafür ab und zu einen Aufkleber.
5. Fast ein Jahr danach stellten wir natürlich höhere Ansprüche an ein Videospiel, und deswegen hat es schlechter abgeschnitten, obwohl es eigentlich das bessere Spiel ist. SSF SCE würde heute wahrscheinlich 88 Prozent bekommen.



GAME GEAR-TESTS?

- 1. Ist Sonic Triple Trouble besser als Sonic Chaos?**
- 2. Testet ihr alle neuen Game Gear-**

Spiele oder seid ihr da wählerisch?

- 3. Wieso habt ihr letzte Ausgabe keine Tests über König der Löwen und Ecco 2 gebracht?**

Konstantin Psouroukis, 63466 Maintal

1. Ja, es ist besser, und hat nur deshalb eine schlechtere Wertung bekommen, weil Sonic Chaos damals eindeutig zu hoch bewertet worden ist, wie wir später feststellten.
2. Wir testen alle Spiele für alle Systeme, die offiziell in Deutschland erscheinen.
3. Die Spiele sind zu spät fertig geworden, allerdings findest du die Tests in dieser Ausgabe.

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

15%

PREIS- VORTEIL

gegenüber dem Einzelverkauf am Kiosk.



eines der brandneuen Sonic-Games:

SONIC & KNUCKLES (MD)

plus Zuzahlung 89,- DM.

Der Sonic 3-Nachfolger ist kompatibel zu Sonic 1, Sonic 2, Sonic 3 und Sonic Spinball. Doppelter Spielspaß dank Kombimodul!

SONIC TRIPLE TROUBLE (GG)

plus Zuzahlung 59,- DM.

Der Nachfolger von Sonic Chaos. Nack the Weasel erlebt zusammen mit Sonic und Tails jede Menge Abenteuer. Grafisch brillant.

SONIC SPINBALL (MS)

plus Zuzahlung 59,- DM.

Witziger Flipper mit Sonic The Hedgehog endlich auch auf Master System. Schöner als in der Spielhalle.



SEGA MAGAZIN ABONNIEREN - SCHNELL!!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**
Oder einfach Abokarte im Heft benutzen!



Ja, ich will das SEGA MAGAZIN-Abo
(DM 59,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr.

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

Gewünschte Zahlungsweise **des Abos DM 59,-:**
(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN. Bitte schicken Sie die **angekreuzte Prämie** (bitte nur eine ankreuzen!)

SONIC & KNUCKLES für
MEGA DRIVE (Art.-Nr.:1031), Zuzahlung: DM 89,-

SONIC TRIPLE TROUBLE für
GAME GEAR (Art.-Nr.:1032), Zuzahlung: DM 59,-

SONIC SPINBALL für
MASTERSYSTEM (Art.-Nr.:1033), Zuzahlung: DM 59,-
so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen Zuzahlung: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

! Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

SM 1294

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

SPACE HARRIER



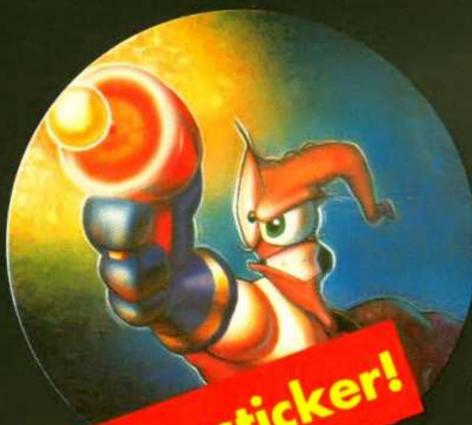
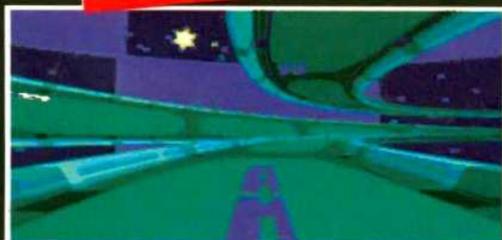
Kann der Automatenklassiker noch einmal für Furore sorgen? Wir testen die 32X-Version auf Herz und Nieren.

