

SEGA

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

6/94

7. Ausgabe
Juni '94

DM 5,-

**COMPUTEC
VERLAG**

HILFREICH!



32 Seiten



**WWF
STAR
IM**

INTERVIEW

GEHEIM!

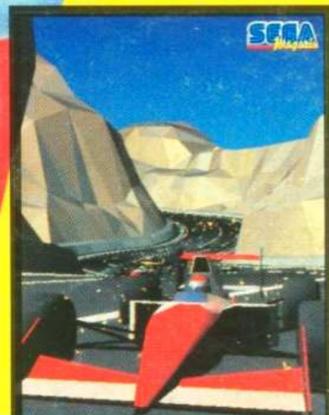
**MESSENEWS
AUS LONDON**

ENTHÜLLT!

**DIE ACCOLADE HITS!
BUBSY 2, THE NEW BREED**

SONIC TOTAL!

SONIC CHAOS 2 & SONIC SPINBALL FÜR MS/GG - SONIC 3 GELÖST!



DOPPELPOSTER!



BATTLETOADS
Kampfkröten erobern den Game Gear



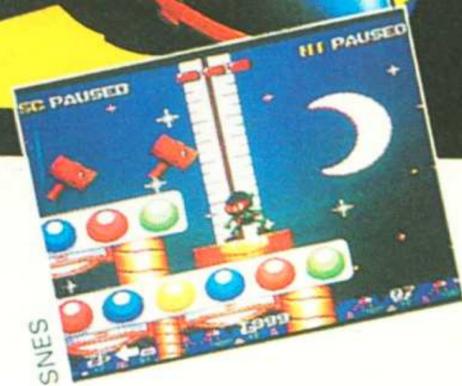
STREETS OF RAGE 3
Tolle Action für MD



ZOOL™



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.



Zool Die intergalaktische Ameise tobt durch die Konsolen

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

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

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



DISTRIBUTED BY
KONAMI



Bit bildet den Schwerpunkt in dieser Ausgabe. Wir wollen uns einmal wieder umhören, was für Master System und Game Gear in Vorbereitung ist. Sonic Chaos II, Sonic Spinball und Dynamite Headdy lauten dazu die Schlagwörter. Mega Drive dürfen sich auf das große Accolade-Special freuen, während Mega CD II-Besitzer den Tomcat Alley-Testbericht genießen werden. Viel Spaß beim Schmökern!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 92 Charts
- 106 Impressum
- 102 Mailbox/ Paintbox
- 106 Vorschau

SPECIALS

- 86 Accolade Report
- 84 Dynamite Headdy
- 4 ECTS Report
- 80 Leserumfrage
- 82 Megarace
- 90 Sega News
- 94 WWF Interview

NEWS

- 09 News Box
- 96 Streetbeat - Musik & More

COMPETITIONS

- 09 Virtua Racing

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Tips, Tricks

REVIEWS MEGA CD II

- 30 Mystery Mansion
- 22 Tomcat Alley

REVIEWS MEGA DRIVE

- 26 Marko's Magic Football
- 18 Prince of Persia
- 76 RBI Baseball '94
- 10 Streets of Rage 3

REVIEWS 8 Bit

- 15 Aladdin MS
- 16 Addams Family MS/GG
- 78 Battletoads GG
- 20 Sonic Spinball GG
- 13 Spiderman MS
- 24 T2 Arcade MS
- 24 T2 Judgment Day GG

HITSEEKERS

- | | |
|--------------------|------------------|
| 90 Asterix TGR | 82 Mega Race |
| 86 Bubsy 2 | 90 Sonic Chaos 2 |
| 91 Daffy Duck | 88 The New Breed |
| 84 Dynamite Headdy | |

BRAND HEISS!



Das erste Foto vom Saturn im Messebericht ab Seite 4!



(1)4 Heiße News, Infos und Trends haben wir für euch auf der ECTS in London ergattert. Das darf man nicht verpassen!



10 Streets of Rage 3 stellt sich dem Kampf gegen die Beat 'em Up-Hits. Wie es abschneidet, erfahrt ihr in dieser Ausgabe.



9)0 Sonic Chaos II ist da! Wir haben brandheiße Bilder und erste Fakten zum kommenden Megaseller. 8 Bit Sonic is back!

SEGA-FAHRR!

WANN KOMMT SATURN?
WIE LANGE KANN SICH
DAS MASTER SYSTEM
NOCH HALTEN? WIE
WIRD DAS MEGA 32
AUFGENOMMEN? WAS
SIND DIE HITS DES
JAHRES? EINE ANTWORT
AUF ALL DIESE FRAGEN
UND NOCH MEHR
SUCHTEN WIR FÜR EUCH
AUF DER ECTS IN
LONDON, DIE ALS
TREFFPUNKT DER
WICHTIGSTEN LEUTE IM
VIDEOSPIELBUSINESS
DIENT.

VON HANS IPPISCH

Das Gehäuse wird vermutlich mit einer teuren Metall-Legierung überzogen sein, die nicht nur sehr schick aussieht, sondern auch dauerhaften Glanz bewahrt. Der Schmuck im Hifi-Regal!

Das bislang schnellste CD-ROM-Laufwerk aller Zeiten soll sich hier drunter verstecken. Quadruple-Speed mit 600 KByte pro Sekunde würde alle anderen CD-ROM-Konsolen alt aussehen lassen. Zum Vergleich: Mega CD II: 150 KByte, CD 32: 300 KByte, Sony PS/ X: 300 KByte



Ecco für Saturn?
Diese beiden ersten Realfotos von einem Saturnspiel lassen die Branche stauen: Wenn diese Grafiken tatsächlich fließend animiert sind, dann sieht die Konkurrenz alt aus!



Die Messe in London hat sich endgültig etabliert! Zweimal im Jahr kann man dort das Neueste und Heißeste aus dem Business erfahren. Insbesondere jetzt, wo Sega, Nintendo, Atari, Panasonic und natürlich Sony mit neuen Maschinen

auf den Markt gekommen sind oder in nächster Zukunft kommen werden, ist es natürlich besonders interessant zu erfahren, wer das Rennen machen wird. Hier kann Sega ganz zuversichtlich sein, denn das Mega 32 und der Saturn werden vom

SATURN EXISTIERT!

Hier haben wir es! Das erste offizielle Saturn-Foto, herausgegeben von Sega Japan. Natürlich ist es nach wie vor unter Vorbehalt zu genießen. Erscheinen wird das System definitiv nicht vor Ende 1995.



Die Joypadports sind nicht nur größer als die bisherigen, sondern haben auch mehr Pins. Das weist darauf hin, daß vielleicht weit komplexere Eingabegeräte angeschlossen werden können.

Der Modulport gibt bislang noch Rätsel auf. Mega 32- oder Mega Drive-Spiele lassen sich definitiv nicht einstecken, er garantiert jedoch die Verbindung zur Außenwelt, beispielsweise zum geplanten Sega-Channel.

MEDIENWELT

Hinter dem Schloß 16 - 74906 Bad Rappenau
FON: 07264/2653 FAX: 2354



U.S. Gold präsentierte World Cup USA '94 mit passendem Beiwerk.



Fußballschuhe von Annodazumal und die Leisetreter von Hulk waren vertreten.

Markt begeistert aufgenommen. Panasonic 3DO gilt mittlerweile als der Flop schlechthin

und die technisch zweifellos sehr gut gelungene Jaguar-Konsole wird an der fehlenden Marketing-Power von Atari scheitern.



MicroMachines 2 von den Codemasters lud zum Probespielen ein. Sehr witzig!

Das CD 32 von Commodore kann nicht in den Konsolenmarkt eindringen, sondern etabliert sich als Mitglied der Amiga-Familie. Nintendo

MEINUNGEN ZU MEGA 32 & SATURN



Gary Bracey,
Entwicklungschef Ocean
„Vorteile aufgrund des Upgrade-Elements! Sehr interessant!“



Robert Sirotek,
Vizepräsident Sir Tech
(Wizardry 1-8)
„Yea!“



Martin Spieß,
Marketing Manager Virgin
Deutschland
„Gute Chancen!“



James Morris,
PR-Manager Mindscape
„Sehr stark!“



Jeff Tawney,
PR Manager Time Warner Interactive
„Wird definitiv unterstützt!“

MEGA DRIVE

ALLE SPIELE MIT DT. ANLEITUNG

Addams Family	109,95	Ren & Stimpy	114,95
Aladdin	114,95	Robocop 3	114,95
Asterix	114,95	Rocket Knight Adv.	104,95
Ball Jacks	94,95	Sensible Soccer	124,95
Bart's Nightmare	104,95	Sonic 2	94,95
Castlevania IV	114,95	Sonic Spinball	114,95
Chuckrock II	114,95	Virtua Racing	184,95
Cliffhanger	99,95	Streetfighter II	139,95
Cool Spot	114,95	T2 Judgment Day	114,95
Donald Duck	114,95	T.M.H.T. -Hyperst.-	114,95
Dracula	114,95	T.M.H.T. -T.Fight.-	114,95
Dr. Robotniks	104,95	Ultimate Soccer	114,95
Flashback	119,95	Wimbledon	114,95
Gauntlet IV	109,95	WWF Roy. Rumble	114,95
Jungle Strike	119,95	Zombies	99,95
Jurassic Park	114,95	Zool	114,95
Landstalker	119,95	weitere Spiele und Hardware	auf Anfrage
Micro Machines	94,95		
NBA Jam	129,95		
Ottifants	109,95		

MEGA CD

ALLE SPIELE MIT DT. ANLEITUNG

Batman Returns	114,95	Robo Aleste	114,95
Chuck Rock 2	114,95	Sewer Shark	139,95
Dracula	114,95	Terminator	114,95
Dune - Wüstenpl.-	114,95	Wolfchild	114,95
Hook	114,95	Wonderdog	114,95
Jurassic Park	94,95	WWF Rage i.t. cage	99,95
Prince of Persia	94,95	weitere Spiele auf Anfrage	

GAME GEAR

ALLE SPIELE MIT DT. ANLEITUNG

Addams Family	84,95	Ottifants	74,95
Aladdin	84,95	Sonic 2	84,95
Asterix	84,95	Sonic Chaos	84,95
Chuck Rock 2	84,95	T2 Judgem.Day	74,95
Cool Spot	84,95	T2 Arcade Game	89,95
Dschungelbuch	84,95	The Simpsons	69,95
Jurassic Park	84,95	Tom & Jerry	74,95
Mickey Mouse II	84,95	Wolfchild	84,95
NBA Jam	94,95	weitere Spiele auf Anfrage	

Bestellen leicht gemacht

telefonisch, per Fax oder Postkarte
Nachnahme DM 9,- Vorkasse DM 6,-
Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

SYSTEM RANKING

Mega Drive



Nach wie vor ist der Mega Drive die wichtigste Stütze im Softwaremarkt für die europäischen Spieleproduzenten. Mehr Spiele denn je werden für den Konsolenklassiker produziert, und von Krise ist hier nichts zu spüren. Das optimale Einstiegsgerät, auch in den nächsten Jahren!



Das Standardgerät!

Game Gear



Man glaubt es kaum! Das Sega Handheld wird zu einem der wichtigsten Systeme und hat in den letzten zwölf Monaten den Game Boy überrundet. Farbiger Bildschirm, TV-Adapter und günstiger Preis machen den Game Gear zum modernen Spaßspender für unterwegs. Schwarzweiß-Screen ist out!



Wichtiger denn je!

Mega 32 & Saturn



Die Upgrade-Idee kommt bei der Industrie sehr gut an! Außerdem kennt man den Mega Drive in- und auswendig, und die Programmierer sind von den Hardwarefähigkeiten geradezu begeistert. Eindrucksvoll ist die Liste der Lizenznehmer und der angekündigten ersten Spiele. Virtua Racing Deluxe, Virtua Fighter und Daytona Racing sollen kommen.



Der Neueinsteiger!

Mega CD II



Die CD-Freaks können sich weiterhin der breiten Unterstützung der Softwarehäuser sicher sein. Man nutzt die Vorteile dieses Speichermediums aus, und wenn ein Spiel für PC CD-ROM entsteht, kann man sehr häufig mit einer Mega CD II-Version rechnen. Sichere Absatzzahlen sind garantiert.



Feste Größe!

Master System



Leider verliert dieses System mehr und mehr an Bedeutung. Nur aufgrund der großen Hardwareähnlichkeit zwischen Game Gear und Master System erscheinen noch Spiele für die günstigste Sega-Konsole. Eine Neuanschaffung kann nicht empfohlen werden, lieber gleich einen Mega Drive kaufen!



Absteigend!



Dank J-Cart kann man Pete Sampras Tennis auch ohne 4-Spieleradapter zu viert spielen. So soll es sein!

man glaubt fest an einen Erfolg - noch mehr wird natürlich der Saturn, der Ende 1995 erscheint, favorisiert. Der Mega Drive wird dank des Mega 32 auch in den nächsten Jahren noch eine große Rolle im Business spielen und gleiches wird überraschenderweise auch vom Mega CD II erwartet. Erfreulich gut sieht es auch für den Game Gear aus, der in seiner Bedeutung mittlerweile

manövriert sich mit Project Reality, dessen Spitzname Project Unreality lautet, immer mehr ins Abseits und wird von Softwareherstellern und Großhändlern gemieden. Lediglich Sony kann noch mit Sega mithalten, was Technik und Marketing angeht. Allerdings bezeichnen viele die fehlenden

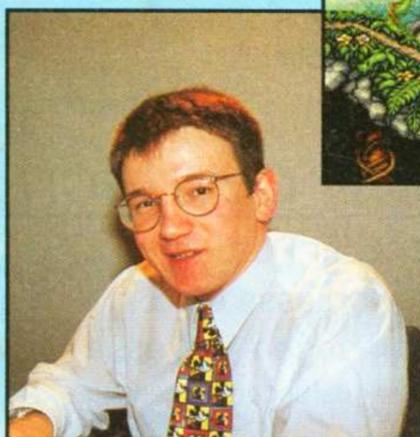
Spielekenntnisse des Elektronik-Giganten als nicht zu unterschätzenden Stolperstein.

UND SEGA?

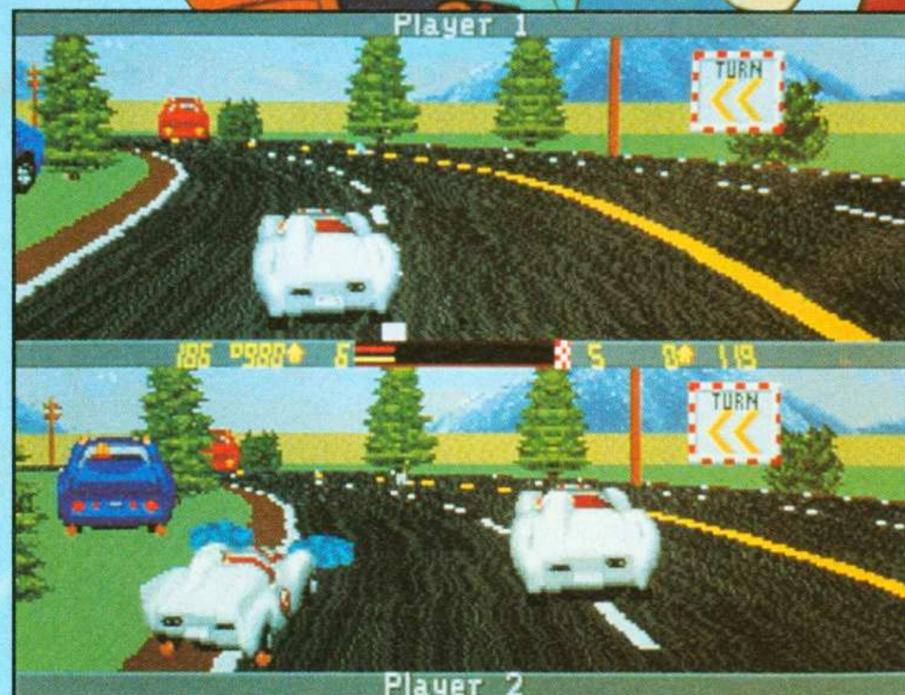
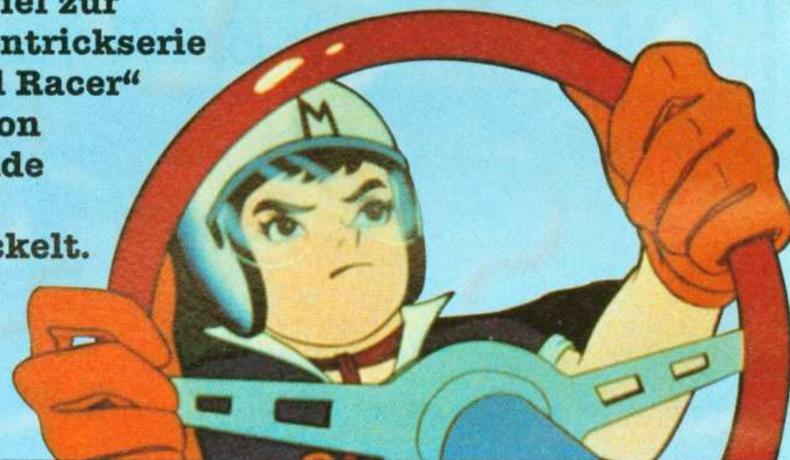
Das Mega 32 wird von den Firmen auf breiter Basis unterstützt, denn



Marc Blewitt von Psygnosis präsentierte mit Flink das optisch ansprechendste Mega Drive-Spiel der Messe.



Das Spiel zur Zeichentrickserie „Speed Racer“ wird von Accolade gerade entwickelt.



SEGA, VIRGIN & DISNEY



Dank des überragenden Erfolges von Aladdin wird vermutlich auch beim nächsten Disney-Film, „Lion King“, eine Zusammenarbeit von

Disney, Virgin und Sega anstehen. Virgin kümmert sich um die Entwicklung des Spieles für Mega Drive, Game Gear und Master System, die Grafiken stammen von der Disney-Zeichnercrew und Sega übernimmt den Vertrieb. Möglicherweise wird es wieder ein Mega Drive-Disney-Spiel-Bundle geben.

den Game Boy überholt hat. Nur Master System-Besitzer müssen sich langsam aber sicher über einen Systemwechsel Gedanken machen.

DIE SOFTWARE

Das Weihnachtsgeschäft ist noch in weiter Ferne, und dementsprechend wenig Hits gab es schon in einer Vorabversion zu sehen.

Zwei Kultcharaktere kündigen ihre Rückkehr an! Konamis Sparkster, bekannt aus Rocket Knight Adventures, wird schon im Herbst die Mega Drives unsicher machen, während Cool Spot im Januar 1995 nach Hollywood geht und neue Abenteuer erlebt.

Gespielt werden konnte schon MicroMachines 2

auf Mega Drive und Game Gear, das noch abwechslungsreicher aussieht. 8 Bit-Freaks dürfen sich außerdem auf die Umsetzungen der Electronic-Hits Road Rash II und PGA Tour Golf 2 freuen, die im Herbst erscheinen werden. Eine beeindruckende Liste präsentierte auch Sony, darunter The Flintstones, Elite, Addams Family oder Jurassic Park, doch qualitätsmäßig habe hier noch meine Zweifel. Ausgesprochen gut sah World Cup USA '94 (alle Systeme), das offizielle Spiel zur Fußballweltmeisterschaft, von U.S. Gold aus. Das Mega CD II darf sich auf Rise of the Robots, Lawnmower Man und Chuck Rally freuen, während Tomcat Alley, das wir auf den Seiten 22 und 23 schon testen, als einer der Messehits galt.

Second Samurai wird ein prima Jump & Run mit Prügeleinlagen für den Mega Drive.



Tel 09341/3121

BEACH GAMES
Videospiele
und Zubehör

Täglich
Neuheiten

Nützen Sie unseren UPS
Schnellservice!
Heute bestellen und Morgen
schon spielen

Versand&Laden Am Brenner 3,97941 Tauberbischofsheim

MEGA DRIVE

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

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

ZUBEHÖR

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

6 Button Controlpad 39 DM
6 Button Stick 89 DM
Ascii Pad 59 DM
Joy Pad Verlängerung (2m) 12 DM
Sega Maus 79 DM
RGB Kabel 29 DM
4 Way Play(EA) 79 DM
SG Pro Pad 35 DM

Neu in Heilbronn

Welcome to the land of 1001
adventures
bei Spielwaren Letzel
Das Super Beach Games
Programm

Händleranfragen
erwünscht

Mc Donalds t.Land dt 109 DM
Mickey&Donald dt 89 Dm
NHL Hockey 94 dt 109 DM
NBA Showdown 129 DM
NBA Jam dt 129 DM
The Ottifants dt 89 DM
Pele Soccer dt 99 DM
PGA Euro Tour 119 DM
Phantasy Star 2 79 Dm
Phantasy Star 3 79 Dm
Prince of Persia dt 109 DM
Robocop vs Term.dt 129 DM
Rocket Knight Ad.dt 99 DM
Star Trek dt 139 DM
Sensible Soccer dt 119 DM
Shining in the D. dt 69 DM
Sonic 2 dt 89 DM
Sonic Spinball dt 99 DM
Streets of Rage 2 Sp. 139 DM
Streets of Rage 3 dt 75 DM
(april) 139 DM
Turtels 99 DM
Tiny Toon dt 99 DM
Virtual Racing dt 199 DM
WWF Royal Rumble dt 129 DM
Wiz N Liz dt 109 DM
WWF Wrestling 89 DM
Zool dt 109 DM
Universal Soldier 69 DM

NEU !!!

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



MEGA CD

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

GAME GEAR

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

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

A U F E I N E N B L I C K

Titel	Hersteller	Genre	System	Release	Titel	Hersteller	Genre	System	Release
Addams Fam. Values	Sony	Jump & Run	MD	Oktober	Links	Virgin	Sport	CDII	Juli
Asterix TGR	Sega	Jump & Run	MS /GG	Sommer	Lion King	Virgin/ Sega	Jump & Run	MD/MS/GG	November
AV8B Harrier	Domark	Simulation	CDII	Juli	Marko's Magic F.	Domark	Jump & Run	MD/GG	Juli
Battlecorps	Core	3D-Action	CDII	Juli	Mega Bomberman	Hudson Soft	Wuselspiel	MD	September
Battletoads 2	Virgin	Action	MS	Juli	Mega Swiv	Time Warner/SCI	Shoot'em Up	MD	Oktober
Benefactor	Psygnosis	Arcade	MD	Dezember	MicroMachines 2	Codemasters	Rennspiel	MD/GG	November
Brett Hull Hockey	Accolade	Sport	MD	Juni	Mighty Max	Sony	Jump & Run	MD	November
Brett Hull 2	Accolade	Sport	MD	3. Quartal	Mr.Tuff	SCI	Jump & Run	MD/ CDII	Januar '95
Bubsy 2	Accolade	Jump & Run	MD	3. Quartal	Pete Sampras Tennis	Codemasters	Sport	MD/ MS/ GG	Juli
Cannon Fodder	Virgin	Action	MD/CDII	November	PGA Tour Golf II	Time Warner	Golf	GG	November
Caesar's Palace	Virgin	Action	GG	Juli	Psycho Pinball	Codemasters	Flipper	MD	November
Chuck Rally	Core	Rennspiel	CDII	Juli	Ragnacenty	Sega	Adventure	MD	4. Quartal
Combat Cars	Accolade	Action	MD	Juni	R.B.I. Baseball	Time Warner	Sport	MD	Mai
Cool Spot 3	Virgin	Jump & Run	MD	April '95	Rise of the Robots	Time Warner	Action	CDII/MD	Juli
Demolition Man	Virgin	Action	MD/ CDII	September	Road Rash II	Time Warner	Rennspiel	GG	November
Discworld	Psygnosis	Action	CDII	Dezember	Rock'n'Roll Rac.	Virgin	Rennspiel	MD	Juli
Dragon	Virgin	Beat'em Up	MD/MS/GG	September	Second Samurai	Psygnosis	Action	MD/ CDII	August
Dropzone	Codemasters	Shoot'em Up	MS/GG	7. Juli	Sensible Soccer	Psygnosis	Sportspiel	CDII	Mai
Duffy Duck	Sega	Jump & Run	MS/ GG	September	Sink or Swim	Codemasters	Denkspiel	MD/GG	September
Dynamite Headdy	Sega	Jump & Run	MD/GG	Sommer	Skeleton Krew	Core	Action	MD	August
Ecco 2	Sega	Adventure	MD	Herbst	Snooker	Virgin	Sport	MD	September
Elite	Sony	WiSim	MD	November	Sonic Chaos 2	Sega	Jump & Run	MS/ GG	Sommer
Excellent Dizzy	Codemasters	Div.	MD/ MS/ GG	August	Soulstar	Core	3D-Action	CDII	Juli
Feels	Sega	Jump & Run	MD	Herbst	Sparkster	Konami	Jump & Shoot	SN	Oktober
Fire & Ice	Virgin	Jump & Run	MS/GG	Mai	Speed Racer	Accolade	Rennspiel	MD	3.Quartal
Fire Team Rogue	Accolade	Arcade	MD	4. Quartal	The Chaos Engine	MicroProse	Action	MD	Juni
Fun'n Games	Sony	TBA	MD	Juni	The Flintstones	Sony	TBA	MD	September
Global Golf	Codemasters	Golf	MD/GG	Juli	The Lawnmower Man	SCI	Action	CDII	Oktober
Goal!	Virgin	Sport	MD	September	The New Breed	Accolade	Beat'em Up	MD	3.Quartal
Hardball '94	Accolade	Sport	MD	Juni	Tinhead	MicroProse	Jump & Run	MD	Dezember
Heart of the Alien	Virgin	Action	CDII	Juni	Mega Race	Mindscape	Rennspiel	CDII	Mai
Incredible Hulk	U.S. Gold	Action	MD/ GG/ MS	Juli	Unnecessary Roughness	Accolade	Sport	MD	4. Quartal
Jammit	Virgin	Sport	MD	Juni	Virtua Racing Deluxe	Sega	Rennspiel	ST	Dezember
Jungle Book	Virgin	Jump & Run	MD	Juli	World Soccer	Accolade	Sport	MD	Juni
Kawasaki Bikes	Domark	Rennspiel	MD/GG	August	World Cup USA '94	U.S. Gold	Sport	MD/GG/MS	Juni



Das Videospieelparadies in Stuttgart !!!!!

O.I.T. Order In Time

Tel.: 0711 - 613758

Mega Drive

Action Replay Pro 2	99.90	Landstalker	dt 129.90
6 Button Joypad	39.90	Kick Boxing	jp 89.90
6 Button Infrarot	89.90	Jungle Book	dt 129.90
4 Spiele Adapter	69.90	Lethal Enforcers	dt 149.90
Ntsc Adapter	29.90	Mega Turrican	dt 109.90
Art of Fighting	jp 119.90	Micro Machines	dt 99.90
Asterix	dt 109.90	NBA Jam	dt 119.90
Blaster Master	us 99.90	NBA Action	dt 129.90
Chuck Rock II	dt 109.90	NHLPA '94	dt 99.90
Desert Strike	dt 99.90	Outrunners	jp 129.90
Dragon Ball Z	jp 129.90	Pele Soccer	dt 79.90
Eternal Champions	us 99.90	PGA Europ. Golf	dt 99.90
F-15 II	dt 109.90	Pirates Dark Water	us 129.90
Fatal Fury I	jp 79.90	Royal Rumble	dt 124.90
Fatal Fury II	jp 129.90	Sonic III	dt 124.90
Fifa Soccer	dt 94.50	Skitchin	dt 119.90
Gauntlet IV	dt 109.90	Street Of Rage III	jp 119.90
General Chaos	dt 109.90	Sylvester Tweety	us 129.90
Jack Niklaus Golf	dt 49.90	Time Killers	us 129.90
Jammit	dt 119.90	Virtual Racing	jp 169.90

Mega CD

Annette Again	jp 129.90
Batman Returns	us 59.90
CDX Adapter	99.90
Chuck Rock	us 59.90
Ecco the Dolphin	us 59.90
F-1 Circle Race	jp 149.90
Formula One	jp 169.90
Eye of the Beholder	us 129.90
Dark Wizzard	us 129.90
Keio Flying	jp 149.90
Lethal Enforcers	jp 139.90
Puggsy	dt 89.90
Heimdall	us 129.90
Rage in Cage	us 129.90
Rebell Assault	us 129.90
Wing Commander	us 129.90
Third World War	us 129.90
Game Gear	
Sonic Drift	jp 69.90

Laden :

Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart
(S-Feuersee)

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. :
10.00 - 18.30 Uhr

Samstag :
10.00 - 14.00 Uhr

Importsiele ohne deutsche
Anleitung. Umtausch ausge-
schlossen, defekte Ware wird
ersetzt. Solange Vorräte reicht!
dt = deutsche us = amerikanische
jp = japanische Versionen.

Inhaber Tolga Kaydul

Alle neuen Spiele am Start !!!!

Wir akzeptieren alle Kreditkarten !!!

VIRTUA RACING COMPETITION

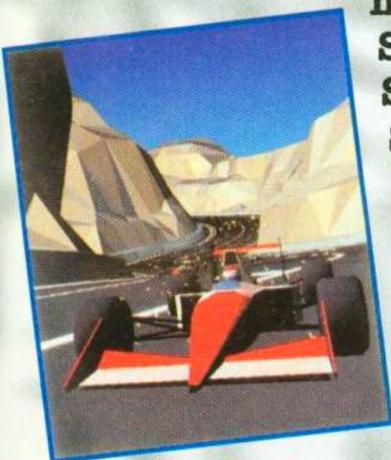
WER FINDET DEN CHEAT-MODE?



Virtua Racing sorgt bereits für Furore auf dem Spielemarkt. Der eine oder andere beschwert sich jedoch über die geringe Streckenanzahl. Zur Überraschung aller befindet sich jedoch im Spiel ein Cheatmode, mit dem die drei vorhandenen Strecken in der anderen Richtung befahren werden können. Was vorher eine Linkskurve war, ist nun eine Rechtskurve, womit man tatsächlich drei neue Strecken hat. Wer den Cheatmode herausfindet und ihn uns bis spätestens 11.06.94

mitteilt, hat die Chance, ein Spiel seiner Wahl für seine Sega-Konsole zu gewinnen! Sendet eure Postkarte mit der Lösung an:

SEGA Magazin
Kennwort: Virtua Cheat
Isarstraße 32
90451 Nürnberg



JURASSIC PARK IN DEUTSCH!

Im Herbst erscheint eine deutsche Version von der Jurassic Park-Mega CD II-Version mit komplett deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe.

KICK OFF 3 KOMMT!

Der dritte Teil der auf dem Mega Drive nicht sonderlich überzeugenden Fußball-Saga erscheint demnächst. Wir warten!

PRÜGELSPIEL INDIZIERT!

Die Umsetzung des Hitprügelspiels von Midway wurde indiziert. Acclaim bemüht sich derzeit um eine Rückgängigmachung. Die Aussicht auf Erfolg ist gering.

STALLONE AUCH FÜR MEGA DRIVE!

Bislang war von Demolition Man nur eine Mega CD II-Version geplant, jedoch sahen wir in London schon eine sehr frühe Version der Mega Drive-Jump & Run-Variante.

SEA QUEST DSV KOMMT!

Die mäßig erfolgreiche Unterwasserserie von Steven Spielberg wird von THQ zu einem Videospiel gemacht. Hoffentlich taucht nicht auch noch der Spielspaß ab!

CHRONOSERVICE

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

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

Telefax 06081/96 01 98 14H00-18H30

MEHRERE TITEL VORRÄTIG
RUFEN SIE UNS BITTE AN !!!
Händleranfragen erwünscht

MEGADRIVE

Aladdin (EUR)	109.-	Konsole MEGA 2	199.-
Art of Fighting (JP)	119.-	Megadrive 2 + Aladdin	279.-
Batman Returns (JP)	49.-	Japan Adaptor	19.-
Castlevania (EUR)	99.-	Universal Adaptor	39.-
Champ. W. C. Soccer US	119.-	3 JAPANISCHE SPIELE GEKAUFT	
Chuck Rock 2 (EUR)	99.-	JAPAN ADAPTOR GRATIS !!!	
Columns 3 (US)	129.-	Pad PRO 4	39.-
Davis Cup World Tour	119.-	Pad Fighter 2 (6 but.)	49.-
Dinosaurs for Hire (US)	69.-	4 WAY PLAY (4 Sp.)	59.-
Dr Robotnik's MB Machine	109.-	Action Replay Pro	99.-
Dragon Ball Z (JP)	145.-	Scartkabel	39.-
Dune II	129.-	NBA JAM (EUR)	129.-
Eternal Champions	139.-	NHL Hockey 94 (4 Sp.)	109.-
FIFA Intern. Soccer	109.-	Nigel Mansell (US)	119.-
Flash Back (EUR)	99.-	Out Runners	139.-
HyperDunk (EUR)	119.-	PELE Soccer (US)	129.-
Joe & Mac (US)	119.-	PGA European Tour (US)	139.-
J. Mad Foot 92	39.-	Prince of Persia (EUR)	119.-
Kid Chameleon (JP)	39.-	Puyo Puyo Dr Robotnik JP	69.-
Landstalker (DT)	129.-	Robocod (J Pond II) JP	39.-
Lethal Enf. +pistole (US)	149.-	Robocop vs Terminator US	109.-
Lost Vikings (US)	119.-	Shining Force 2 (JP)	165.-
Mega Turrican (US)	109.-	Shining Force (DT)	129.-
Mickey & Donald	49.-	Sonic 3 (DT)	139.-
Monaco GP 2 (JAP)	39.-	Sonic 3 (JP)	129.-

MEGA CD

Sonic Spinball (EUR)	109.-	MEGA CD 2 (O. Spiel)	499.-
Star Trek Next Gen. (US)	139.-	CD X PRO Converter	109.-
Street Fighter 2' (JP)	119.-	MULTI MEGA	989.-
Streets of Rage 3 Call	139.-	3RD World War (US)	129.-
Sylvester & Tweety (US)	139.-	Dark Wizard (US)	109.-
Tiny Toons (EUR)	89.-	Double Switch (US)	129.-
Toe Jam & Earl 2 (DT)	129.-	Dracula (US)	119.-
Toe Jam & Earl 2 (US)	119.-	Dune (EUR)	119.-
Toe Jam & Earl (JAP)	39.-	Final Fight (JP)	59.-
Undealene (JP)	39.-	Gr. Zero Texas (EUR)	129.-
Virtua Racing (DT) Mai	269.-	Jurassic Park (DT)	99.-
Virtua Racing (JP)	179.-	Lunar (US)	119.-
Virtual Shooting	129.-	Mad Dog McCree (US)	119.-
Winter Olympics (EUR)	119.-	Microcosm (US)	129.-
Wonderboy 3 (JP)	39.-	NHL 94 (US)	129.-
World Cup USA 94	129.-	Out of this World 2 (US)	139.-
WWF Royal Rumble	119.-	Prince of Persia (JP)	59.-
Zombies (EUR)	99.-	Puggsy (US)	129.-
Zool (EUR)	109.-	Rebel Assault (US)	139.-
JAGUAR		Revenge of the Ninja (US)	119.-
Jaguar RGB + Cyberm.	599.-	Sewer Shark (US)	139.-
Joypad	59.-	Silpheed (EUR/US)	99.-
Alien vs Predator	139.-	Sonic (EUR)	99.-
Tempest 2000	129.-	Terminator (EUR)	119.-

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!!
Porto Inland 9.- DM + NN / Ausland nur Vorkasse 18.- DM
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

DRAGON BALL Z SAGA
Miniaturstatue ab 9.- DM
Farbige Manga, Puzzles 29.- DM
54 Spielkarten 19.- DM

Es gibt sie leider kaum noch, die scrollenden Beat 'em Up-Titel im Stile von Final Fight. Spannende Zweikampfspiele à la Street Fighter II dominieren

DIE „FAB FOUR“ IN

schon seit geraumer Zeit das hart-

IHRER HEISSESTEN

umkämpfte Prügelgenre. Um so

AUSEINANDERSETZUNG

schöner ist es jedoch, daß Sega

MIT DEM

immer noch an der überaus erfolg-

OBERSCHURKEN MR. X.

reichen Serie festhält, der neuesten Auflage sogar üppige 24 MBit spendierte und wieder einmal den begnadeten Musiker Yuzo Koshiro verpflichten konnte.

Neues Spiel, alte Sorgen

Wie sich jeder eingeschworene Fan denken kann, bietet der ober-coole Mr. X auch diesmal den Anlaß für eine ausgeprägte Prügelsession. In diesem Fall geht er nicht nur erneut seinen globalen Herrschaftsansprüchen mittels atomarer Bedrohung nach, sondern kidnappt noch zu allem Überfluß Blazes Vater. Somit müssen wieder einmal Axel & Co ausrücken, um Mr. X und seine zahlreichen Schergen auf höchst unfreundliche Weise hinter Gitter zu bringen.

Vier gewinnt

Blondschoopf Axel, die agile Schönheit Blaze sowie der flinke Roller-skate-Held Sammy gehören zu den bekannten Gesichtern in der dritten Auflage. Neu hinzugekommen ist allerdings der mystische Greis namens Zan, der den Platz von Koloß Max eingenommen hat. Zan ist halb Mensch, halb Roboter und dank seiner Stahlarme ein besonders kräftiger Bursche mit einer enormen Reichweite. Wie immer könnt ihr die acht Levels wahlweise alleine oder zu zweit bestreiten, wobei der wahre Prügelspaß

Streets of Rage 3



Fair: Wenn ein Kämpfer in ein Loch fällt, stirbt er diesmal nicht, sondern springt kurz darauf wieder heraus.

natürlich erst mit einem Gleichgesinnten einsetzt, zumal die Überlebenschancen dadurch erheblich erhöht werden. Apropos „Überleben“: der Schwierigkeitsgrad wurde noch einmal ein gutes Stück angehoben, da jeder Level neuerdings einen besonders hartnäckigen Zwischengegner bietet und insgesamt etwas umfangreicher geworden ist.

6 Button-Pad ist Pflicht!

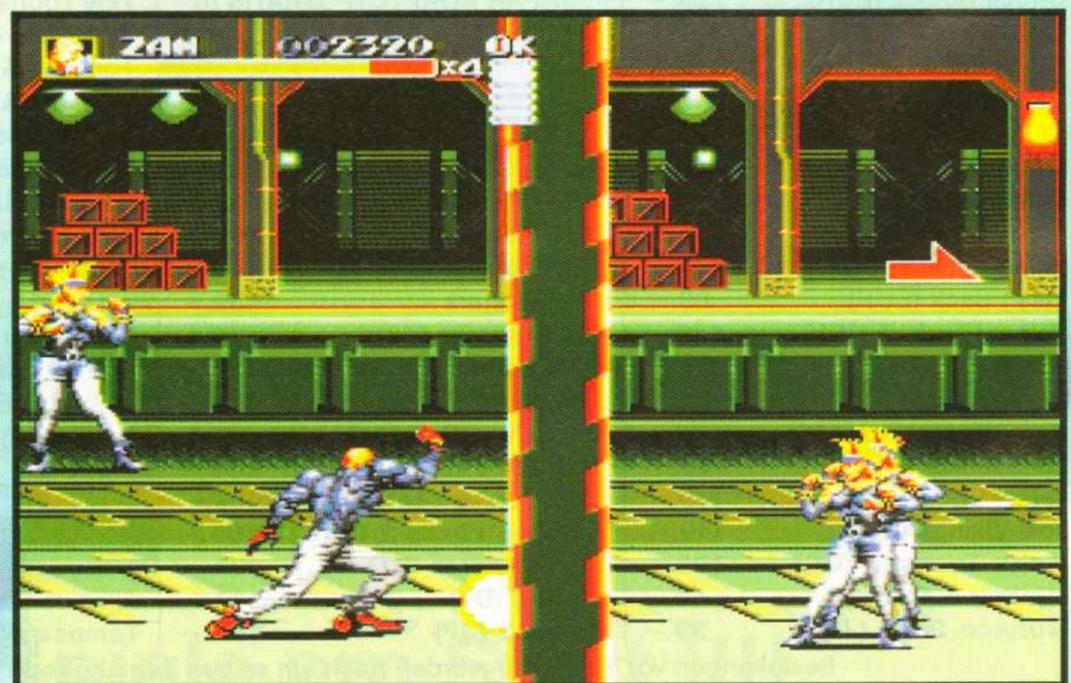
Die meisten Veränderungen wurden im Bereich der Steuerung vorgenommen; so haben die vier Gladiatoren durch die Einbeziehung des sechsknöpfigen Pads noch mehr Schläge im Repertoire. Die Grundstruktur blieb natürlich erhalten: mit Knopf C springt ihr, B sorgt für den normalen Schlag bzw. Tritt und der Taste A kommt die Bedeutung der Superschläge zu. Durch eine zusätzliche Energieleiste dürft ihr diesmal sogar einen Superschlag vollführen, ohne daß euch dafür gleich Lebensenergie abgezogen wird, vorausgesetzt, die Energieleiste ist voll aufgeladen. Besonders komplizierte Schläge, wie der Rückschlag

Zan transformiert alle Waffen zu elektrischen Energiebällen (unten).



Hot-Spot

Streets of Rage 3: Die klare Referenz in der Rubrik scrollender Beat 'em Up-Titel.



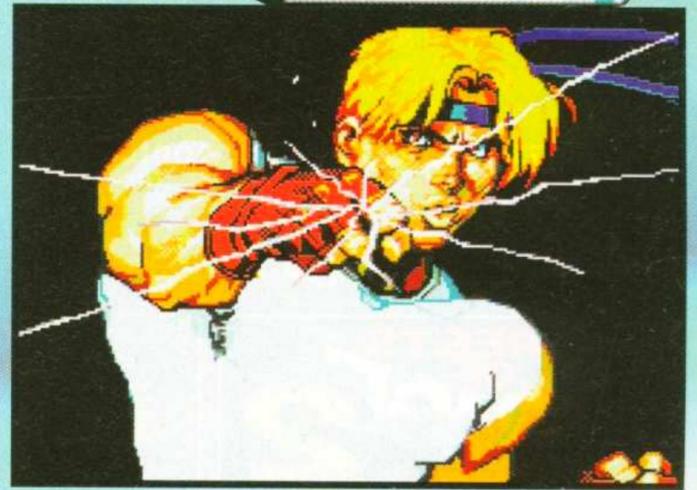


Ideal zum Ausweichen: Durch zwei schnelle Joystickbewegungen nach oben bzw. nach unten vollführt ihr eine Rolle.

(Knopf B und C gleichzeitig) oder der vorbereitete Schlag bzw. Tritt (circa eine Sekunde lang Knopf B drücken), übernehmen diesmal die Tasten Z und Y, wodurch die Steuerung natürlich wesentlich bequemer geworden ist. Eine spezielle Bedeutung kommt schließlich dem Knopf X zu: durch aufwendige Joystick-Kombinationen im Stile von Street Fighter II vollführt jeder Recke zwei besonders wirkungsvolle Schlag-



techniken, ohne einen Energieabzug dafür zu kassieren. Neu ist auch die Möglichkeit einer vertikalen Rolle durch zwei schnelle Joystickbewegungen nach oben bzw. nach unten. Auf diese Weise könnt ihr euch so manchen Treffer ersparen. Last but not least wurden die vielen herumliegenden Waffen eleganter mit ins Spiel integriert. Jeder Kämpfer vollführt mit seiner Lieblingswaffe in der Hand neuartige Schlagtechniken, die voll auf die jeweilige Waffe abgestimmt sind. Zan beispielsweise transformiert sämtliche Waffen in elektrische Energiebälle, die er mit der A-Taste auf die Gegner loslassen kann.



Axel in Action!



Grelle Lichtspiele verwirren euch in der Discothek.

Word Up

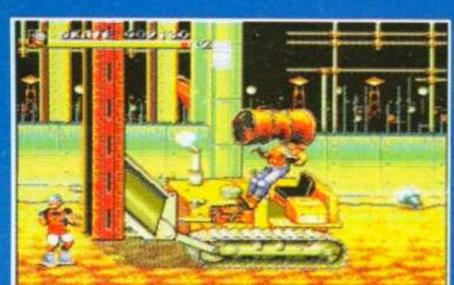
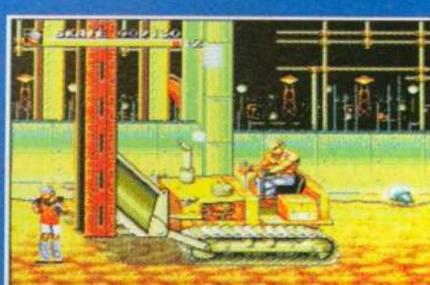
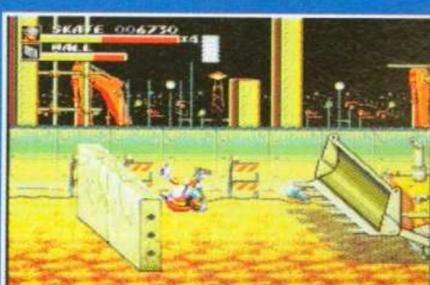
Prügelspaß pur! Zwar bietet die dritte Auflage insgesamt nur wenige Verbesserungen gegenüber dem zweiten Teil, doch das tolle Leveldesign und die vielen witzigen Gegner machen dieses Modul zu einem vorbildlichen Prügelerlebnis. Enttäuscht war ich lediglich etwas von der

Musik: Yuzo Koshiro schön und gut, aber diese Kompositionen sind mir doch entschieden zu schräg geraten. Letztendlich jedoch Geschmacksache!



Panik auf dem Bauplatz

Im dritten Level werdet ihr zeitweise von einem Bagger verfolgt. Um nicht von der Schaufel erfaßt zu werden, müßt ihr möglichst schnell die Barrikaden aus dem Weg räumen. Diese Passage ist äußerst knifflig und nur schwer ohne Energieverlust zu meistern. Wenn ihr es aber geschafft habt, dürft ihr mit ansehen, wie dem Fahrer ein Faß auf seine Birne fällt.



Back to the Roots

Es ist schon einige Zeit vergangen, seit Axel & Co das erste Mal ausgerückt sind. Daher hier noch einmal ein kleiner Überblick:

Streets of Rage



Magere 8 MBit verschlang gerade einmal der erste Teil. Vor allem die Grafik litt unter diesem dürftigen Umfang: mickrige Sprites und Sparanimationen trübten den Gesamteindruck. Dafür war aber der Sound und die Spielbarkeit schon damals vorbildlich. Statt der Superschläge konnte man damals übrigens nur ein Polizeiauto zur Hilfe rufen. Neben Axel und Blaze stand auch im Erstlingswerk nur noch Adam, der Vater von Sammy, zur Auswahl. Seitdem tritt der schwarze Kämpfer nur noch als Randfigur in Erscheinung.