STREET RACER



Ubi Softs Rennspielknaller düst vom Super NES direkt auf den Mega Drive. Heiße Multiplayer-Action oder öde Rennspiel-Ruckelei?

MEGA RACE



Mit Megasticker!

Mega CD-Besitzer dürfen sich auf eines der heißesten Rennspiele aller Zeiten freuen. Brillante Grafik und actionreiches Gameplay werden geboten.

Mit einem coolen Earthworm Jim-Aufkleber dürft ihr eure Umgebung verschönern!

Einen guten Rutsch und ein gutes neues Jahr wünscht euch das ganze SEGA Magazin-Team!

Inserentenverzeichnis:	
Accolade	100
ArJay	81
Bastei	90
Codemasters	69, 71, 73
Computec	89, 97
Cybersoft	27
Electric Games	83
Games Garden	23
Game Xpress	33
GZ Games	83
Konami	9, 85
Kranz	77
Kudak	21
McGame	87
Sega	11, 12, 13, 14, 15
Selling Points	2
Sharp	75
Sony	19
Sunsoft	25, 29
U.S.Gold	2
Virgin	7, 99
World of Games	23

Impressum

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

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

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:

Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistent:

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,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Titel: Star Wars Arcade, © Lucasfilm, Sega.
Wir danken.

Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Hotline: 0911-6427762 (13.00-17.00 Uhr)

Leserservice: 0911-6427763

Abonentenservice: 0911-5325179

Redaktion: 0911-96832-0

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 11.01.95 am Kiosk

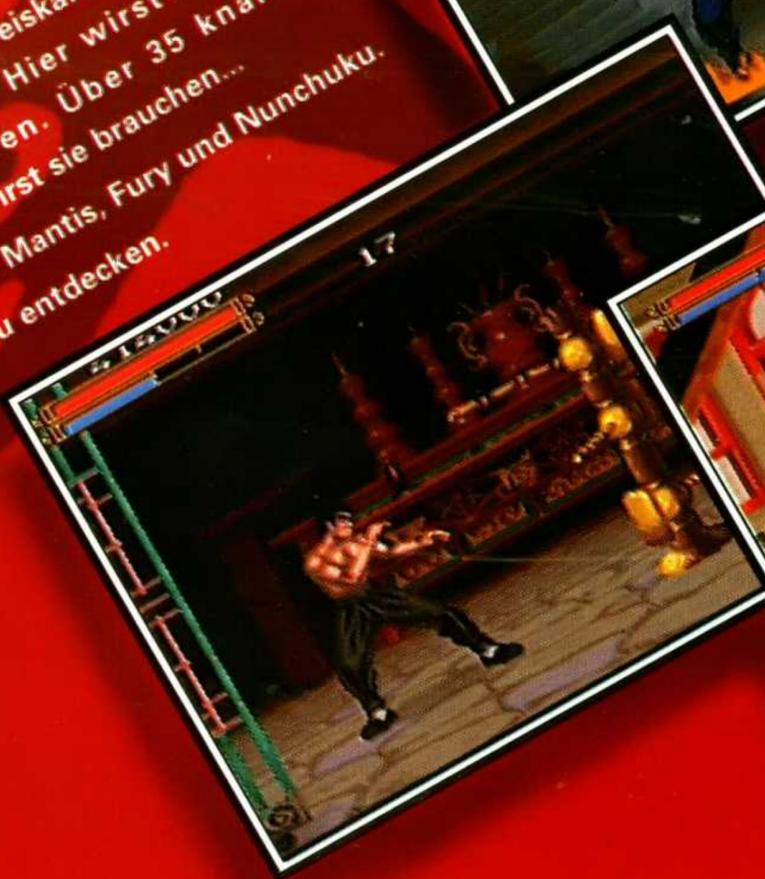
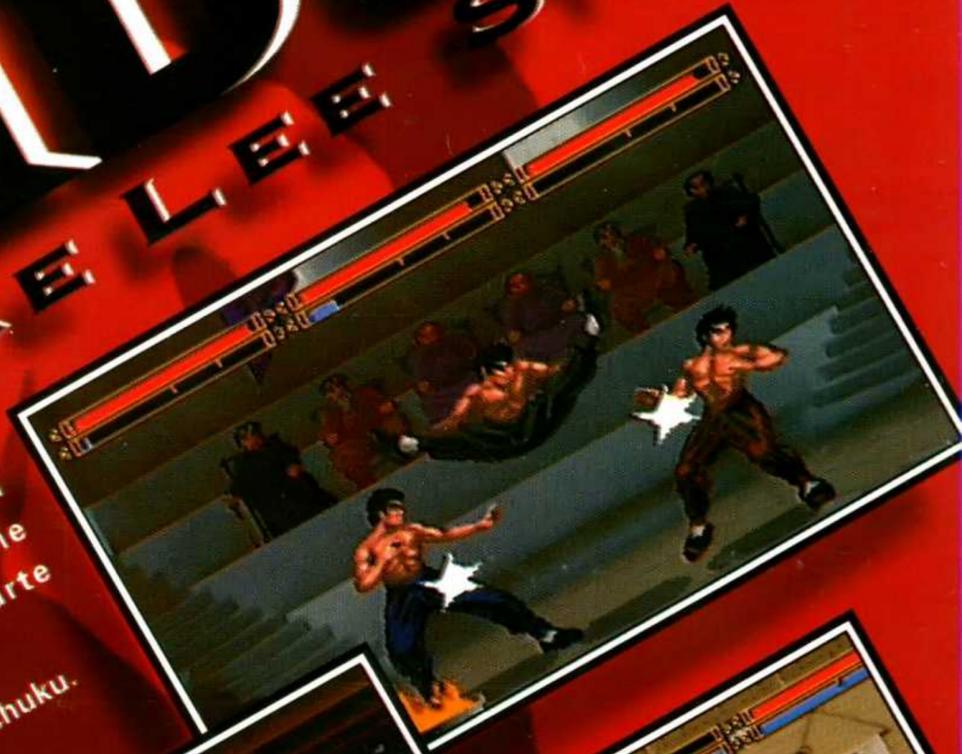