Streets of Rage II

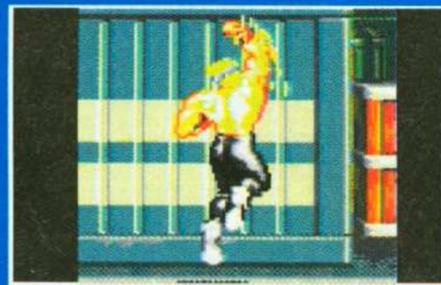


Der zweite Teil war ein riesiger Fortschritt gegenüber dem Original. 16 MBit ließen viel bessere und vor allem größere Sprites zu. Auch die Levels wirkten insgesamt wesentlich durchgestylter und abwechslungsreicher. Eine entscheidende Verbesserung waren zudem die vielen neuen Angriffsmöglichkeiten, durch die ein variableres Spielen möglich ist. Kampfkoloß Max und der kleine Sammy bzw. Skate gaben hier ihr Debüt.

Neue Special Moves

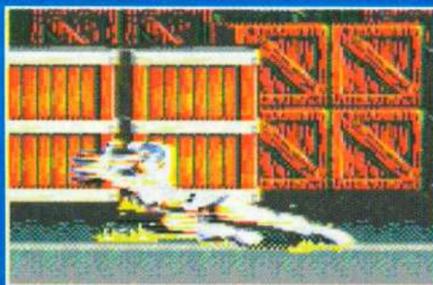
Durch die X-Taste kann jeder Kämpfer ein paar individuelle Angriffstechniken vollführen.

Axel



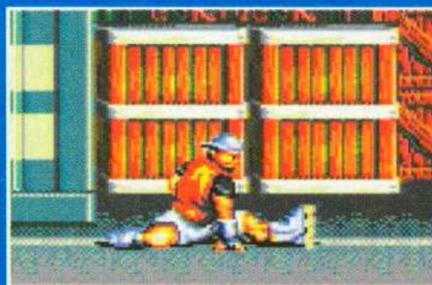
Feuerwirbel X, unten, vor (oben)
Feuerwirbel + Upper-cut X, zurück, unten, vor (unten)

Blaze



Überschlag X, vor, oben (oben)
Überschlag + Sliding-Attack X, unten, vor, oben (unten)

Skate



Backspin X, vor, unten (oben)
Backspin + Grätsche X, oben, vor, zurück (unten)

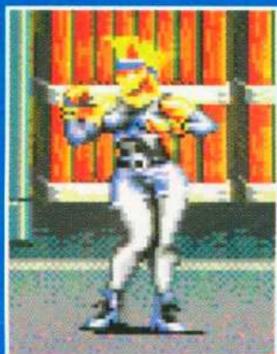
Zan



Energie-Barriere X, unten, oben (oben)
Super Energie-Barriere X, oben, zurück, vor (unten)

Neue Gegner!

Hier eine kleine Auswahl von Feinden, die sich euch diesmal in den Weg stellen werden.



Eine neue Punk-Lady mit Guile-Frisur vertritt auf schmerzhafteste Art und Weise die Damenwelt.



Nicht nur bei Eternal Champions muß man sich mit Zyklopen herumplagen.



Raufbolde im Piraten-Look gehört noch zu den harmlosen Widersachern.



Das Känguruh Roo und sein Herrchen Bruce gehören zu den witzigsten Gegnern.



Dieser Gangster sieht aus, als sei er einem schlechten Mafiafilm entsprungen. Achtung, er schießt scharf!



Check Up

Mega Drive
24 MBit



Streets of Rage 3
Hersteller: Sega
Release: Juni

Beat 'em Up
Tel. 040-2270961
Preis: DM 149,95

Spieler 1-2
Levels 8
Save Game -
Besonderheiten Zwei-Spieler-Modus, 6 Button-Pad

Grafik **84%**

Große Sprites mit ordentlichen Animationen, sehr abwechslungsreich.

Sound **70%**

Die brutale Technovariante wird wohl nicht allen gefallen, gute Soundeffekte.

Gesamt **86%**

Wenig neue Ideen, aber insgesamt noch abwechslungs- und umfangreicher als die beiden Vorgänger.

Endgegner-Parade!

Groß, böse und verhaßt: die Obermotze eines jeden Spiels:



Der erste Endgegner namens Shiva ist ein alter Bekannter aus dem zweiten Teil. Bleibt nicht in seiner Nähe, wenn ihr ihn umgehauen habt.



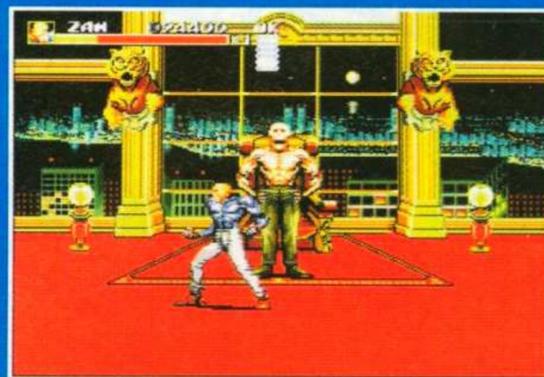
Diese beiden Girls Mona und Lisa aus dem zweiten Level verstehen keinen Spaß und haben zudem einige üble akrobatische Einlagen im Programm.



Überraschung! Dieser Axel-Doppelgänger entpuppt sich als ein Roboter.



Alle guten Dinge sind drei: Dieses Samurai-Trio gehört zu den schönsten Endgegnern.



Nanu, solltet ihr es im fünften Level schon mit Mr. X zu tun haben? Falsch, es handelt sich lediglich um eine Roboterversion dieses Fieslings. Aber auch diese Blechbüchse steht seinem Original in nichts nach.

R E V I E W

Raffzahn Dr. Octopus hat es mal wieder auf die Welt-herrschaft abgesehen. Mit seiner Armee, den „Finsteren Sechs“, tritt er gegen Spiderman

EINE WEITERE

an. Der wehrt sich mit allerlei

ACTION-„SPINNEREI“

Sprüngen, Tritten und Überschlä-

MIT DEM COMIC-HELDEN

gen gegen die schlagkräftige

HAT SICH IN UNSEREM

Übermacht; außerdem klettert er

NETZ VERFANGEN.

wie ein Weltmeister jede noch so glatte Wand hinauf und feuert sein berühmt-berüchtigtes Angriffsnetz sowie Spinnenflüssigkeit auf seine Gegner ab. Unterwegs findet er ab und zu nützliche Gegenstände, wie z. B. Schlüssel und Infrarotbrillen. Lei-

Spiderman - Return of the Sinister Six

der huscht Spidey so schnell über den Bildschirm, daß man bei seinem wilden Herumgehops nur noch die verschwommenen Umrisse wahrnimmt. Die umständliche Steuerung und das einfallslose Spieldesign lassen allenfalls eingefleischte Marvel-Fans zum Joypad greifen. pm



Check Up

Game Gear
4 MBit



Spiderman Action
Hersteller: Acclaim Tel. 089-4503455
Release: — Preis: DM 90,-

Spieler 1
Levels 6
Save Game Nein
Besonderheiten

Grafik **53%**
Sound **65%**
Gesamt **48%**

Durchschnittliches Action-Spiel ohne große Höhepunkte!

MAGAZIN



SEGA MAGAZIN Sonderheft 1/94 TIPS & TRICKS

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

■ über 250 CODES & FREEZERS

für Mortal Kombat, Aladdin, Sonic 2, TMHT, Cool Spot, Alien 3, Das Dschungelbuch, Sonic CD, Indiana Jones, Ecco the Dolphin, Lemmings, Land of Illusion, Street Fighter 2, Bubsy, Tiny Toon Adventures, Star Wars, Jurassic Park, Sonic Spinball und viele mehr !!!

für nur
DM **9,80**

Ab 27. April im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Wo Aladdin draufsteht, ist auch Aladdin drin. Sollte man meinen, doch die Mega Drive-Version hat mit den 8 Bit-Modulen nur den Namen

EIN TRAUM AUS 1001

gemeinsam. Statt einem Jump &

NACHT WIRD WAHR:

Run erwartet euch ein abwechs-

DISNEYS KASSEN-

lungsreiches Geschicklichkeits-

SCHLAGER GIBT ES

spiel, das an einigen Stellen

JETZT AUCH FÜR DAS

extrem an Prince of Persia erin-

MASTER SYSTEM.

tert. Sechs verschiedene Bewegungen (Treppensteigen, Weitsprung, Klettern, usw.) kann euer Held ausführen. Eine gute Beinarbeit ist auch dringend erforder-

Aladdin

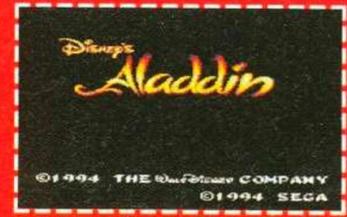
lich, wenn Ihr die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Levels erfolgreich absolvieren wollt. Ob auf der Flucht vor grantigen Palastwachen oder auf dem fliegenden Teppich - in jedem Abschnitt erwarten Euch andere Fallen und Gegner. Dazwischen gibt's als Belohnung kleine Filmsequenzen, die zur nächsten Stufe über-

pm



Check Up

Master System
4 MBit



Aladdin
Hersteller: Sega
Release:-
Geschicklichkeit
Tel. 040-2270961
Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 7
Save Game Passwort
Besonderheiten Entspricht der Game Gear Version

Grafik 84%
Sound 78%
Gesamt 82%

Grafik und Musik gehören zur absoluten Master-System-Oberklasse!

Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradize Software

Riesenauswahl :

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

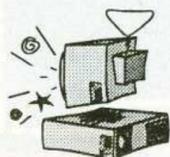
Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!



Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
45894 Gelsenk. - Buer
Tel: 02 09 / 34 97 84
Fax: 02 09 / 34 97 85

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

Täglich neue Games



Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins ...

Bei unseren Angeboten
steht man nur Kopf



Händleranfragen erwünscht!
Gewerberachweis erforderlich!

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)		Mega CD-2 (dt.)	
Addams Family	99	NBA Showdown	99
Aladdin	108	NFL Quarterback Club	116
Art of Fighting	108	NHLPA Hockey '94	99
Asterix	108	Ottifants	94
Bill Walsh Football	89	Pele Soccer	89
Blades of Renegance	89	PGA Euro Tour	99
Bram Stokers Dracula	108	PGA Tour Golf 3	108
Brett Hull Hockey	83	Power Strike 2	78
Castlevania-The N.G.	94	Prince of Persia	99
Chuck Rock 2	99	Puggsy	94
Cool Spot	99	Robocop 3	99
Dragon's Lair	99	Shining Force	108
Dragons Revenge	99	Shinobi 3	108
Dune 2	108	Skitchin	99
Eternal Champions	125	Sonic 2	83
F1 (incl Batterie)	108	Sonic 3	125
F-15 Strike Eagle 2	116	Sonic Spinball	99
FIFA Intern. Soccer	89	Streetfighter 2 Ch	125
Flashback	108	Terminator 2	79
Flintstones	99	Terminator 2(Judt D)	99
Gauntlet 4	99	Test Drive 2	92
Hook	99	Thunder Force 4	84
John Madden Foot	94	Tiny Toons	94
Jungle Strike	108	Toejam & Earl 2	108
Jurassic Park	104	Turtles Tour Fight	113
Landstalker	108	Virtual Pinball	99
LHX 2 / F-117	94	Virtual Racing	166
Lost Vikings	a A	WCW Wrestling	108
Lotus Turbo Chall 2	94	World Class Soccer	99
Mc Donald's Treasure	99	WWF Royal Rumble	109
Mickey's Challenge	108	WWF Wrestlemania	89
Micro Machines	83	Zombies	89
NBA Jam	114	Zool	89
		Mega CD 2 (o Spiel)	499
		Multi - Mega	979
		Batman Returns	99
		Bill Walsh Football	99
		Burning Fists	108
		Chuck Rock 2	99
		Cobra Command	84
		Double Switch	a A
		Dragon Lair	a A
		Dune	99
		Ecco the Dolphin	84
		Final Fight	84
		Flashback	a A
		Ground Zero Texas	119
		Hook	99
		Indiana Jones	108
		Jurassic Park	84
		Mortal Combat	114
		NHL Hockey '94	88
		Night Trap	118
		Slipheed	84
		Sol Feace	99
		Sonic CD	84
		Soulstar	a A
		Spider-Man vs Kings	84
		Terminator 1	99
		Thunderhawk	99
		Worldcup USA '94	a A
		WWF R in the Cage	99

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

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

Wir führen auch Amiga, PC, SNES, CD32, GB, GG! Händleranfragen erwünscht!

Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+ Zahlkartengebühr 3 DM) / Ausland nur gegen VK 20 DM; ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Wer bislang der Meinung war, daß es nichts Schlimmeres auf der Welt gibt als die eigene Verwandtschaft, hat sich geirrt. Denn bei den Addams von

FREUT EUCH AUF EIN

nebenan geht es garantiert noch

WIEDERSEHEN MIT

chaotischer zu. Der ganze Ärger

DER SCHRECKLICH

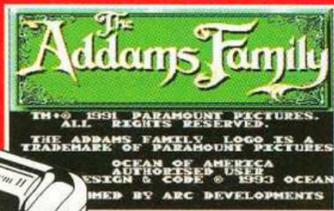
beginnt, als Onkel Vester sein

NETTEN FAMILIE!

Gedächtnis verliert und von der Hexe Abigail Craven verzaubert wird. Zusammen mit ihren Komplizen Tully und dem Richter hält das hinterhältige Frauenzimmer die gesamte Addams-Sippe in der Villa gefangen. Ihr schlüpft nun in die

Check Up

Master System
4 MBit



Game Gear
4 MBit



The Addams Family Jump & Run
Hersteller: Acclaim Tel. 089-45503455
Release: — Preis: DM 90,-

Spieler 1
Levels
Save Game Nein
Besonderheiten Spiel zum Film

Grafik 60%

Die Grafik lebt hauptsächlich von den seltsamen Gestalten aus dem Film.

Sound 46%

Schon nach kurzer Zeit ist das Gedudel nicht mehr erträglich.

Gesamt 68%

Die schlichte Steuerung macht das Spiel auch für Einsteiger interessant.

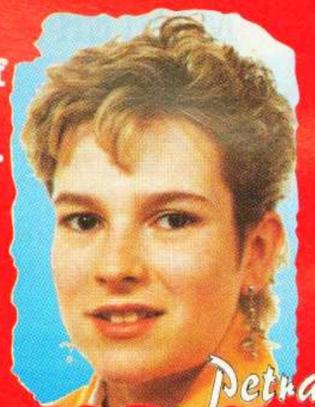
The Addams Family



Word Up

Das Spiel ist zwar nicht gerade eine Fundgrube neuer Ideen, allerdings sorgen die vielen Extras, Bonusräume und die witzigen Typen à la „Eiskaltes Händchen“ für langanhaltenden Gruselspaß. Auch wer

den Film nicht kennt, kommt sicherlich auf seine Kosten.



Petra

Rolle von Papa Gomez und müßt dem Onkel wieder zu einem klaren Kopf verhelfen. Denn dann könnt



ihr nicht nur Sohn, Tochter und Großmutter

aus den Händen des kriminellen Trios befreien, sondern auch Herzblatt Morticia, die ebenfalls in einem versteckten Winkel auf ihre Rettung wartet. Wer diese Strapazen hinter sich gebracht hat, muß sich im alles entscheidenden Endkampf mit Judge dem Richter auseinandersetzen. Diese etwas komplizierte Familientragödie wurde in ein schaurig-schönes Jump & Run



verpackt, bei dem ihr zusätzlich einige vertrackte Puzzles lösen dürft. Außerdem wurde in dem Haus jede Menge nützlicher Gegenstände versteckt, die nur darauf warten, von euch entdeckt zu werden.

MINIABO. JETZT.

3x
SEGA MAGAZIN



plus

**1x Tips & Tricks
Sammelordner**



Ja, ich will das
"SEGA Magazin" Mini-Abo:
3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

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

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

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

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

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

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

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

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

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

Wie schlicht und dennoch motivierend Storys sein können, bewies Programmierer Jordan Mechner schon in den grauen Vorzeiten der Spielewelt mit Prince

**DER ANIMATIONS-
of Persia. Man ist im Verlies des
KLASSIKER NUN**

Sultans eingesperrt und hat genau
AUCH AUF DEM

MEGA DRIVE!

zu befreien. Bildschirm für Bild-
schirm arbeitet man sich nun vor.
Erforscht nach dem Trial and Error-

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Prince of Persia Arcade Action
Hersteller: Domark Tel. —
Release: — Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 4
Save Game Ja
Besonderheiten Besser als die
Mega CD II-Version

Grafik 69%

Die Backgroundgrafik wirkt nicht mehr ganz zeitgemäß, jedoch sind die Animationen immer noch bewundernswert.

Sound 59%

Dank des atmosphärischen Titeltracks kann sich der Sound noch als knapp überdurchschnittlich bezeichnen lassen.

Gesamt 70%

Wer schon den Klassiker geliebt hat, kommt an dem Spiel nicht vorbei. Alle anderen sollten unbedingt einmal probierspielen.

Prince of Persia

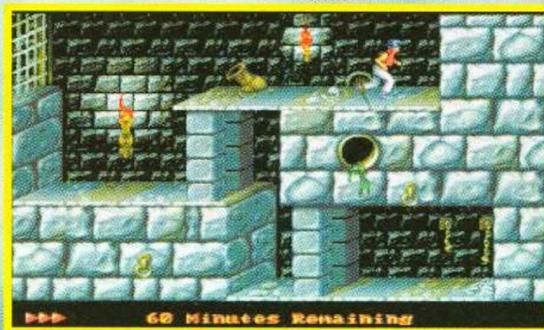
Prinzip wacklige Gemäuer und entdeckt hervorspringende Speere. Ab und zu muß man sich zwar mit einem Wächter ein spielerisch nach heutigen Maßstäben primitives Schwertduell liefern, doch eine spielerische Ideenbombe ist Prince of Persia zweifellos nicht. Den Kultstatus erlangte



dieses Spiel ganz eindeutig durch die unglaublich realistischen Animationen des Helden, die den Spieler in ihren Bann ziehen. Zweifellos ist dieses Argument heute alleine nicht mehr zugkräftig, doch ansehen muß man sich dieses geruhsame Plattformspiel auf alle Fälle. **hi**



Das **Gameplay** entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, doch der **Klassiker-Charme** reizt noch.



Hot-Spot

Ein Klassiker im Kampf gegen den Zahn der Zeit. Toll umgesetzt, jedoch trotzdem nicht Spitze.

Word Up

Endlich gibt es eine anständige Version des Klassikers für ein Sega-System. Die unpräzise Steuerung der Mega CD II-Version wurde ausgemerzt und die Grafik etwas aufgepeppt. Ich bin mir jedoch nicht sicher, ob der Charme

der vergangenen Zeiten bei euch noch soviel Wirkung zeigt. Eine faire Chance hat der Prinz jedoch verdient!



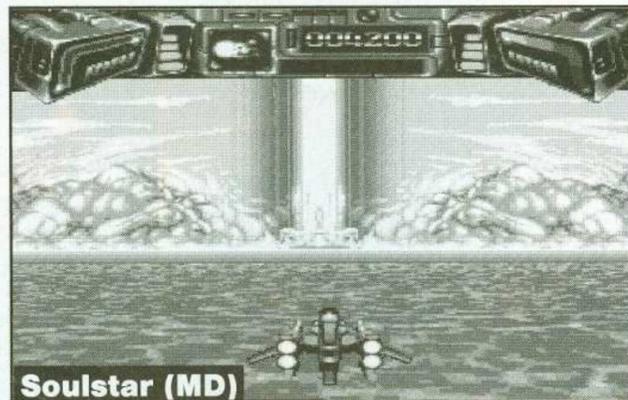
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Mega Drive:

Multi Mega	989.-
Mega Drive ohne Spiel	199.-
Street Winner Joystick	119.-
Action Replay Pro	109.-
6 Button Controller	39.-
6 Button Arc. Power Stick	89.-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89.-
Master System Conv. II	69.-
RGB-Scart Kabel (Mega Drive II) ..	29.-
Aero the Acrobat	109.-
Andretti Racing (Juni)	109.-
Art of Fighting (Mai)	119.-
Buba'n Sticks	109.-
Castlevania N. Gen	99.-
Champ. Wold Class Soccer	109.-
Dragon's Revenge	119.-
Dune 2	119.-
Eternal Champions	139.-
Fifa Soccer	109.-
Hyperdunk	119.-
Joe & Mac	99.-
Landstalker(dt. Texte Tipsbuch) .	129.-
Lost Vikings	109.-
Marco's Magic Football (Juni)	129.-
Mc Donald Treasure Land	109.-
Mickey's Challenge(Mai/Juni)	119.-
NBA Jam	129.-
NHL Hockey 94	109.-
Pete Sampras Tennis (Juni/Juli) ..	109.-
PGA Euro Tour Golf	119.-
Prince of Persia	109.-
Sensible Soccer	119.-
Shinobi 3	104.-
Sonic 3	139.-
Star Trek Next Gen (Juni/Juli)	129.-
Streets of Rage 3 (Mai)	139.-
Sub Terrania (Mai/Juni)	119.-
Toe Jam & Earl 2	119.-
Virtua Racing (Mai)	189.-
WWF Royal Rumble	129.-
WCW Wrestling	119.-



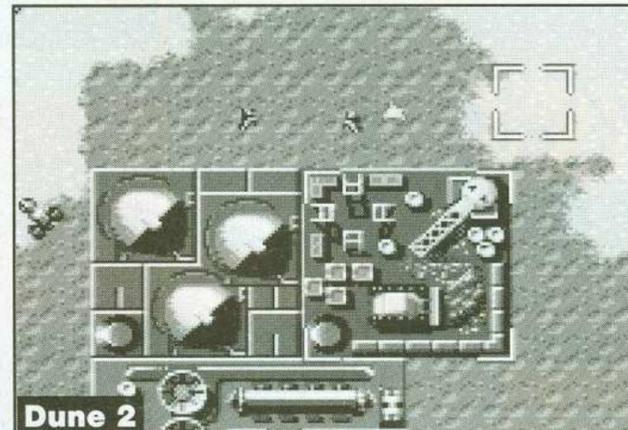
Virtua Racing (MD)
(Mai) 189,-DM



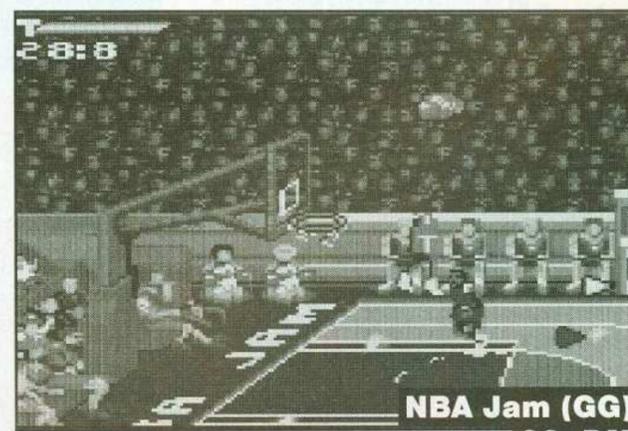
Soulstar (MD)
(Mai/Juni) 119,-DM



Sub Terrania (MD)
(Mai/Juni) 119,-DM



Dune 2
119,-DM



NBA Jam (GG)
89,-DM

Mega CD

Mega CD II mit Road Av.	539.-
Mega CD II	499.-
Chuck Rock II	109.-
Double Switch	109.-
Dune CD	109.-
Ground Zero Texas	109.-
Jurassic Parc	89.-
Lunar Silverstar	119.-
Microcosm	119.-
Monkey Island (Mai/Juni)	119.-
Mystery Mansion	109.-
NHL Hockey 94 CD	109.-
Powermonger CD	119.-
Price Fighter	119.-
Robo Aleste	104.-
Silpheed	89.-
Sonic CD	89.-
Soulstar (Mai/Juni)	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	109.-
WWF Rage in the Cage	109.-

Master System

Aladdin	94.-
Donald Duck 2	79.-
Dschungelbuch	89.-
F-1	79.-
Road Rash	84.-
Ultimate Soccer	89.-

Game Gear

Game Gear TV Set	289.-
Aladdin	79.-
Donald Duck 2	89.-
Dschungelbuch	84.-
Jurassic Park	79.-
Marko's Magic Football (Juni)	94.-
NBA Jam	89.-
Pinball Wizards (Mai)	89.-
Road Rash	84.-
T-2 Arcade Game	89.-

Sonderpreise

nur solange Vorrat reicht!

Mega Drive

Aladdin	99.-
Addams Family	99.-
Agassi Tennis	69.-
Chuck Rock II	99.-
Double Clutch (Autorennen) ...	49.-
Global Gladiators	49.-
Fatal Fury	79.-
Hook	79.-
B.O.B	59.-
Street FighterII	119.-
Spiderman	69.-
Snake Rattle & Roll	49.-
Tazmania	49.-
Tiny Toon's	89.-

Master System:

Global Gladiators	39.-
Palour Games	39.-
Wimbledon II	39.-

Game Gear:

Global Gladiators	39.-
Tazmania	39.-
Wimbledon	39.-

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

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

Die große Flipperwelle auf dem Mega Drive ist gerade am Abflauen, und nun scheint sie auf den Game Gear überzuschwappen. Völlig überras-

SONICS GRANDIOSES

schend und ohne jegliche Ankün-

FLIPPERSPIEL

digung traf plötzlich eine Game

NUN AUCH AUF

Gear-Version von Sonic Spinball

GAME GEAR!

ein, und wir waren überrascht. Dieses Spiel wurde tadellos von 16 Bit auf 8 Bit konvertiert. In vier abwechslungsreichen Levels muß

SONIC SPINBALL

man Sonic, der als Flipperkugel erhalten muß, mit den Flippern immer wieder nach oben katalapultieren. Die riesigen Tische werden hier gescrollt und herrliche Animationen erfreuen dabei das Auge. Ob Toxic Cave, Lava Powerhouse, Fortress House und der finale Showdown mit Dr. Robotnik, in dieser Version ist alles enthalten, was auch schon die Mega Drive-Version zum Hit machte. Lediglich die Steuerung ist etwas schwieriger geraten, was aber aufgrund der Hardware auch schlecht zu lösen war. **hi**



Check Up

Game Gear
4 MBit



Sonic Spinball
Hersteller: Sega
Release: Juni

Flipperspiel
Tel. 040-2270961
Preis: DM 89,95

- Spieler 1
- Levels 4
- Save Game Nein
- Besonderheiten Hervorragend umgesetzt!

Grafik 85%

Für Game Gear-Verhältnisse wurde hier Erstaunliches geleistet. Prächtige Farben, tolle Animationen, gutes Scrolling.

Sound 70%

Zweifellos wurde hier etwas gespart, doch der Sound paßt immer noch sehr gut und stört nicht weiter.

Gesamt 84%

Sonic-Spiele dürfen von 8 Bit-Besitzern einfach nicht versäumt werden. Sonic Spinball ist der Flipper-Hit schlechthin.



Hot-Spot

Eine hervorragende Umsetzung von Sonic Spinball wurde den Game Gear-Freunden beschert. Alles drin, alles dran!

Selbst das schöne Intro wurde nicht vergessen.

Word Up

Sega vergißt seine Game Gear-User nicht! Auf Mega Drive mußte sich Sonic Spinball harter Konkurrenz wie Dragon's Revenge oder Virtual Pinball erwehren, doch auf dem Game Gear

ist Sonics Flipper konkurrenzlos. Abwechslungsreich und spaßig!



Call us!

Infoservice

DER HEISSE DRAHT FÜR SCHNELLEN RAT.

TIPS & TRICKS FÜR MEGAFREAKS.

NULL PROBLEMO AUF LEVEL 42.

ZUR MUSCHEL GREIFEN UND PHONEN:

MONTAGS BIS FREITAGS VON 10.00 BIS 18 00 UHR.

UNTER **040/22 709 61**.

ODER FILZSTIFT KREISEN LASSEN.

UND AB GEHT DIE POST. AN:

SEGA INFOSERVICE, POSTFACH 305568, 20317 HAMBURG.

NOCH FRAGEN? BITTE MELDE DICH!

SEGA

Bislang mußten sich fast alle speziellen Mega CD II-Spiele einen großen Vorwurf gefallen lassen: es handle sich dabei oftmals nur um einen automatisch

TOP GUN SPIELEN?

ablaufenden Film, bei dem man

DAS NEUE

nur sehr begrenzt eingreifen kann.

MEGA CD II-SPIEL

Road Avenger gilt hier meist als

MACHT'S MÖGLICH!

Paradebeispiel. Nur Thunderhawk wurde ausnahmslos als Meisterwerk anerkannt. Die berechtigten Vorwürfe hat sich nun Sega zu Herzen genommen, und nach dem schon gut gelungenen Prize Fighter warten mit Mystery Mansion und

Tomcat Alley

Hot-Spot

Word Up

Tomcat Alley reiht sich unter den Referenzspielen für das Mega CD II ein. Tolle Atmosphäre und durchdachtes Spieldesign.

Langsam, aber sicher können die Mega CD II-Freaks auf eine stolze Palette an empfehlenswerten Titeln blicken. Tomcat Alley ist sehr gut spielbar und abwechslungsreich. Man

verstand es hier prima, einen ablaufenden Film in ein herausforderndes Spiel zu verwandeln. Hier kann man wirklich Top Gun-Atmosphäre schnuppern.



Tomcat Alley gleich

nen über den Himmel der mexikanischen Wüste, immer auf der Jagd nach feindlichen Einheiten.

HEB AB!

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, den Funkkontakt zu halten, Ziele auszusuchen, Waffen auszuwählen und letztendlich auch noch eine gute Reaktion beim Abschließen zu haben. Dazu

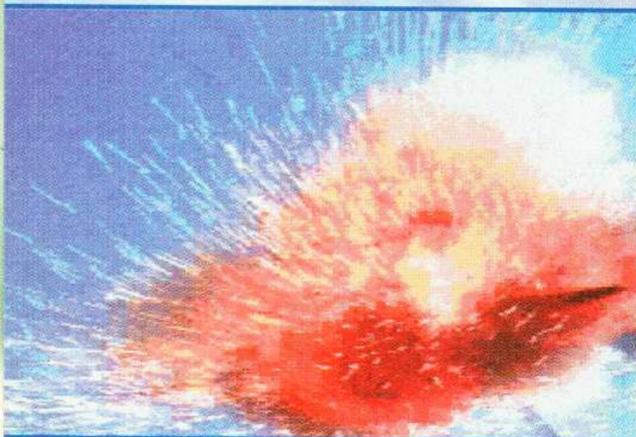
zwei Spiele mit einem interessanten Spielprinzip auf. Während Mystery Mansion eher Adventure-Fans ansprechen dürfte, ist Tomcat Alley etwas für die Actionliebhaber. Man schlüpft in die Rolle eines Tomcat-Besatzungsmitglieds und düst im Auftrag von Oberst Povich mit einer atemberaubenden Maschine in verschiedenen Missio-



Der Kampf steht bevor: Nun muß man per Fadenkreuz den ersten Anflugpunkt angeben.



Die-Verfolgungsjagd im Flußtal: Wenn sich das Fadenkreuz verfärbt, muß man schießen. Man hat nur eine Chance!





Jetzt wird es brenzlich!
Einmal hat man schon
vorbeigeschossen.



An diese schöne
Dame muß man
seine Position
melden.



gehört natürlich eine gute Portion Nervenstärke, denn wenn man das Ziel beim ersten Versuch nicht eliminiert, dröhnen die Sirenen und feindliche Raketen sind meist im Anmarsch. Um möglichst gut vorbereitet zu sein, sollte man beim Mission-Briefing auch besonders gut zuhören. Der Spielablauf richtet sich toll nach den Handlungen des Spielers und läßt interaktive Langweiler wie Road Avenger in Vergessenheit geraten. Die abwechslungsreichen Missionen und der Vorspann in voller Bildschirmgröße sind noch ein Extralob wert. Nehmt Platz im Cockpit und genießt den Flug über die Wüste! Sofern ihr dazu überhaupt Zeit habt, denn der nächste Gegner naht bestimmt!!

hi

Check Up

Mega CD II

Tomcat Alley

Hersteller: Sega

Release: Juli

Action

Tel. 040-2270961

Preis: DM 109,95

Spieler 1

Levels 7

Save Game BackUp-Booster

Besonderheiten Film in Bildschirmgröße

Grafik 82%

Kaum ruckelnde, farblich überraschend gute Digi-Grafik, die alte Mega CD II-Sünden vergessen läßt. Dazu noch sehr abwechslungsreich!

Sound 81%

Absolut realistische Soundeffekte und Funkwechsel. Mehr kann man nicht verlangen.

Gesamt 80%

Dieses Spiel motiviert von der ersten Sekunde an und fordert den Spieler bis zum letzten. Zweifellos das derzeit beste interaktive Film-Spiel.

LAMBORGHINI COUNTACH POSTER



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

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo
Jaguar
3DO

Dune II MD dt 139,95
Rebel Assault MCD us 109,95
Virtua Racing MD dt 189,95

Eternal Champions MD dt 109,95
Rock 'n Roll Racing MD dt 99,95
Virtual Pinball MD dt 99,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h !

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030 - 621 30 18
Malzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt (von 9.00 bis 18.00 Uhr)

VIDEOSPIELE - PARADIES

MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG

0 20 66 / 5 41 64

Geschäftsläden:

— Steinbrinkstr. 255
Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61
Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten:

Mo-Fr 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

KNAPP 100 MILLIONEN DOLLAR HAT DER FILM GEKOSTET - FÜR DAS MODUL HAT ARENA ANSCHEINEND NUR DIE PORTOKASSE GEPLÜNDERT.

Denn was euch T2 - The Arcade Game an Grafik, Sound und Spielspaß bietet, spottet jeder Beschreibung. Die Anleitung bringt es auf den Punkt: „Um zu siegen, mußt du ständig schießen ...“. Damit ist die Handlung auch schon hinreichend erklärt. Mit einem Maschinengewehr zerbröselst ihr Dutzende von

T2 - The Arcade Game



Diese Automatenumsetzung ist nur noch langweilig.



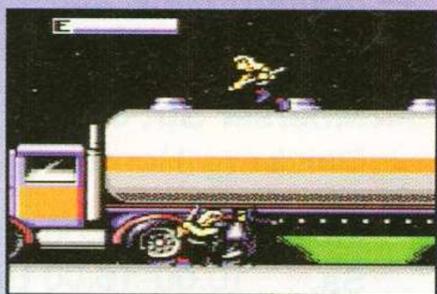
Endoskeletten, die sich in den Straßen von Los Angeles herumtreiben. Wilde Verfolgungsjagen mit einem Helikopter und der endgültige Showdown im Stahlwerk erinnern zumindest

von den Schauplätzen her ein wenig an den Kinostreifen. Elf verschiedene Extras sorgen zwar anfangs für Abwechslung, können über das langweilige Dauerfeuer-Geballer aber nicht hinwegtrösten. Die ungenaue Steuerung und einige unfaire Stellen geben dem Terminator den Rest!

pm

SONNENBRILLE, LEDERJACKE UND MECKI-FRISUR: T2 MACHT EUCH ZUR WANDELNDEN TÖTUNGSMASCHINE.

Der Schwarzenegger für unterwegs bietet euch vier Levels, die an den Schauplätzen des Kinohits spielen. Auf einem Lkw-Parkplatz, im Krankenhaus, in den Labors von Cyberdyne Systems und schließlich im Walzwerk laßt ihr euren Terminator durch

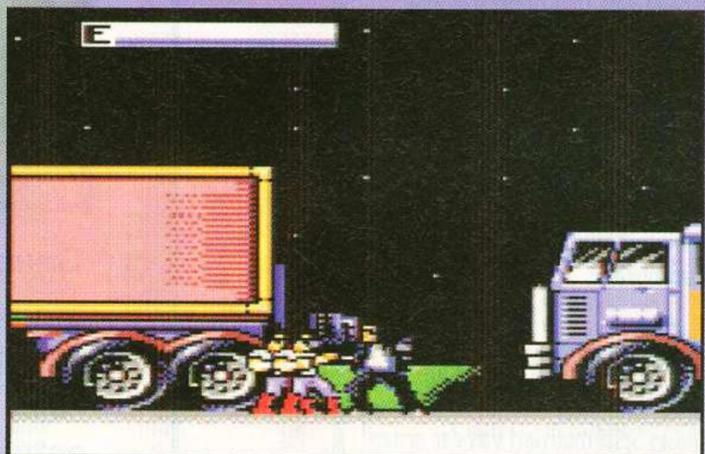


Terminator 2 - Judgment Day

Hundertschaften von Schlägertrupps prügeln und schießen. Aus dem spannenden Filmstoff hätte man allerhand machen können, aber das Ergebnis ist mal wieder ein harmloses Action-Spielchen ohne neue

Ideen. Erst in den späteren, sehr schweren Levels werdet ihr mit verschiedenen Missionen (z. B. Sprengstofflegen) konfrontiert. Am „unterhaltsamsten“ sind aber die primitiven Animationen, mit denen der T-800 seine gefürchteten Kinnhaken austeilt. Lediglich die fetzige Musikuntermalung ist recht ordentlich gelungen.

pm



Pixel-Arnie zermalmt jeglichen Spielspaß.

Check Up

Master System 4 MBit



T2- The Arcade Game Action
 Hersteller: Acclaim Tel. 089-45503455
 Release: - Preis: DM 90,-

Spieler 1
 Levels 7
 Save Game Nein
 Besonderheiten Spiel zum Film

Grafik 53%
 Sound 69%
 Gesamt 38%

In der Spielhalle ein Riesenhit - auf der Heimkonsole eine herbe Enttäuschung!

Check Up

Master System 4 MBit

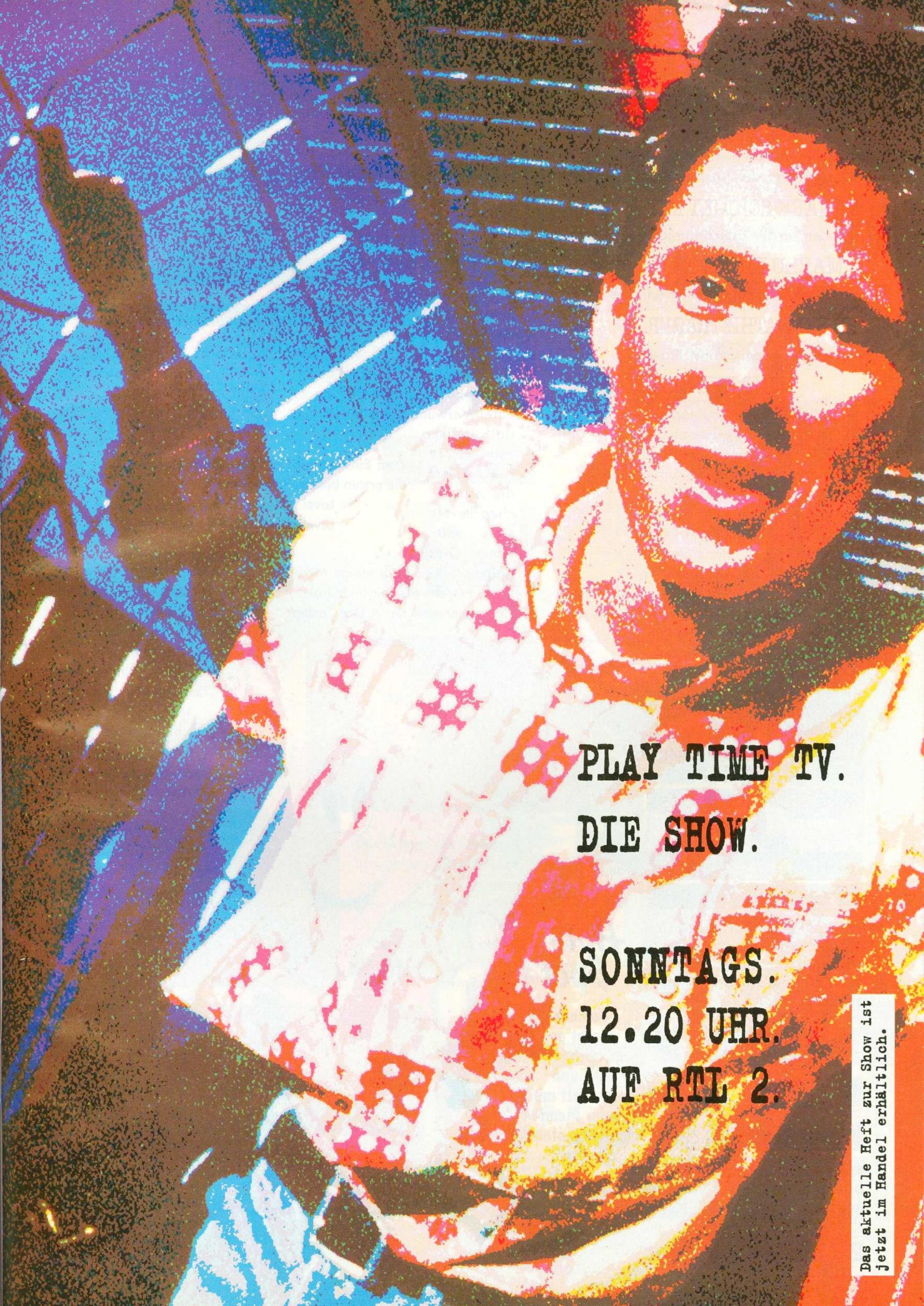


T2 - Judgment Day Action
 Hersteller: Acclaim Tel. 089-45503455
 Release: - Preis: DM 90,-

Spieler 1
 Levels 4
 Save Game Nein
 Besonderheiten Spiel zum Film

Grafik 48%
 Sound 75%
 Gesamt 40%

Tag der Abrechnung:
 Ein Spiel, (über-)flüssig wie der T-1000.



**PLAY TIME TV.
DIE SHOW.**

**SONNTAGS.
12.20 UHR.
AUF RTL 2.**

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Panik in der Stadt Sterling: Eine unberührte Kleinstadt-Idylle kennzeichnet das englische Städtchen. Die meisten Einwohner verdienen hier ihre

DOMARK SCHICKT MIT BRÖTCHEN IN DER GLEICHNAMIGEN MARKO EINEN NEU-SPIELZEUGFABRIK, DIE UNTER DER LEITUNG DES SKURRILLEN COLONEL BROWN INS RENNEN.

steht. Doch seit geraumer Zeit läßt sich das Oberhaupt der Fabrik immer weniger sehen und verbringt stattdessen seine Zeit in seinem riesigen Labor. Was die naiven Einwohner nicht wissen: Colonel Brown heckt einen teuflischen Plan aus, um ganz Sterling zu unterjochen. Mittels einer neuartigen Substanz ist der Despot in der Lage, harmlose Tiere in böse Schleimmonster zu verwandeln. Eines Nachts wird der Colonel jedoch von einem ambitionierten Freizeit-Kicker namens Marko Sam beobachtet, wie er seine Mixtur unter die Leute bringt, und das sollte Folgen



Wenn Marko läuft und ihr die Richtungstaste nach unten drückt, schlittert der Knabe eine Zeit lang auf dem Bauch.



Fleißiges Sammeln der Dosen erfreut euer Punktekonto.

Marko's Magic Football

Hot-Spot
Domark macht es möglich: 16 MBit vollgestopft mit jeder Menge intelligentem Spielspaß.

haben: Markos Ball wurde nämlich von dieser Substanz berührt und verfügt seitdem über erstaunliche Fähigkeiten.

Anpiff

Nach dem rührseligen Intro stört euch kein langer Options-Dschungel mehr, so daß ihr ohne Umschweife mit dem Spiel beginnen könnt. Hier werdet ihr zu eurer Verwunderung feststellen, daß Marko sein rundes Leder durch die zahlreichen Levels stets mitnimmt. Diese grandiose Idee birgt einige Möglichkeiten, die erst wir im Extrakosten näher erläutern. Den Tasten



**Zum Einstieg gibt es hier schon einmal die ersten beiden Paßwörter:
Level 2 HAUNTING
Level 4 GUNGETNK**

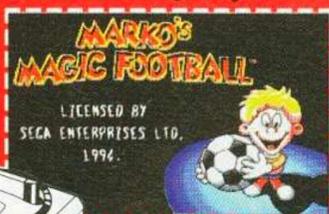
A und B kommen noch die konventionellen Bedeutungen zu: mit Knopf A legt der blonde Jüngling einen kleinen Spurt ein, während er mit der B-Taste sein ganzes Sprungtalent zeigt. Ihr braucht übrigens nicht immer dem Ball hinterherzulaufen, wenn ihr ihn mit einem Schuß vom Bildschirm gefegt habt, einfach nur erneut Knopf C drücken, und schon befindet



sich der Ball wieder an euren Fuß. Ihr dürft den Ball sogar als Trampolin mißbrauchen. Durch diese Technik könnt ihr auch an scheinbar unerreichbaren Plätzen nach Items suchen. Apropos „Items“: Marko hat scheinbar ein Faible für Dosen entwickelt, da er wie wild hinter diesem Blech her ist. Richtig interessant sind jedoch neben den Energieauffüllern die verschiedenfarbigen Power-Turnschuhe. Diese Pick Ups helfen Marko kurzzeitig bei seinem Unterfangen und haben je nach Farbe eine unterschiedliche Bedeutung, wie Smart-Bomben oder Unverwundbarkeit. Wenn ihr sogar das Glück habt, die blauen

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Marko's Magic Football Jump & Run
Hersteller: Domark Tel. -
Release: Juni Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 10+
Save Game Paßwort
Besonderheiten deutsche Texte,
Fußball als Waffe

Grafik 78%

Gelungene Animation des kleinen Helden, witziger Comic-Stil.

Sound 59%

Die Soundeffekte sind ok und stets passend, die Musik verkümmert allerdings zum simplen Hintergrund-Gedudel.

Gesamt 85%

So soll es sein: spielerisch durchdachtes Geschicklichkeitsspiel, das auch auf Dauer fasziniert.