BRUCE LEE

THE BRUCE LEE STORY

Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports: Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...

- Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
- Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
- Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu Dritt an der SNES-Version Eure Gegner verheizen.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
GAME GEAR

SEGA

MEGA DRIVE



**WER KEINE AUGEN IM HINTERKOPF HAT, STEHT HIER
AUF VERLORENEM POSTEN!**



IN EINER WELTRAUMKOLONIE - IRGENDWO IN DER UNENDLICHEN
WEITE DES ALLS - BIST DU GANZ AUF DICH GESTELLT! EINIGE
HUNDERT KILLER WARTEN NUR DARAUF, DICH WIE EINEN
TOLLWÜTIGEN HUND ZU JAGEN.



SIE SIND VOR DIR, HINTER DIR ODER RECHTS UND LINKS VON
DIR. SIE SIND ÜBERALL!



EINFACH GESAGT, DEINE CHANCEN SIND NICHT ROSIG,
IM GEGENTEIL ...

ZERO TOLERANCE™



ACCOLADE

SEGA
MEGA DRIVE

DEIN ERFOLGSREZEPT:
SCHIEß AUF ALLES, WAS SICH BEWEGT UND FÜLL DEIN ARSENAL
MIT DEN WAFFEN DER ALIENS.



GEWEHRE, HANDFEUERWAFFEN, LASERGUNS, GRANATEN,
FLAMMENWERFER UND RAKETENWERFER ...
BLEIB COOL, NUR SO KANNST DU ÜBERLEBEN!



DAS GANZ NEUE SPIELGEFÜHL! DAS ERSTE 3-D,
360-GRAD-ACTIONSPIEL FÜR DAS SEGA™ MEGA DRIVE™.