Marko und sein Ball, das beste Duo seit Dick & Doof
Mit dem Ball kann Marko eine Menge anstellen, um die Gegner zur Verzweiflung zu bringen:



Sobald ihr den Ball berührt, führt Marko das Leder in vorbildlicher Technik vor sich her und ist somit schußbereit. Um den Ball immer wieder zurückzuholen, braucht man einfach nur Knopf C zu drücken.

Mit Knopf C wird der Fußball weggeschossen. Je länger ihr die Taste gedrückt haltet, desto kräftiger ist der Schuß.

Wenn ihr aus dem Laufen heraus kickt, wird der Ball besonders kräftig geschossen (Knopf A und C gleichzeitig).

Wenn ihr die B-Taste gedrückt haltet, könnt ihr das runde Leder auch als Trampolin benutzen.



COLONEL BROWN WAR AUSSER SICH VOR FREUDE!!



KEINE ANDERE SPIELZEUGFABRIK SAH SO AUS WIE DER STERLING SPIELZEUGTURM.



MARKO SAH, WIE DIE ARBEITER DES COLONELS SCHLEIM IN DIE KANALISATION GOSSEN.

Das Drama von Sterling

In witzigen Comicbildern führt euch der Vorspann die Geschehnisse der englischen Stadt vor Augen. Besonders herzerreißend ist dabei das Bild, wo der arme Hund mit der Substanz überschüttet wird. Da kriegt man förmlich eine Wut im Bauch.



EIN FIESES SUPERHORN WAR DARIN EIFRIG AN WERK. COLONEL BROWN, DER BESITZER VON STERLING TOYS, HATTE EINEN PLAN.



...UND ZWAR IN EIN FIESES SCHLEIMMONSTER!!

WENN DER COLONEL DIE STADT MIT GENUG SCHLEIM BEDECKEN KONNTE, WURDE IHM NORD-STERLINGTON ALLEIN GEMEINEN!!

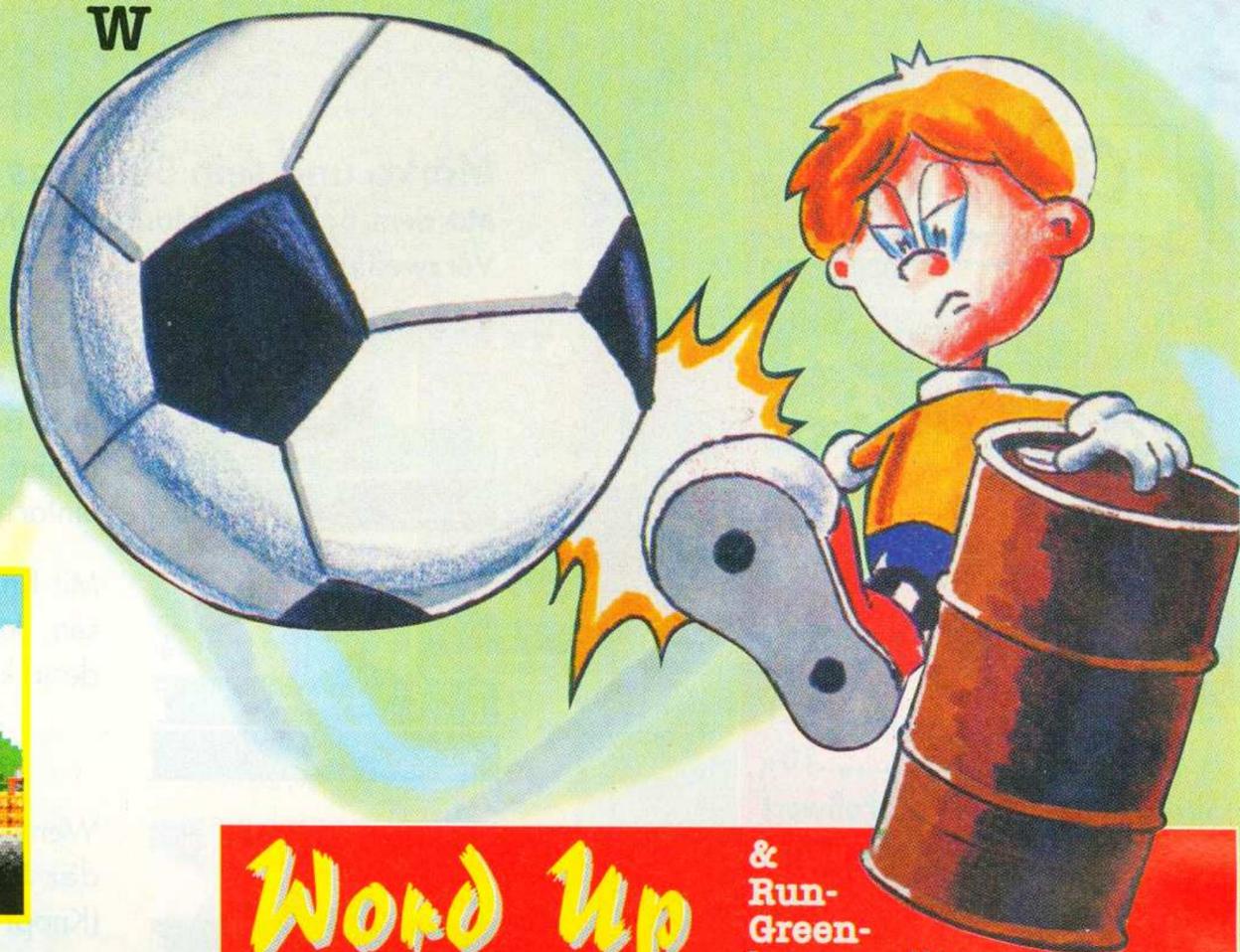


UNSCHULDIGE TIERE WURDEN ALS VERSUCHSOBJEKTE BENUTZT. DANN LIEF DER LETZTE TEST AN.

R E V I E W

Turnschuhe zu ergattern, darf Marko eine Zeit lang den Rambo markieren und mit einem Maschinengewehr durch die Gegend ballern, da haben die grünen Schleimbeutel keine Chance mehr!

45



In Suburbia beginnt eure Heldentat.

Word Up

Aus einer „genial einfach - einfach genialen“ Idee zauberten die Herren von Domark eines der originellsten und putzigsten Hüpf-Arien der letzten Zeit. Durch die Einbeziehung des Balles erhält das scheinbar ausgereizte Genre ein neues Spielgefühl, das von Beginn an gute Laune verbreitet. Jump

& Run-Greenhorns sollten allerdings gewarnt sein: Der Umgang mit dem Ball ist recht gewöhnungsbedürftig und erfordert viel, viel Übung.



Rambo läßt grüßen!

Hin und wieder lassen euch diverse Power-Turnschuhe besondere Fähigkeiten zukommen. Durch den blauen Turnschuh dürft ihr beispielsweise eine Zeit lang mit einem Maschinengewehr Blei verspritzen.



Der Ballfresser

In der Stadt Sterling gibt es merkwürdige Zeitgenossen. Dieser Knabe hat zum Beispiel eine besondere Vorliebe für euren Fußball und kann das runde Leder sogar mit einem Biß verschlingen.

Die schleimigen Widersacher von Marko



Die trottelligen Polizisten gehören noch zu den leichtesten Gegnern.



Diese großen Schleimmonster sind die reinsten Chamäleons, da sie sich hin und wieder in einen Ordnungshüter verwandeln können.



Die Möwen sind im Prinzip nur billiges Kanonenfutter.

Geister sind harmloser als sie aussehen.



Jäger solltet ihr möglichst schnell besiegen, um nicht das verschossene Schrot abzubekommen.

Dieser Junge auf dem Luftkissen verträgt einige Schüsse und ist zudem recht schnell unterwegs.



Regelrecht hinterhältig sind diese kleinen Schleimmonster. Manche verwandeln sich sogar in eine Zeitbombe und versprühen giftigen Schleim.

Mit diesem Schleim-Saurier solltet ihr euch besser nicht anlegen, da er bei Blickkontakt sofort eine Ladung dieser giftigen Substanz ausspuckt.

Mc Game

- Bielefeld -

Aladdin	109,95	NBA Showd.	119,95
Another World	89,95	Pele Soccer	89,95
Brett Hull Hock.89,95		Robocop Vs Term.	119,95
Battle Toads	89,95	R. B. I. Baseball 93	69,95
Castlevania	99,95	Sonic 3	129,95
Cool Spot	99,95	Streetfighter 2	129,95
Dr. Robotnics	109,95	Shadowrun	119,95
Fifa Soccer	109,95	Sonic Spinball	99,95
Global Gladlat.	89,95	Toe, Jam & Earl	109,95
J. M. Footb.94	119,95	Virtual Pinball	99,95
Jewel Master	59,95	Virtual Racing	auf Anfr.
Lost Vikings	109,95	Winter Olympics	109,95
Landstalker	129,95	Wonderboy I.Mo.W	69,95
NBA Jam	119,95	Zombies	99,95
NHL Hock.94	109,95	Zool	109,95

Mc Game

Detmolderstr. 68

33604 Bielefeld

Tel: 0521 / 64234

Fax: 0521 / 64235

Wir nehmen Eure gebrauchten
Module in Zahlung!!
Einfach anrufen.

SEGA Inhaber: Gormen Marktes SEGA
WORLD OF GAMES
Computerspiele Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Sega Mega Ca.		Sega Ca.	
Aladdin	119.90 DM	Dune CD	119.90 DM
Bubsy	49.90 DM	Ground Zero Texas	119.90 DM
Castlevania	99.90 DM	Tomcat Allay	129.90 DM
Dune 2	119.90 DM	Monkey Island	119.90 DM
Ren & Stimpy Show	129.90 DM	Sonic CD	99.90 DM
Eternal Champions	139.90 DM	Final Fight	99.90 DM
F1	129.90 DM	Silphead US	59.90 DM
Landstalker Dt. Texte	129.90 DM	Dracula CD US	49.90 DM
FIFA SOCCER	119.90 DM	Microcosm	119.90 DM
WWF Royal Rumble	129.90 DM	NHL 94	109.90 DM
NBA Jam	129.90 DM	Rage in the Cage	119.90 DM
NHL 94	129.90 DM	Lunar	129.90 DM
PGA Europ. Tour Golf	129.90 DM	Pirates Gold	129.90 DM
Shining Force	119.90 DM	Thunderhawk	99.90 DM
SONIC 3	139.90 DM		
Tiny Toon	99.90 DM		
Toe Jam & Earl 2	119.90 DM	SEGA Mega mit Aladdin	279.00 DM
Virtual Racing	199.90 DM	SEGA Mega ohne Spiel	199.00 DM
World Class Soccer	119.90 DM	SEGA Mega mit Sonic 2	279.00 DM

Laufend Neuheiten!

Sonderposten

Mega Drive Spiel

Summer Challenge nur 49.90 DM

Solange vorrat!

Ladenöffnungszeiten

MO-FR 10.00 - 18.30 UHR

SAMSTAG 10-14 UHR

Versand plus DM 10.00

Katalog gegen frankierten

Rückumschlag (DIN A4) 3.--DM

Es war einmal....“ So müßte eigentlich dieser Testbericht beginnen, denn eine Story im Stile der Gebrüder Grimm stimmt euch auf dieses Echtzeit-

EIN ZAUBERHAFTES

Adventure ein.

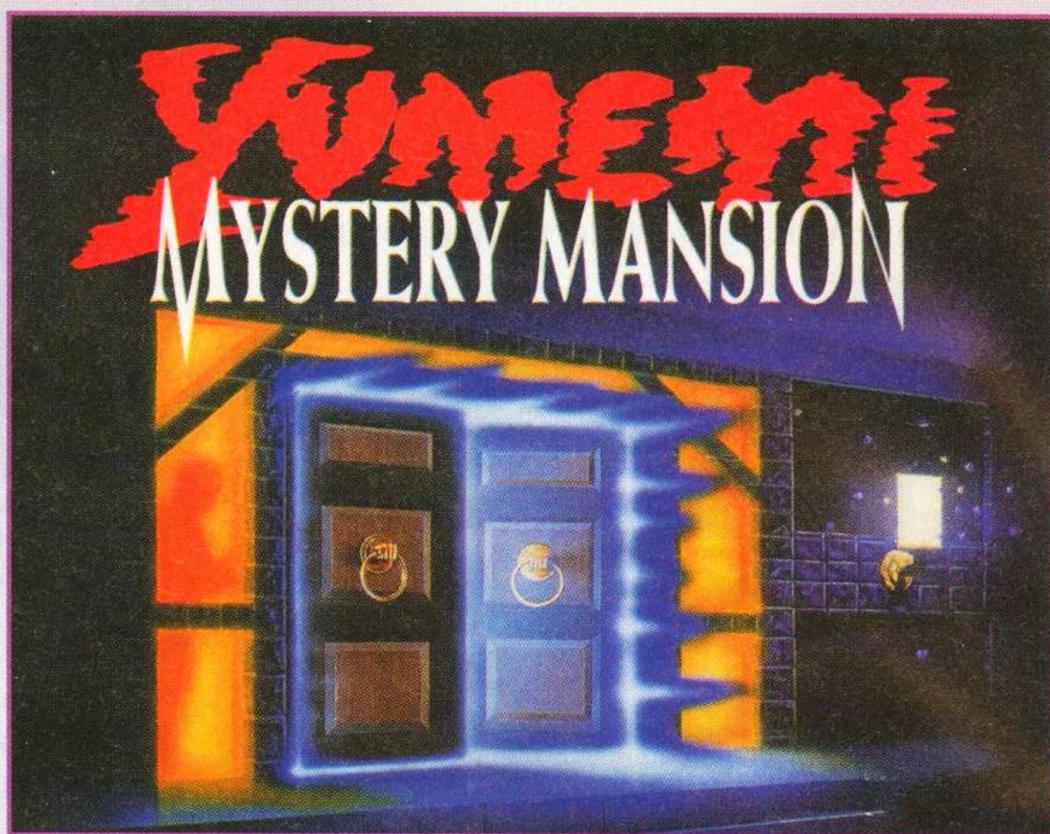
ABENTEUERSPIEL FÜR

Eine mächtige Ulme ist schon seit

EUER MEGA CD II.

Generationen die Ursache für so manch wildes Gerücht. Der Grund: Alle vier Jahre fliegen plötzlich blau leuchtende Schmetterlinge um diesen obskuren Baum herum und

Mystery Mansion



Das Abenteuer beginnt

Das große Haus mit seinen vielen Zimmern ist nun der Schauplatz eures Abenteuers. Mittels einer entsprechenden Joystickbewegung könnt ihr euch in Echtzeit durch die Villa bewegen und in sämtlichen Räumen nach Gegenständen und

Hinweisen suchen. Einmal entdeckte Items werden dabei vom Computer automatisch aufgenommen und können jederzeit mit Hilfe von Knopf A wieder eingesetzt werden. Neben der ständigen Sucherei kommen natürlich auch eure grauen Gehirnzellen zum Einsatz, da jeder Gegen-



In diesem schaurig schönen Haus spielt sich euer Abenteuer ab.

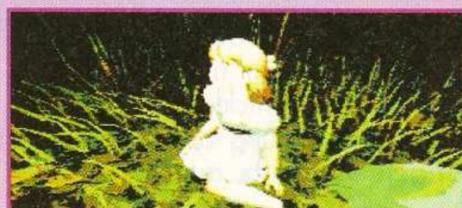
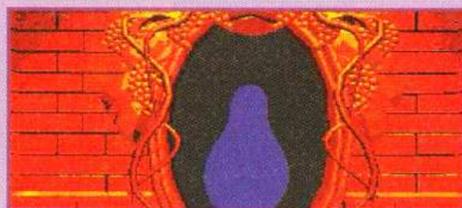
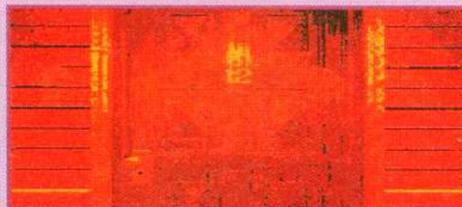
vollführen dabei einen rituellen Tanz. Auch Jonathan und seiner kleinen Schwester ist dieser merkwürdige Umstand bekannt, und daher beschließen die beiden, dem Baum in jener einmaligen Nacht einen Besuch abzustatten. An dieser mystischen Stätte angekommen, muß Jonathan jedoch zu seinem Entsetzen feststellen, daß seine Schwester plötzlich spurlos verschwunden ist. Nach einer längeren Suche führen ihn die Spuren schließlich zu einer verlassenem Villa. Hier erzählen ihm die Schmetterlinge, daß ein böser Fluch auch seine Schwester in einen wunderschönen Papillon verwandelt hätte und er nur bis zum Morgengrauen Zeit hat, den Bann zu brechen.

Hot-Spot

Eine fantastische Atmosphäre und gelungene Technik lassen Segas neuen Silberling zu einem schönen (sehr kurzen) Spiel Spaß werden.

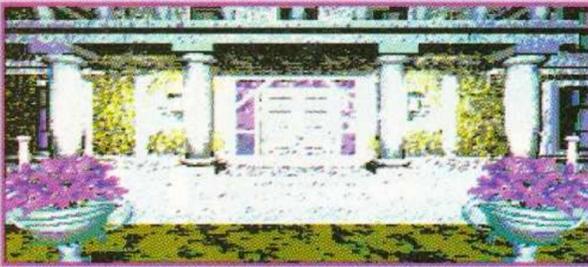


Finale



Zum Schluß müßt ihr noch ein Wirrwarr aus Türen durchqueren, um zum letzten Raum zu gelangen. Benutzt folgende Türen: 3-33-777-345-333-12-27. Im letzten Zimmer müßt ihr einfach nur noch den magischen Kristall benutzen, um dem bösen Spuk ein Ende zu bereiten. Anschließend darf Jonathan seine kleine Schwester wieder in seine Arme schließen.

Vorsprung durch Technik



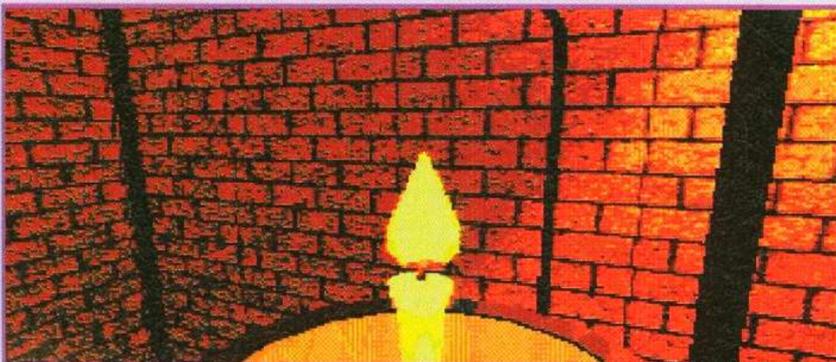
Wie im Visitor-Center beim Spiel Jurassic Park könnt ihr euch durch diese große Villa in Echtzeit bewegen, wodurch der Realismus natürlich erheblich gesteigert wird.

Hör auf den Rat der Tiere



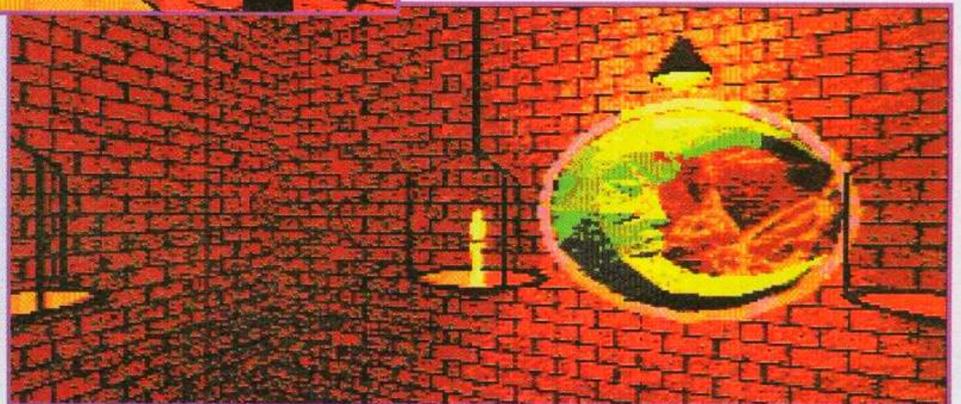
In vielen Räumen geben euch diese blau leuchtenden Schmetterlinge entscheidende Tips zum Weiterkommen.

stand einen bestimmten Zweck erfüllt und euch hin und wieder kleinere Rätsel am Weiterkommen hindern. Ein besonders wichtiger Gegenstand ist übrigens das Tagebuch, da ihr nur in diesem besonderen Buch euren Spielstand festhalten könnt. Solltet ihr trotz größter Bemühungen einmal nicht weiterwissen, braucht ihr einfach nur in den magischen Spiegel im Billard-Zimmer zu blicken, um einen entscheidenden Tip zu erhalten.



Diese Kerzen müssen nach einem bestimmten Schema angezündet bzw. ausgeblasen werden. Die richtige Kombination zeigt Euch eine Dartscheibe.

46



Der magische Spiegel



Im Billard-Zimmer zeigt euch ein besonderer Spiegel, in welchem Raum sich der nächste Gegenstand befindet.

Word Up

Endlich einmal ein Spiel ohne jegliche Gewalt oder Hektik. Statt wilden Joystickgerüttels und ständiger Ballelei verlangt dieses atmosphärisch dichte Abenteuer vielmehr eine Menge Geduld und Kombinationsgabe von euch. Schade nur, daß es dem

Silberling auf Dauer etwas an Abwechslung bzw. Überraschungsmomenten mangelt und der Spaß schon nach rund drei Stunden zu Ende ist.



Check Up

Mega CD II



Mystery Mansion Adventure
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: Mai Preis: DM 109,95

Spieler 1
 Levels -
 Save Game Backup-Booster
 Besonderheiten Mit Maus spielbar, gute Englischkenntnisse

Grafik **73%**

Die CD-Technik ermöglicht einen nahezu ruckelfreien Gang durch das große Haus, die Farben sind eine Spur zu trist ausgefallen.

Sound **74%**

Erholsame und entspannende Klänge, die stets zum Spielgeschehen passen.

Gesamt **70%**

Interessantes, aber leider viel zu kurz geratenes Abenteuerspiel.

Pole Position!

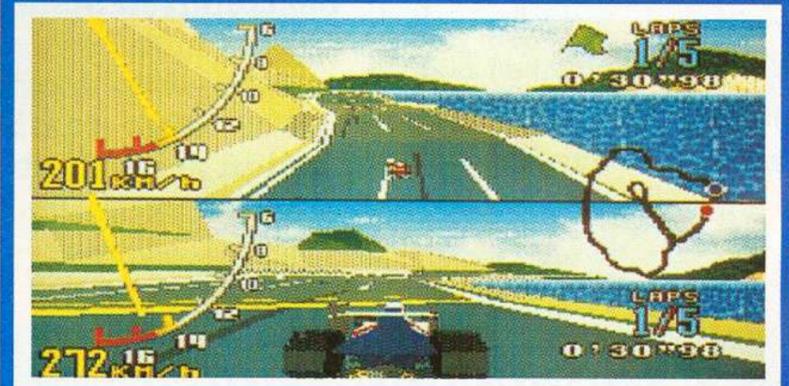
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

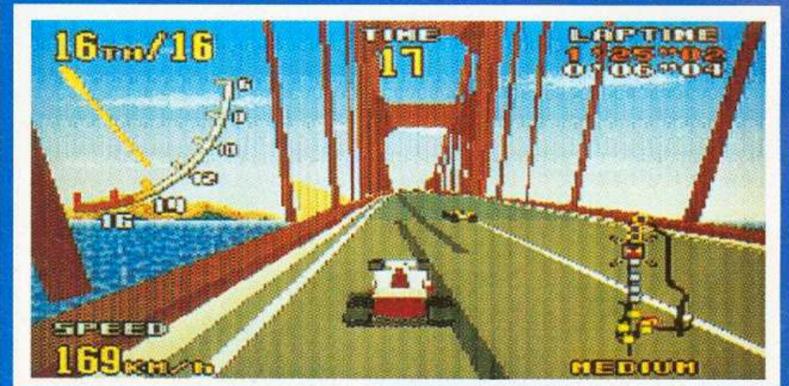
MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der INFOSERVICE soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.
 Ich heiße und wohne in
 Ich bin Jahre alt und spiele auf
 Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear.
 Coupon ausschneiden und ab an SEGA
 Postfach 30 55 68
 in 20317 Hamburg schicken.
 Es lohnt sich.

SM 6/94

W
I
R
T
U
A
P
R
O
Z
E
S
S
O
R

Virtua Racing™



S P O R T
■ SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips
■ 3D Polygongrafik ■ 4 verschiedene
Spielerperspektiven ■ 2-Spieler Mo-
dus/Splitscreen.
ERHÄLTICH FÜR:
■ MEGA DRIVE

SEGA

SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP



Sonic 3

Seite 129-145

The Ottifants

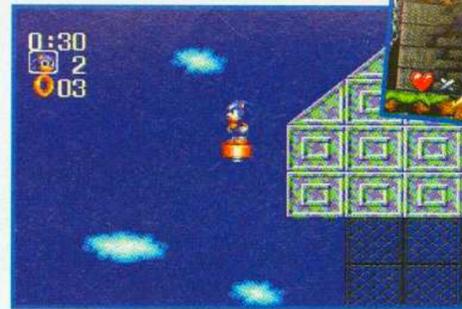
Teil 2, Seite 146-150

Sonic Chaos

Teil 2, Seite 151-157



PLAYERS GUIDE



CODES



FREEZERS

Seite 158-160

Afterburner	Castlevania The next Generation	Forgotten World	Lotus 2	Pengo	Space Harrier	Tom & Jerry
Afterburner 3	Choplifter	Gadget Twins	Marble Madness	Popils	Splatterhouse 2	Tom & Jerry
Altered Beast	Chuck Rock	Global Gladiators	Mario Lemieux Hockey	Rainbow Island	Super Smash TV	Vigilante
Ariel the Mermaid	Dizzy	Ground Zero Texas	Micro Machines	Rocket Knight Adventures	Terminator 2	Wonderboy
Arnold Palmer Golf	Dracula	Hook	Mortal Kombat	Robocop vs Terminator	The Flintstones	Zombies
Asterix	Earnest Evans	Humans	NBA Jam	Shinobi II	Thunderblade	
Aztec Adventure	Enduro Racing	Jungle Book	NHLPA Hockey	Sonic 2	Time Gal	
Batman Returns	Eternal Champions	Jurassic Park	Night Trap	Sonic 3	TMNT - Tournament Fighters	
Bonanza Brothers	FIFA Soccer	Klax	Outrun	Sonic Chaos	Toe Jam & Earl	

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.....

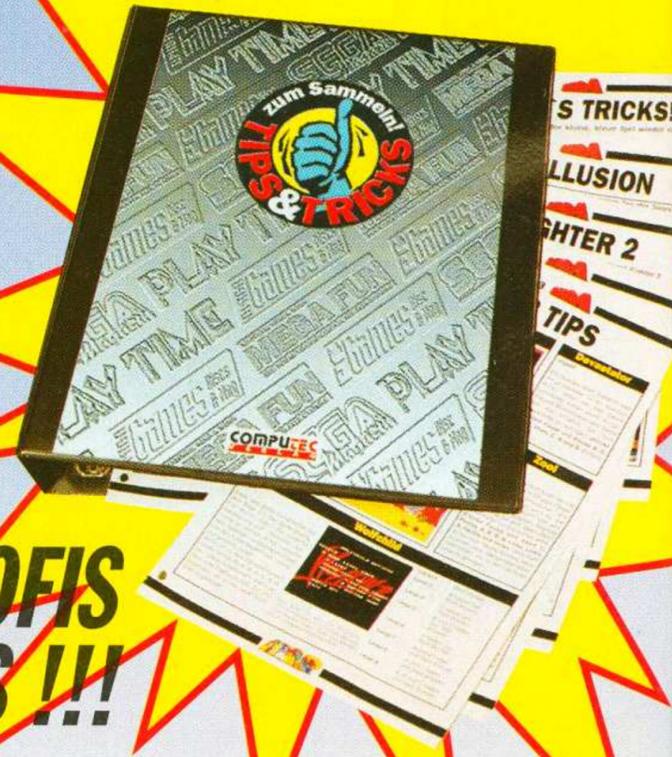
Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

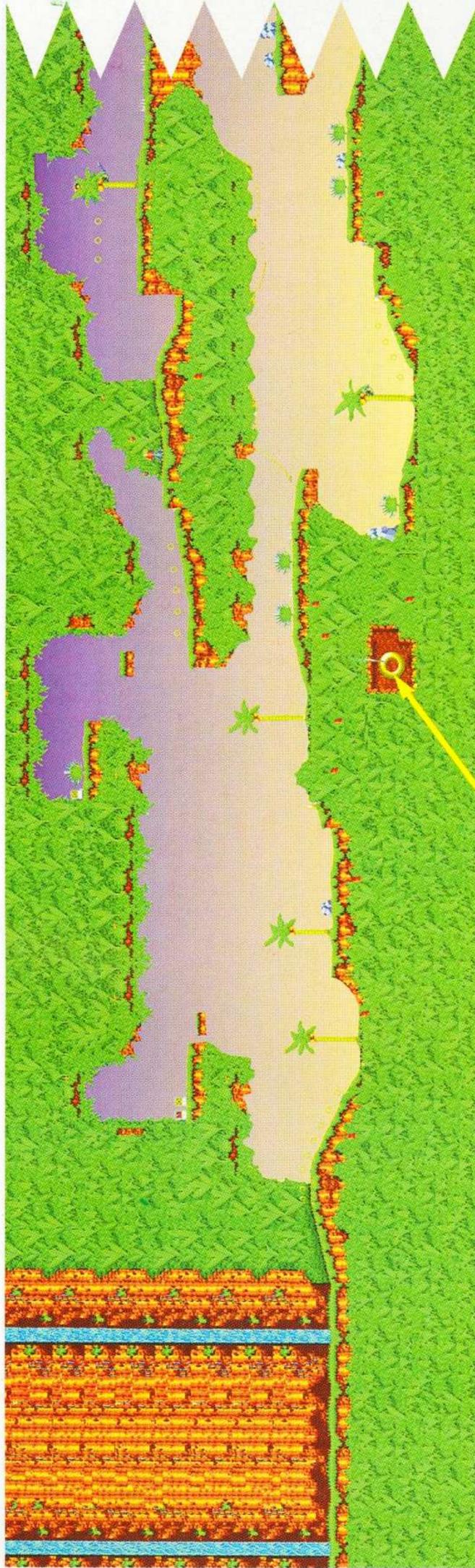


VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

SONIC 3

Sonic 3 ist ein Spiel von epischem Ausmaß, welches eine entsprechende Lösung verlangt. Wir haben es geschafft, Bilder und Text zu kombinieren, um dich mit einer umfassenden Schritt-für-Schritt-Methode den Leveln näherzubringen.

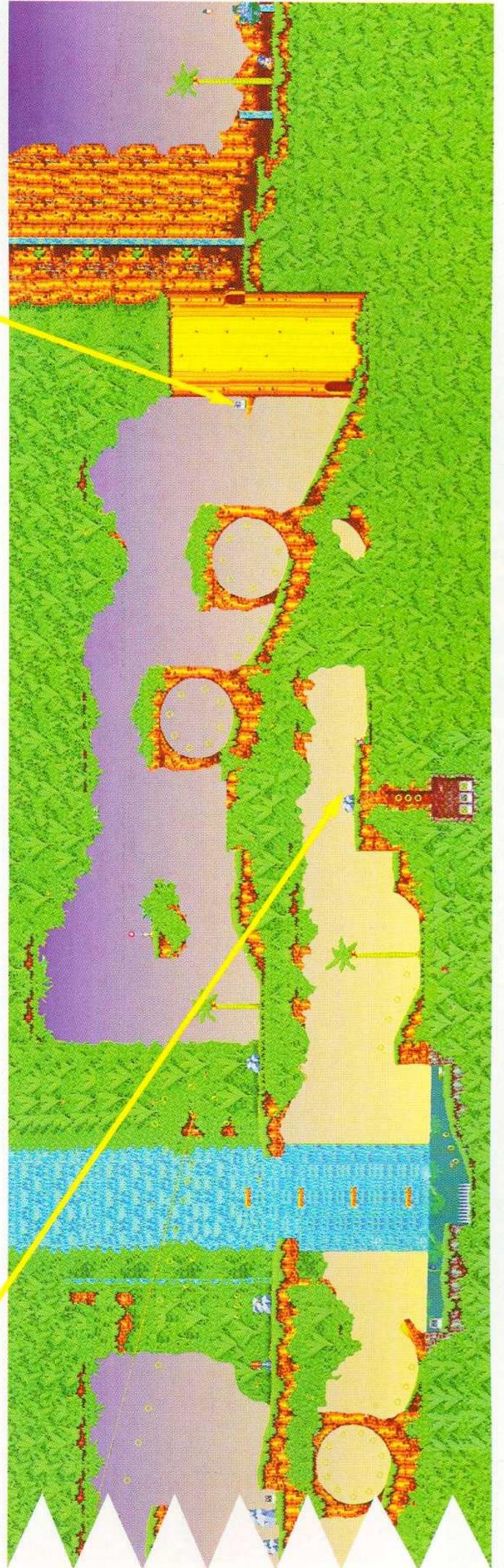
Engelsinsel - 1.1 Akt



1. Dies hier sind spezielle Stufen, die dich zu den Edelsteinen führen können. Nimm jede Möglichkeit wahr, um sie zu bekommen und um ein wahrer Super-Sonic zu werden.

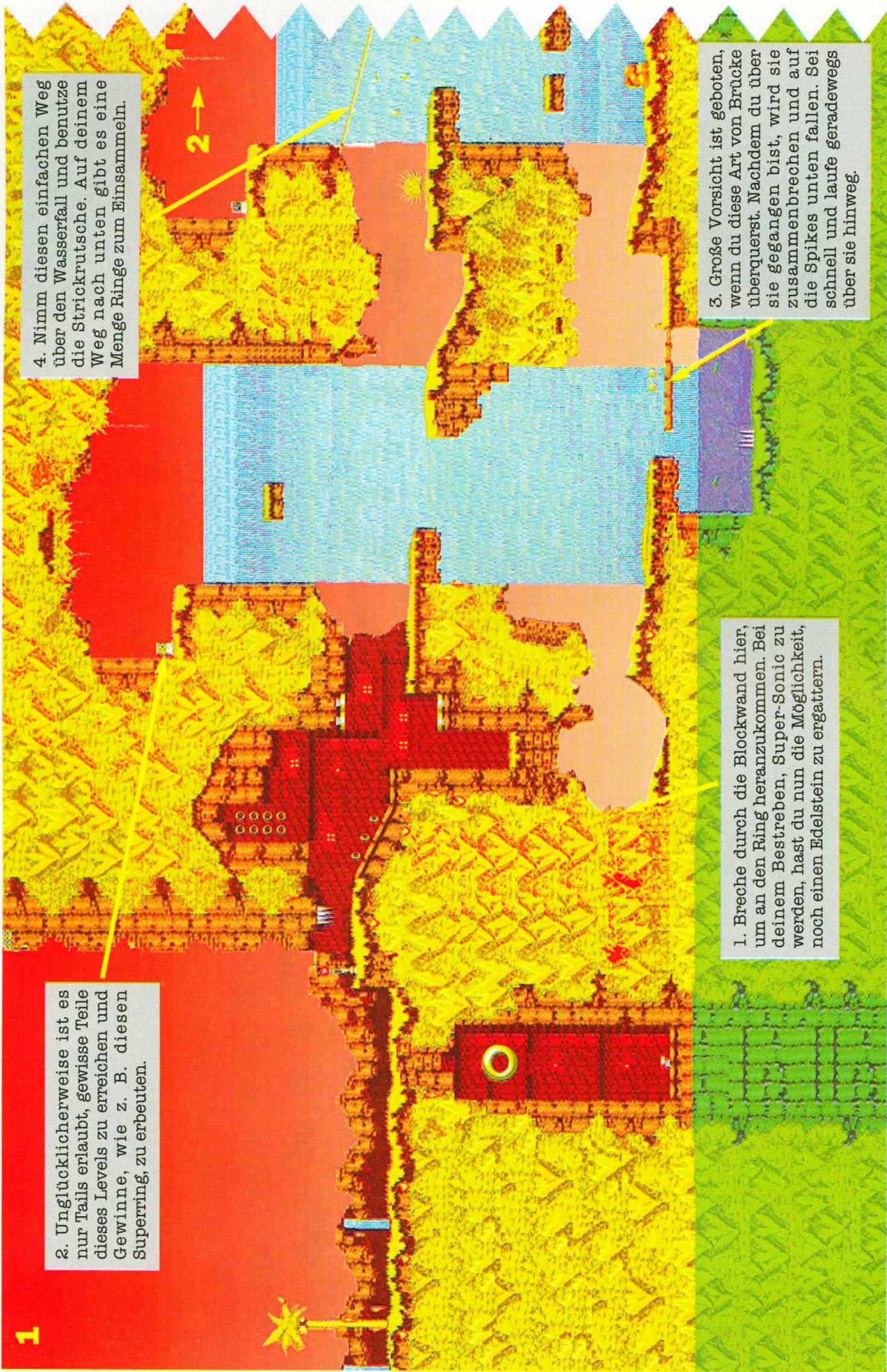
3. Springe vom Looping nach links zu diesem extra Leben. Wir geben dir den Rat, so viele Leben wie möglich auf den ersten Stufen einzusammeln, da du sie später brauchen kannst.

2. Drücke den Felsblock nach links und zerbreche die Blöcke darunter, um die Bilder im Wasser unten einzusammeln.



SONIC 3

Engelsinsel - 1.2 Akt



1

2. Unglücklicherweise ist es nur Tails erlaubt, gewisse Teile dieses Levels zu erreichen und Gewinne, wie z. B. diesen Superring, zu erbeuten.

4. Nimm diesen einfachen Weg über den Wasserfall und benutze die Strickrutsche. Auf deinem Weg nach unten gibt es eine Menge Ringe zum Einsammeln.

2

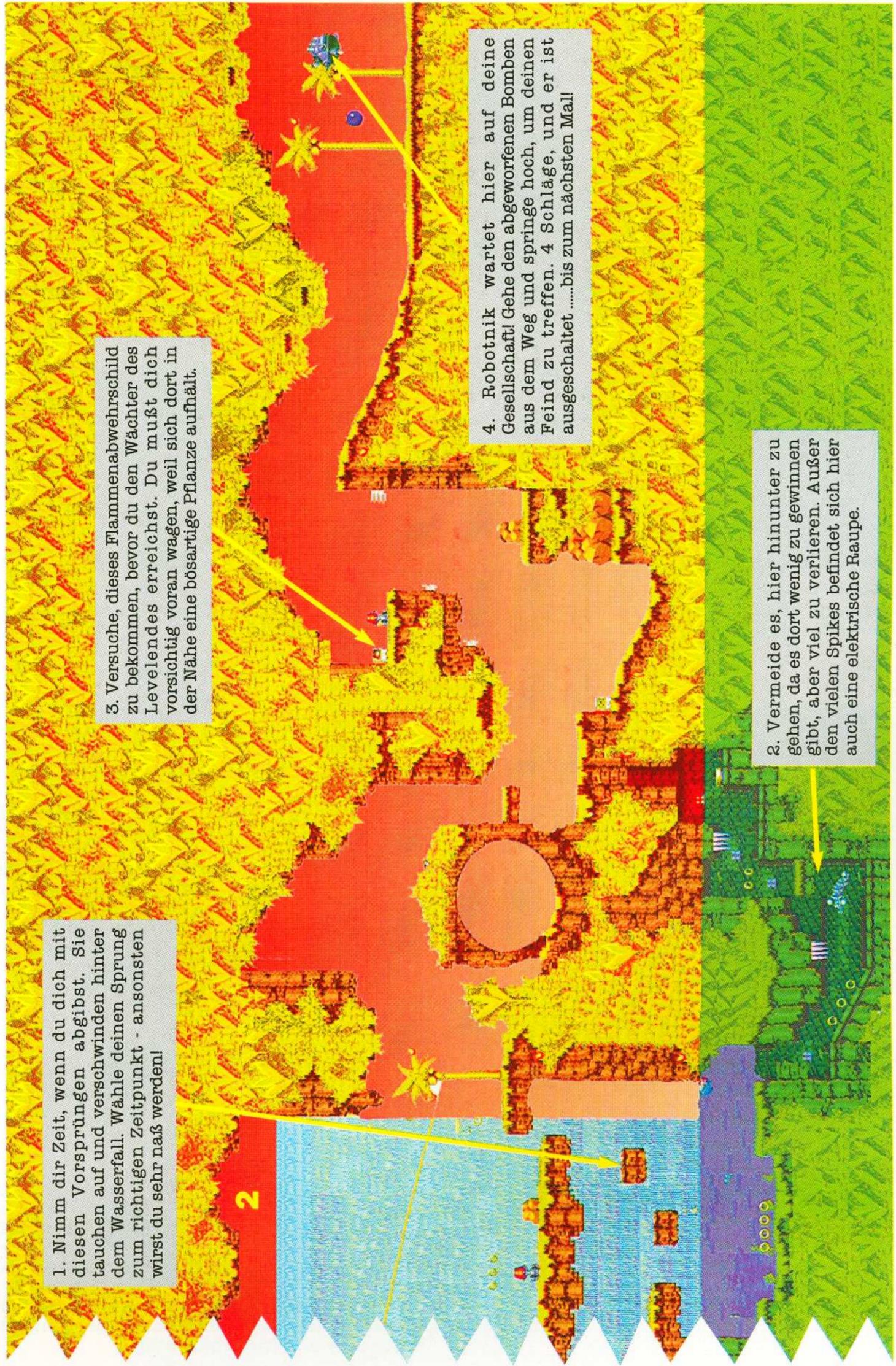
1. Breche durch die Blockwand hier, um an den Ring heranzukommen. Bei deinem Bestreben, Super-Sonic zu werden, hast du nun die Möglichkeit, noch einen Edelstein zu ergattern.

3. Große Vorsicht ist geboten, wenn du diese Art von Brücke überquerst. Nachdem du über sie gegangen bist, wird sie zusammenbrechen und auf die Spikes unten fallen. Sei schnell und laufe geradewegs über sie hinweg.



SONIC 3

Engelsinsel 1.2 Akt



1. Nimm dir Zeit, wenn du dich mit diesen Vorsprünge abgibst. Sie tauchen auf und verschwinden hinter dem Wasserfall. Wähle deinen Sprung zum richtigen Zeitpunkt - ansonsten wirst du sehr naß werden!

3. Versuche, dieses Flammenabwehrschild zu bekommen, bevor du den Wächter des Levelendes erreichst. Du mußt dich vorsichtig voran wagen, weil sich dort in der Nähe eine böartige Pflanze aufhält.

4. Robotnik wartet hier auf deine Gesellschaft! Gehe den abgeworfenen Bomben aus dem Weg und springe hoch, um deinen Feind zu treffen. 4 Schläge, und er ist ausgeschaltetbis zum nächsten Mal!

2. Vermeide es, hier hinunter zu gehen, da es dort wenig zu gewinnen gibt, aber viel zu verlieren. Außer den vielen Spikes befindet sich hier auch eine elektrische Raupe.



SONIC 3

Engelsinsel - 2. Akt



1. Wenn du es schaffst, diesen Bonus zu erreichen, kannst du das Level sofort mit einem kleinen Vermögen starten. Beim Start des 2. Aktes von Engelsinsel mußt du durch die Wand auf der rechten

Seite brechen und den Tunnel runterreisen. Du mußt so schnell du kannst vorwärts, denn du brauchst eine gewisse Geschwindigkeit, um die Wand am Ende einzubrechen und zum Bonus zu kommen.



2. Springe danach in das Wasser unten, töte den Catakiller und zerschmettere das Felsstück am Boden, damit eine Sprungfeder erscheint. Springe auf die Feder, die dich den Wasserfall

hochschleudern wird. Hüpfе dann auf die Baumstämme im Wasserfall, um die Spitze zu erreichen und kille die Pflanze auf der rechten Seite, damit du ein extra Leben einsammeln kannst.



3. Laß dich den Wasserfall runterfallen, gehe nach rechts und schmeiße dich in den ersten kleinen Wasserteich, auf dem ein mit Stacheln bestückter Baumstamm schwimmt. Hüte

dich vor diesen Stämmen, da sie sehr gefährlich werden, wenn du auf einen von diesen Spikes triffst. Am Grund des Teiches gibt es noch ein extra Leben für dich!



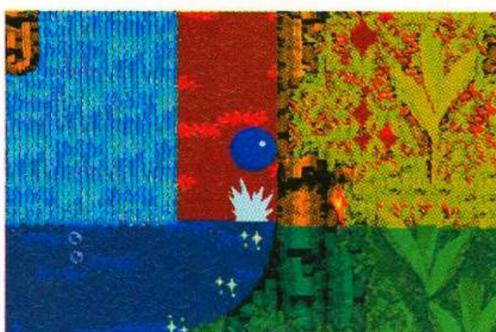
4. Setze deinen Weg nach rechts und durch das Wasser fort und gehe dabei den böartigen Spikes und den Stämmen aus dem Weg. Wenn du auf eine Wand mit einem schwebenden

Vorsprung stößt, breche durch die Wand und gehe nach rechts. Dies eröffnet dir einen neuen Tunnel. Benutze die Sprungfeder am Ende, um eine Plattform in der Mitte eines 2. Wasserfalls zu erreichen. Wandere nach rechts und laß das Wasser raus, indem du auf den Knopf drückst.



5. Springe danach wieder ins Wasser. Du kannst nun weiter nach rechts reisen, an einem Neustartposten vorbei und über eine sich drehende Brücke. Laß dich von dieser Brücke fallen, gehe nach

rechts und falle durch eine 2. Brücke. Wenn du im Wasser gelandet bist, breche durch die Wand auf der rechten Seite und gehe die andere Seite wieder hoch und wieder ins Wasser, um ein extra Leben einzuheimsen.



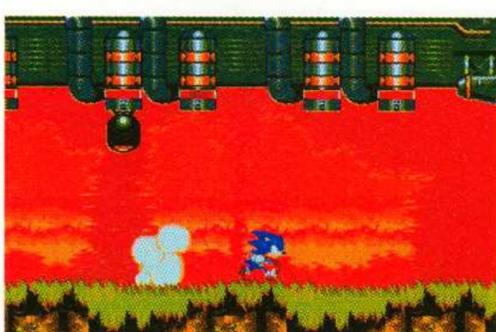
6. Setze nach Einsammeln des Lebens deinen Weg nach rechts fort und laß dich in die Grube beim Wasserfall fallen. Wirbele dich aus dem Wasser heraus, gehe weiter nach rechts und du kommst in eine

andere Bonusstufe hinein. Wandere dann nach links, laß dich ins Wasser fallen und benutze die Vorsprünge, um hoch und nach rechts zu gehen. Eine Sprungfeder wird dich hoch auf den Vorsprung darüber werfen.



7. Gehe vom Vorsprung aus nach links und springe den Wasserfall mit Hilfe der Plattformen hinauf. Sie können verschwinden - springe also rechtzeitig! Gehe nach rechts, wenn

du an eine einstürzende Brücke kommst. Springe über die Spikes zu einem Neustartpunkt. Breche durch die Wand am Ende und reise durch den Tunnel.



8. Nachdem du aus dem Tunnel heraus bist, renne schnell, da ein gigantischer Bomber versuchen wird, dich zu treffen. Danach wird Robotnik wieder hinter dir her sein. Bleibe von der Brücke weg, da

sie einstürzen wird. Halte dich auf dem mittleren Stückchen Land auf und springe über die auf dich gerichteten Flammen. Versuche, Robotnik zu treffen, wenn er seine Waffen wirft und führe Sonic zurück zum Zentrum. 5 Schläge und er stirbt!

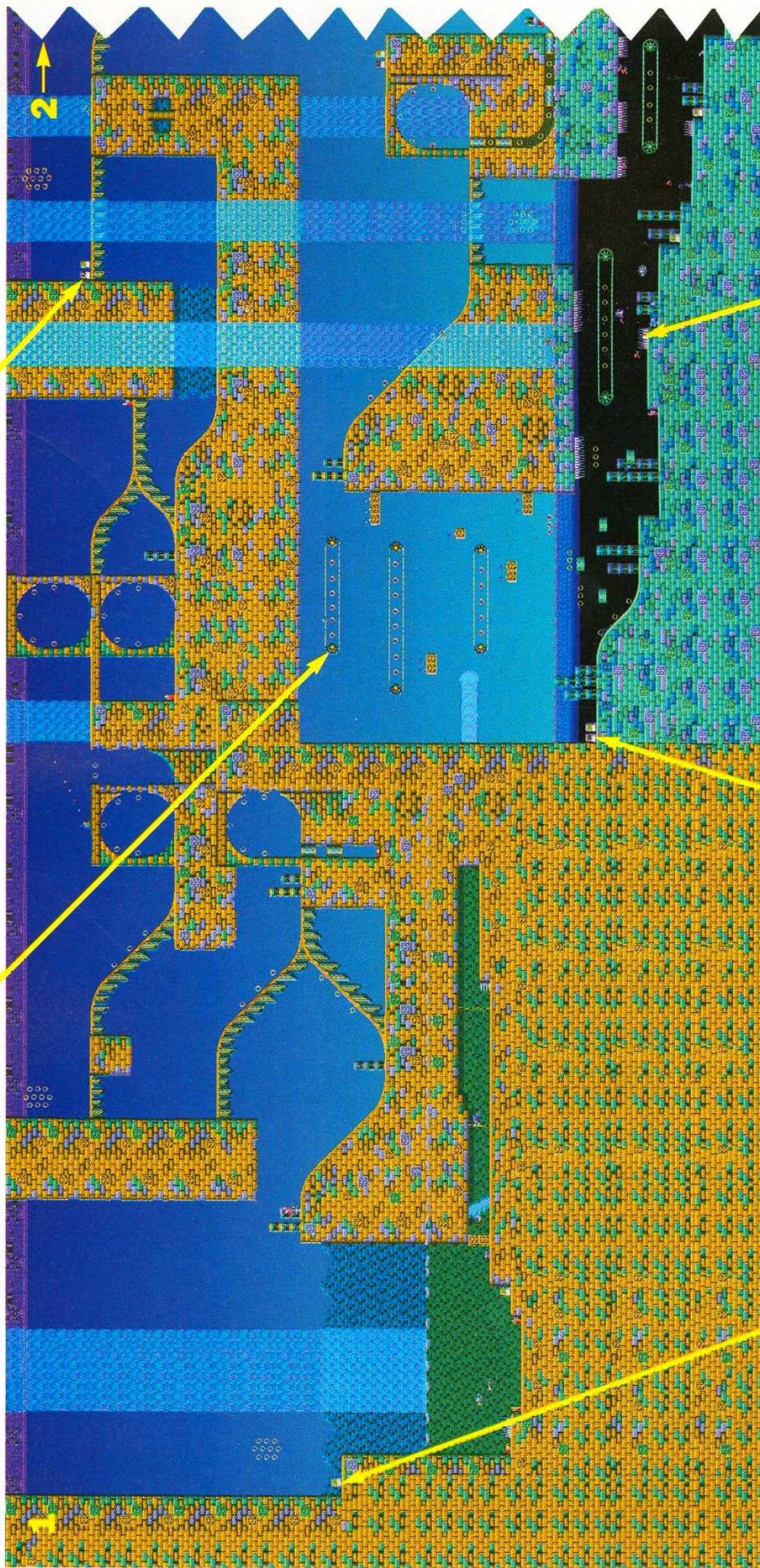


SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt

3. Benutze diese Förderbänder, die dich hoch und über die Tiefen des Wassers dort unten bringen. Darunter befinden sich jedoch kleine Ventilatoren, die dich, falls du fallen solltest, wieder hochblasen.

5. Wenn du es bis hierhin schaffst, bekommst du ein Blitzschild und einen Superring. Wandere den gegenüberliegenden Weg die Rampe entlang hoch, um die nützlichen Bilder zu erreichen.



1. Wenn du den Wasserfall runterfällst, mußt du auf deinem Joypad links drücken, um Sonic hierhin zu führen. Du kannst nun deine Reise in Hydro-City mit 10 Ringen beginnen.

2. Nachdem du aus der Wand oben herausgefeuerst wurdest, setzt du deinen Weg zu diesem Punkt hier fort. Du kannst nun das extra Leben und den Superring zu deinem Vorteil nutzen.

4. Unterwasser gibt es eine Menge Gefahren. Wage dich nur unter großer Vorsicht dort unten hinein. Du kannst aber auch auf Nummer Sicher gehen, wenn du die trockene Route darüber wählst.



SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt

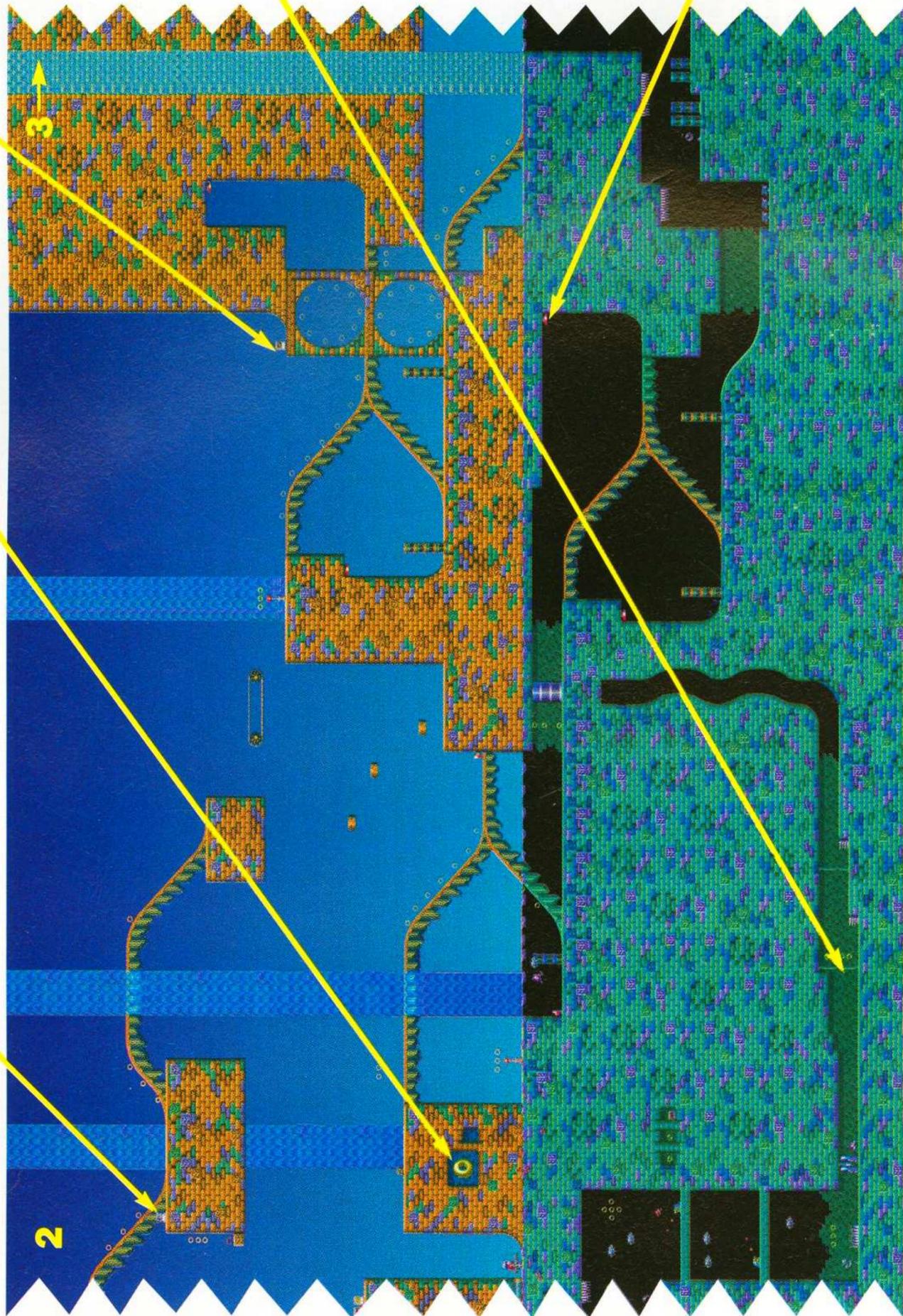
1. Benutze das Förderband auf der rechten Seite und mache Wirbelsprünge auf deinem Weg die Rampen hoch, um dieses extra Leben einzusammeln. Setze deinen Weg nach links und die Rampen hinauf fort, um noch mehr Bilder zu ergattern.

2. Es ist eine gute Idee, dich von der Rampe oben runterfallen zu lassen, wenn du alle Edelsteine einsammeln möchtest. Wandere nach links und durch die Wand hindurch zu dieser Spezialzone hier.

3. Ein Blitzschild ist es der Mühe wert, von der Rampe nach links zu springen und auf der Spitze dieses Loopings zu landen.

4. Ein großer Unterwasser-Ventilator verursacht eine sehr starke Strömung. Sonic wird sich den Tunnel entlang an Stäben festklammern müssen. Du bekommst die Chance, loszulassen, wenn du dich in einer besseren Position befindest. Laß dich nicht auf die Spikes ziehen!

5. Auf diesem Level gibt es eine Menge Sprungfedern. Sie sind jedoch nicht alle hilfreich. Vergiß dies nicht, wenn du die Power der Federn zunutze machst!

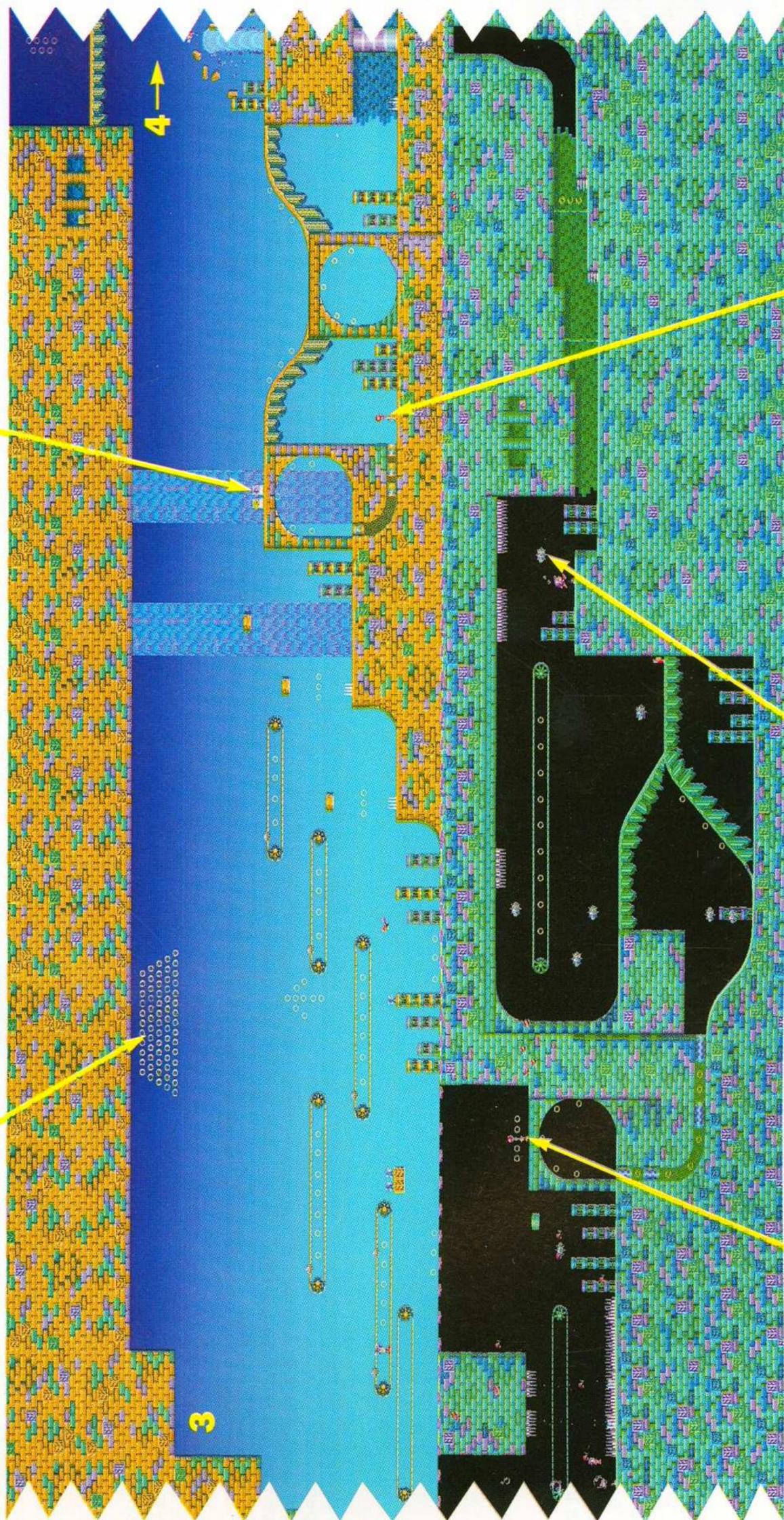


SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt

2. Nutze die fliegende Power von Tails zu deinem vollen Vorteil und sammle diese große Anhäufung von Ringen ein.

4. Auf der Spitze eines anderen Loopings liegt ein extra Leben sowie ein Superring für dich bereit. Es ist einige Mühe wert, diesen Teil des Levels zu erreichen.



1. Genau wie alle Level ist auch dieser sehr groß, und Neustartpunkte sind daher oft schwer zu finden. Hier findest du einen davon - gehe nur auf eigene Gefahr daran vorbei!

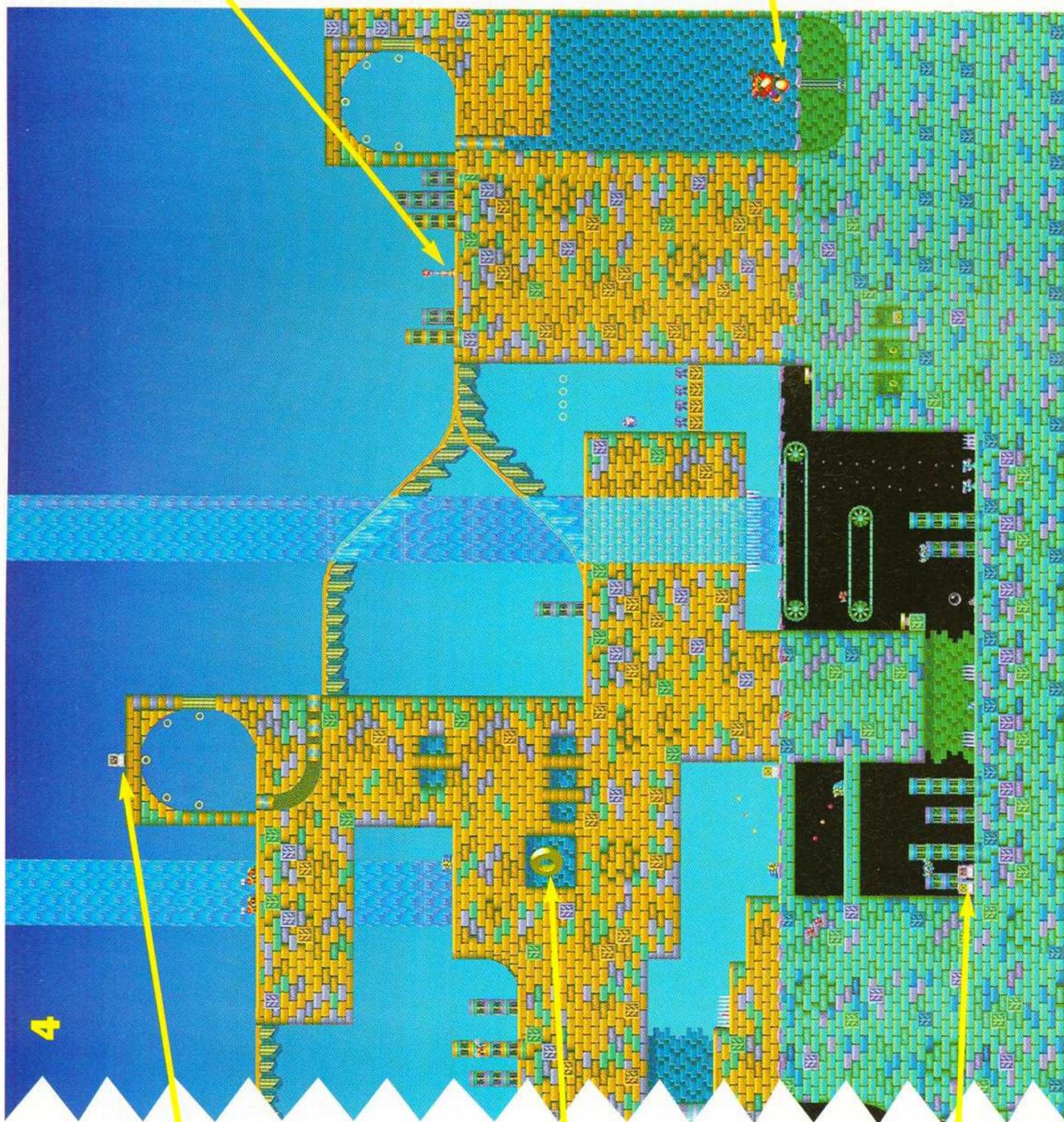
3. Unter Wasser gibt es viele kleine Kanäle, die oben und unten mit Spikes bestückt sind. Attackiere alle Feinde, die dir in die Quere kommen mit Wirbelsprüngen.

5. Hier findest du noch einen Neustartpunkt. Versuche an so vielen wie möglich vorbeizukommen, um dir dein Leben etwas zu erleichtern, wenn du das Spiel neu starten mußt.



SONIC 3

Hydro-City - 1. Akt



1. Wenn du die Spitze dieses Loopings erreichst, kommst du in den Genuß, das Unbesiegbarkheitsbild zu benutzen. Sammle es ein und erreiche sicher das Ende.

2. In dieser Wand ist ein spezieller Zonenring versteckt. Du mußt von der rechten Seite aus in die Wand hineinlaufen!

3. Wenn du das Wasserschild hier einsammelst, kannst du unter Wasser viel leichter atmen. Außerdem kannst du in der Nähe 10 Ringe einsacken.

4. Vergiß nicht, diesen Neustartpunkt zu verwenden. Du befindest dich dem Ende so nahe, und es wäre wirklich schade, wenn du nochmal durch den Level laufen müßtest.

5. Auf zum Levelendewächter! Warte, bis das Wasser ruhiger geworden ist und der Roboter aufsteigt. Er wird entweder von links oder rechts runterkommen. In dem Moment mußt du den Teufel mit einer Wirbelattacke angreifen. Wiederhole sie 5-mal, um den Wächter kaltzustellen.



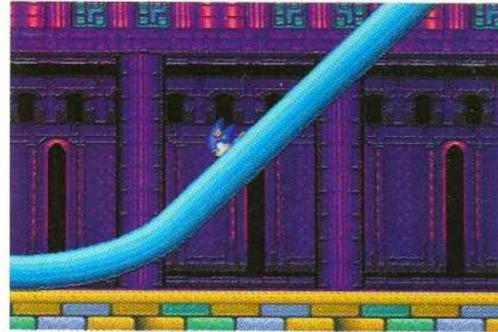
SONIC 3

Hydro-City - 2. Akt



1. Wenn du den 2. Akt von Hydro-City beginnst, wird dein 1. Problem die überwältigende Wand sein. Sie wird dich langsam, aber sicher zerquetschen, wenn du ihr nicht entkommst. Du

brauchst deinen ganzen Verstand, wenn du den Hang hochwirbelst.



2. Wenn du die Wand erfolgreich überwunden hast, mußt du durch die Wände, die vor dir liegen, brechen und mit Hilfe der Ventilatoren den Kanal hochschweben. Von hier an kannst

du es dir leicht machen. Gehe durch das Rohr und sammle die wohlverdienten Ringe ein.



3. Setze den Weg von dem Rohr aus fort und benutze das erste neue Gerät für Sonic. Eine Hand kommt aus dem Boden geschossen und nimmt Sonic gefangen. Ein Zahnrad dreht sich, und Sonic gewinnt

dadurch an Geschwindigkeit. Er ist so schnell, daß er den Hang hochklettern und den Neustartpunkt an der Spitze erreichen kann.



4. Nachdem du den Neustartpunkt hinter dich gebracht hast, springe über die Spikes und gehe nach rechts. Du wirst mit einer Schule von Roboterfischen konfrontiert - sie

haben eine tödliche Mission! Mache Wirbelattacken gegen sie, um dich von der Gefahr zu befreien, und laß dich durch das Rohr am Ende hinuntergleiten.



5. Nach der Rutschpartie nach unten mußt du diese beweglichen Vorsprünge benutzen, um in den nächsten Teil des Levels zu gelangen. Die Vorsprünge bewegen sich rauf

und runter und von links nach rechts. Gehe mit den Vorsprüngen im Takt und springe nach oben.



6. Laß dich durch die Ventilatoren nach oben blasen und gleite nach links und durch die Rutsche. Bewege dich mit voller Geschwindigkeit über das Wasser und durch eine andere Rutsche.

Wirble hoch und nach links über eine Brücke, wo du ein extra Leben hinter einer Reihe von Spikes findest.



7. Leider gibt es auf diesem Level keine Abkürzungen, und du bist gezwungen, den langen Weg zu nehmen. Du mußt den Rutschen mit vollem Tempo von links nach rechts folgen, bis du diesen Stoppunkt

erreichst. Springe vorsichtig auf die erste drehbare Plattform und dann auf die zweite - laß dich aber nicht zerquetschen!



8. Setze deinen Weg auf den Rutschen entlang fort, bis du Robotnik begegnest. Er wird versuchen, dich in seine Rotoren zu schleudern und auch, dich aus dem Wasser

herauszubombardieren. Renne gegen den Sog des Wassers, damit du nicht aufgesogen wirst, und springe Robotnik an, bis er endlich aufgibt.



SONIC 3

Marmorgarten - 1. Akt



1. In diesem Level gibt es eine Menge von steilen Abhängen, die durch das schnelle Tempo von Sonic bewältigt werden können. Du wirst auch die schwingenden Stachelbälle erreichen. Gehe sehr

vorsichtig an sie heran, da sie großen Schaden anrichten können. Nimm großen Anlauf, wenn du springst, um sie erfolgreich hinter dich zu bringen.



2. Wenn du durch die Marmorgärten kommst, siehst du Pfeile, welche dir die wegweisende Richtung anzeigen. Du wirst auch diese blauen Scheiben im Boden entdecken. Wirble gegen sie, um die

Kulisse zu verändern, damit du deinen Weg fortsetzen kannst.



3. Wirble oder renne gegen die Kreisel. Dies wird sie zum Drehen bringen, und sie werden sich schnell genug drehen, damit du sie vorwärtsbewegen kannst. Verändere deine

Reisehöhe, indem du schneller oder langsamer wirst. Die Kreisel sind sehr nützlich, um durch die Felsen zu brechen.



4. Es gibt einige sehr böse Spikes auf diesem Level, die überall versteckt sind. Sie werden dich jedoch nicht verletzen, wenn du auf ihnen landest, da sie aus Gummi sind. Sie lassen dich nur springen! Aber

wie auch immer - sie sind verkleidete Feinde und werden auf dich schießen, wenn du ihnen zu nahe kommst.



5. Auf diesem Level sind viele Grasvorsprünge angebracht. Du mußt diese vorsichtig besteigen und von Vorsprung zu Vorsprung springen. Sie bewegen sich - sei

vorsichtig, wenn du springst! Unten gibt es ungeahnte Gefahren, wenn du abrutschen solltest.



6. Hier gibt es viele abwegige Fallen, um dich gefangen zu nehmen. Eine davon ist dieser schwingende Ball. Er kommt von oben auf dich zu, wenn du blind durch den Tunnel reist. Nimm dich in

jedem neuen Gebiet in acht, da immer irgendetwas auf dich wartet, wenn du zu schnell wirst.



7. Wenn du das Gebiet unter diesen mit Pfeilen schießenden Köpfen betreten möchtest, mußt du sie auf die Stirn treffen. Sei nicht zu schnell, da die Pfeile, die dufeuerst, auch dich

verletzen können, wenn du zurückfällst. Wenn du den Kopf oft genug getroffen hast, wird sich der Boden öffnen und der Kopf vernichtet werden.



8. Dies hier ist ein Unterwächter, der in der Decke herumbohrt und dabei Felsstücke und Spikes auf dich fallen läßt. Gehe den Spikes aus dem Weg und schlage gegen den Bohrer, wenn er

tief genug runterkommt. 4 Schläge werden genügen, um ihn zu besiegen. Du kommst nun in den 2. Teil der Marmorgärten.



SONIC 3

Marmorgarten - 2. Akt



1. Sobald du den 2. Akt beginnst, wirst du mit einem neuen Hindernis konfrontiert. Die Flaschenzüge sind lebenswichtig, wenn du es durch diese Stufe hindurch schaffen willst. Renne hoch

zu den Flaschenzügen und verlangsame dein Tempo, wenn du den Ring erreichst. Du solltest nun den Ring halten, der dich nach oben bringen wird.



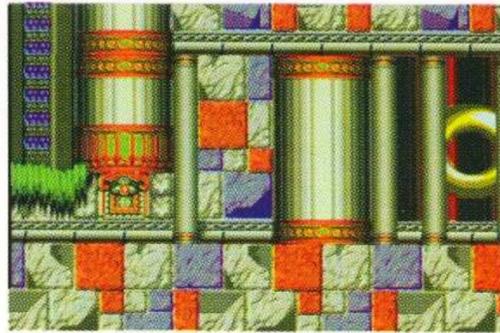
2. Diese dreiarmligen Rotoren haben Plattformen am Ende ihrer Arme. Springe auf die Plattformen, um herum und zu höheren Vorsprüngen gebracht zu werden und dadurch Feinde

zu umgehen. Springe vorsichtig von diesem, da dort ein Ball und eine Kette auf dich warten.



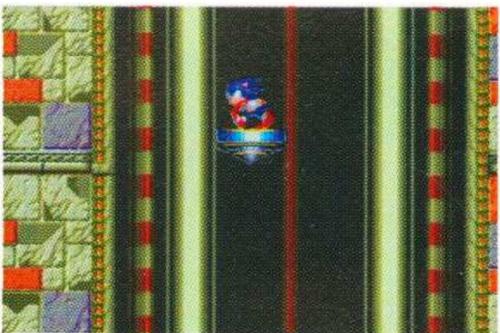
3. Diese Roboter-Heuschrecken sind neu auf diesem Level, und sie haben sich in den letzten Leveln als tödlich erwiesen. Sie verstecken sich gerne im Gras und werden von dem vorbeigehenden

Sonic nicht bemerkt. Sie schlagen in letzter Sekunde zu. Wirble eine Attacke, wo immer du kannst, damit du nicht zu viele Ringe verlierst.



4. In diesem Level gibt es spezielle Zonen, sie sind nur schwerer zu finden. Diese hier ist am Boden des Levels situiert und zwischen den Wänden versteckt. Im ganzen gibt es in diesem Level

drei davon - checke die Wände also gründlich durch.



5. Benutze die Kreisel zu deinem Vorteil und bleibe so lange auf ihnen, wie es geht. Sie werden dir die Arbeit gegen die Wände erleichtern, und sie bringen dich schneller durch alle

Schwierigkeiten dieses Levels. Dieser hier geht rund und diesen Zylinder hoch.



6. Versuche, dir so schnell wie möglich die Flaschenzüge unter den Nagel zu reißen, da der Boden unter ihnen nicht so sicher ist, wie du vielleicht erwartest. Der Boden könnte wegfallen, und du müßtest große Teile

dieses Levels nochmal wiederholen. Dies ließe dich irritiert und ringlos zurück.



7. Im fortgeschrittenen Spiel wird das Puzzle noch teuflischer. Du mußt dieses Gesicht zerstören, bevor du Zugang zu der letzten Stufe des Levels erhältst. Unter

dem Gesicht befindet sich ein Flammenschildbild, um dich von den fliegenden Pfeilen abzulenken.



8. Für den Levelendewächter brauchst du die Hilfe von Tails. Er wird dich in die Luft heben, damit du auf Robotnik draufspringen kannst. Führe Tails im Flug und springe runter auf

Robotnik drauf. Schlage kontinuierlich auf den luftgeborenen Feind ein, damit du in den nächsten Level kommst.



SONIC 3

Karnevalnacht - 1. Akt



1. Eine neue Zone bringt neue Reismethoden für Sonic mit sich. Um die Kanone zu benutzen, mußt du zuerst hineinspringen. Die Kanone wird sich in Bewegung setzen, und du kannst

Sonic in die gewünschte Richtung abfeuern. Gehe sicher, daß du ihn nicht auf Spikes ansetzt!



2. Die großen schwebenden Plattformen können nützlich sein, wenn du weißt, wie man sie betätigt. Diese hier erwartet, daß Sonic auf sie draufspringt. Dadurch fällt sie ab. Springe nochmal

hoch, damit sie höher steigt. Wiederhole dies so oft, bis du hoch genug bist, um die Plattform darüber zu erreichen.



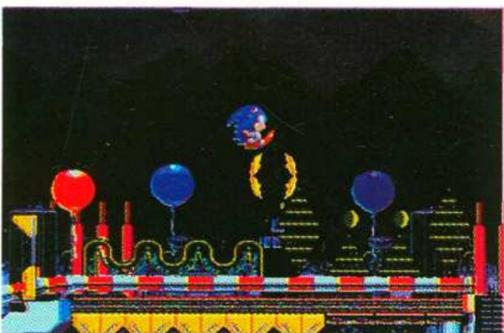
3. In der Karnevalzone gibt es, ähnlich wie im Zirkus, jede Menge Bumper, die Sonic in alle Richtungen werfen. Leider kannst du hier wenig tun, um Sonic zu kontrollieren, außer ihnen

auszuweichen, wann immer es möglich ist.



4. Die Roboterfledermäuse können dir Probleme bereiten, da es dir schwer fallen wird, dich von ihnen zu befreien. Sobald du ihnen begegnest, werden sie dich verfolgen, dich

umkreisen und immer versuchen, sich dir in den Weg zu stellen und dich zu verletzen. Mache eine Wirbelattacke gegen sie, sobald du kannst.



5. Die Ballons sind sehr hilfreich. Sie können dich in bisher unzugängliche Teile des Levels befördern. Springe auf sie, damit sie dich hochtreiben. Springe auf eine fortlaufende

Anzahl von ihnen, um in die höheren Teile und damit zu den Gewinnen zu kommen, die dort auf dich warten.



6. Die Candysticks sind ein schneller Weg für dich, um durch den Level zu kommen. Wirble um den Stock herum, wenn du an ihm runterreist, und nutze damit die Gelegenheit, jederzeit

abzuspringen, entweder auf- oder abwärts. Dies könnte sehr nützlich für Abkürzungen sein.



7. Die schwarzen Anti-Schwerkraft-Bälle ermöglichen dir, an ihnen zu kleben, während sie herumschwingen. Renne und springe auf sie drauf, um in die bisher unerreichbaren Teile des Levels zu gelangen.



8. Dieser hier ist ein schwer auszuschaltender Wächter, da du gegen Robotnik und gegen eine drehende Scheibe kämpfen mußt. Der beste Weg ist, auf die Scheibe zu springen und von

ihr aus auf Robotnik draufzuspringen. Versuche, auf ihn zu hüpfen, bis er vernichtet ist.



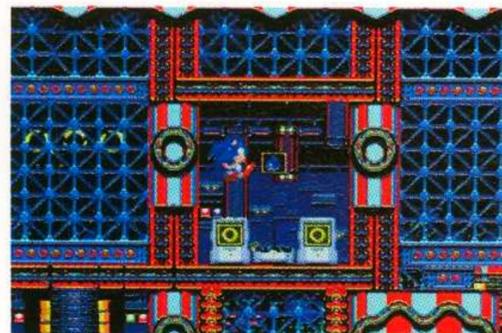
SONIC 3

Karnevalnacht - 2. Akt



1. Im 2. Akt der Karnevalnacht ist Wasser ein besonderes Hindernis. Wenn dir unter Wasser die Luft ausgeht, bringe jeden Ballon, den du siehst, zum Platzen, um die Luft von ihnen

freizulegen. Nimm einen guten Zug und setze deinen Weg fort.



2. Lasse keine Wand, die du entdeckst, undurchsucht, da sie zu versteckten extra Dingen führen könnte. Der Hintergrund wird dich irritieren. Achte auf alle Bewegungen, wie z.

B. auf drehende Ringe, die dir anzeigen, daß sich etwas dahinter verbirgt. Du wirst überrascht sein, was sich alles finden läßt!



3. Auf diesem Level gibt es viele Ventilatoren. Normalerweise sind sie zusammen angeordnet und blasen Sonic über weite Gebiete hinweg. Du kannst Sonic bis zu einem gewissen Punkt

kontrollieren, ihn verlangsamen und die Richtung von links auf rechts verändern, aber du kannst nicht hochspringen.



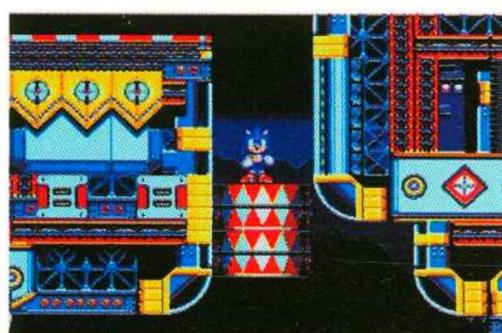
4. Diese Muscheln ähnlichen Kreaturen sind sehr gut getarnt und daher schwer wahrzunehmen. Man kann sie nur an ihren Augen ausfindig machen. Wag dich nicht an sie heran, da sie

sehr gefährliche und stachelige Kugeln auf dich abfeuern, die unbedenklich auf dich zuschweben werden.



5. Du wirst auf dem Weg durch dieses Level Knuckles kennenlernen. Er wird dich in den nächsten Teil des Levels einführen, welcher sehr naß ist. Dieser Teil hält versteckte Gefahren, wie z. B.

die elektrischen Roboter, für dich bereit, die dir einen ganz schönen Schock einjagen können, wenn du ihnen in die Quere kommst.



6. In diesem Teil des Levels mußt du unter die rote und weiße Trommel springen. Um dies zu schaffen, drückst du hoch und runter, damit die Trommel sich senkt und du abspringen kannst,

damit du in den nächsten Teil gelangst. Springe aber nicht, denn sonst verlierst du die Triebkraft.



7. Um durch diesen Level hindurchzukommen, mußt du die rotierenden Stahlkäfige navigieren. Du mußt dir die Käfige greifen, wenn sie sich drehen, und auf der anderen Seite wieder

runter zum nächsten Käfig springen oder zur gegenüberliegenden Plattform. Paß auf, daß du nicht in die Spikes am Rand geworfen wirst.



8. Um den Levelendewächter zu besiegen, mußt du zuerst vor dem grünen Ball, den Robotnik wirft, in Deckung gehen. Er wird dann versuchen, dich mit seinem energischen Wirbelsturm über

dem Ball aufzusaugen. Renne gegen den Sog an und springe auf Robotnik drauf, wenn er runterkommt, um den Ball einzusammeln. Wiederhole dies, um Robotnik auszuschalten.

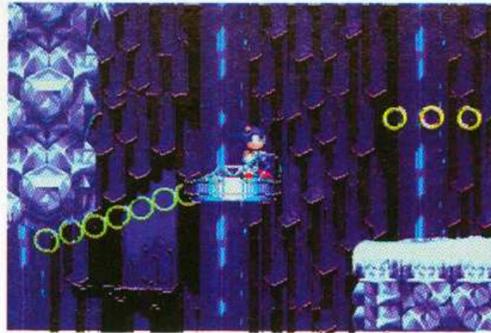


SONIC 3

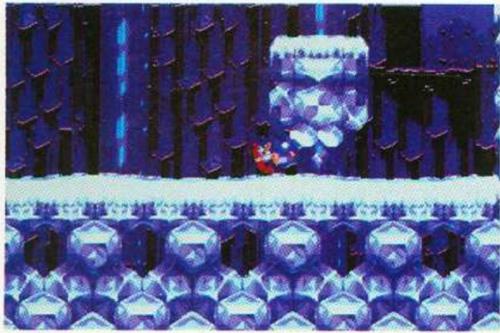
Eiszone - 1. Akt



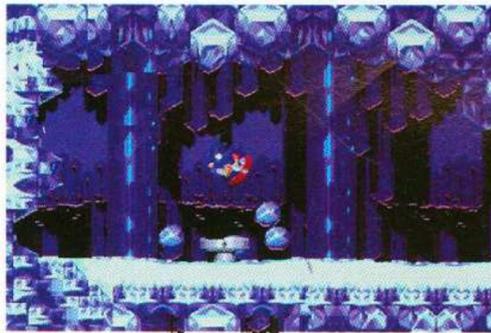
1. Erfreue dich am Anfang dieser Zone, da die Atmosphäre zunehmend kälter wird. Du beginnst die Schlittenfahrt einen Hügel hinunter und sammelst während der Fahrt Ringe ein. Du kannst springen, aber, davon abgesehen, solltest du die Fahrt genießen.



2. Um die Eisschaukel zu benutzen, mußt du zuerst entweder eine Sprungfeder oder eine Wirbelattacke anwenden. Dies ist notwendig, um die nötige Triebkraft zu erhalten, die du brauchst, um die Schaukel hochzutreiben. Springe, oben angelangt, von der Schaukel, denn sie kommt kurz danach wieder runter.



3. Hier befinden sich Eisblöcke, die zu hoch liegen, um darauf zu springen. Um ihre Höhe zu reduzieren, wirble gegen den Fuß der Blöcke, um den unteren Teil wegzubrechen. Dadurch kannst du auf sie draufspringen und somit die nächsten Vorsprünge erreichen.



4. In diesem Level gibt es eine Menge gefrorener Objekte. So auch diese Knöpfe. Du mußt auf dem Eis wirbeln, um den Knopf zu erreichen. Drücke den Knopf, damit der Boden in der Nähe zusammenfällt, und du deine Reise fortsetzen kannst.



5. Um den endlosen Fall zu stoppen, mußt du nach links zu diesem Vorsprung springen. Er wird einfallen und in die Blöcke darunter gleiten, sie zerbrechen, und Sonic wird auf die nächste Stufe des Levels gebracht. Du mußt dies später noch öfter wiederholen.



6. Im fortgeschrittenen Level erreichst du diese 2 Blöcke. Sie steigen beide an, nur der rechte wird dich nicht gegen die Decke drücken und zerquetschen. Springe von dem Block runter, wenn er runterkommt und eine Spalte für dich zurückläßt, durch die du entkommen kannst.



7. Du wirst eine Grube mit Spikes erreichen. Um sie zu überqueren, bewege dich langsam bis zum Rand und warte auf einen herunterkommenden Eiszapfen, springe hinauf und warte auf einen zweiten. Benutze sie als Stütze, um sicher auf die andere Seite zu gelangen.



8. Der Wächter am Levelende bewirft dich mit Schneebällen. Gehe vor ihnen in Deckung und hocke dich in die Ecke, wenn Robotnik auf dich zustößt. Wenn er ungeschützt ist, nutze die Gelegenheit, um ihn hinzurichten.



SONIC 3

Eiszone - 2. Akt



Kreaturen schwer zu zerstören. Das Beste ist, sie daher in Ruhe zu lassen.

1. Diese fremden Kreaturen sind sehr schlecht für Sonics Gesundheit. Der Bösewicht schickt langsam bis zu 4 Spikebälle ab, welche arglose Igel auf ihrem Weg behindern. Leider sind diese

Beste ist, sie daher



in alle Winde zerstreut. Bewege dich nur mit Vorsicht auf diese Gebläse zu und warte, bis sie aufgehört haben zu blasen.

2. Auf diesem Level gibt es viele von diesen Dampfjets, die eisige Luft erzeugen. Wenn du in diesen kalten Luftzug gerätst, wirst du in einen Block umgewandelt und mit deinen Ringen



erleichtert einige Teile des Levels und läßt auch einige hilfreiche Dinge erscheinen.

3. Wenn du die Hänge mit großer Geschwindigkeit hinunterreist, könntest du in den Genuß kommen, höher und zu den obigen Vorsprüngen getrieben zu werden. Dies



angreifen. Dies gibt dir zusätzliche Geschwindigkeit, um die Barriere zu durchbrechen und runter zum unteren Level zu kommen.

4. In einigen der Loopings befinden sich Eispflocke, die dich daran hindern sollen, hindurchzugehen. Um diese Pflöcke zu zerstören, mußt du den Looping mit einer Wirbelattacke



Ringen, die sich darüber befinden, springen. Du mußt nur danach Ausschau halten, damit du weißt, wohin du als nächstes springen mußt.

5. Vielleicht findest du dich auf einem dieser Trampoline wieder. Du mußt einen Hang benutzen, um sie zu erreichen. Aber wenn du auf ihnen gelandet bist, kannst du zu allen



Neugier zu testen. Sie sind keine Sünde wert. Warte lieber auf die Sonic-Fernseher - sie sind viel nützlicher!

6. Falls du auf diesen Robotnik-Fernsehern landen solltest, zerbreche sie nicht, denn dann verlierst du alle deine Ringe. Sie sind nur da, um dich in Versuchung zu führen und deine



gehe daran vorbei, denn dies ist ein großes Level und es dauert eine Weile, bis er komplett ist.

7. Auf diesem Level sieht man nicht viele Neustartpole. Das kommt hauptsächlich daher, da sie versteckt liegen und sehr leicht verfehlt werden können. Wenn du auf einen stößt,



Maschine treffen. Die eisigen Dampfjets werden dich einfrieren, wenn du gefangen wirst. Nimm dir also Zeit und zähle jeden Schuß!

8. Um Robotnik auf diesem Level zu besiegen, brauchst du ein gutes Timing und bemerkenswerte Kontrolle. Du mußt auf seinen hydraulischen Arm springen und die Unterseite seiner



SONIC 3

Launch Base - 1. Akt



1. Benutze Sonics neueste Transportmöglichkeit - das Förderband. Springe hoch, um es zu erreichen. Es wird dich in die Luft gleiten lassen, wo es viele Ringe gibt, und dich über viele Hindernisse

hinwegbringen. Benutze immer das Förderband, wenn es dir in die Quere kommt.



2. Springe in die Drehlifts hinein, wenn du sie benutzen möchtest. Sie werden sich drehen und dich hoch zu den höheren Gipfeln bringen. Sie sind sehr schnell, und sie können dich zu

einigen gefährlichen Plätzen bringen, denn im vorletzten Akt kann es ziemlich gefährlich werden.



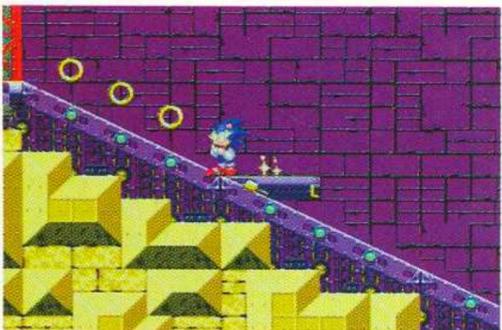
3. Du wirst in einige von Robotniks böartigen Festungen hineingelangen. Drinnen befindet sich eine Anzahl von neuen und schwierigeren Feinden. Dies sind aber auch die Orte,

an denen du Ringe findest und auch extra Bilder, wenn du lange genug suchst. Paß aber auf dich auf!



4. In den Gebäuden befinden sich schwarz-rote Schranken. Um an ihnen vorbeizukommen, mußt du nach diesen roten Knöpfen suchen. Springe auf sie drauf, damit sich

die Schranken bewegen und du passieren kannst. Du mußt den Schalter nur suchen, denn es kann sein, daß er sich nicht direkt in der Nähe befindet.



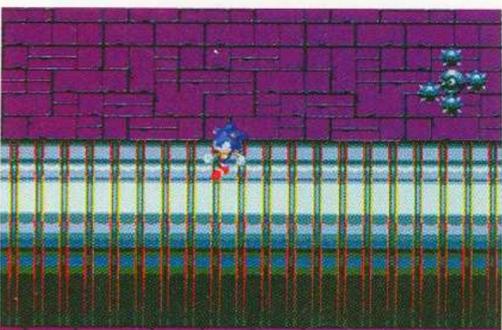
5. Wenn du einen von diesen Vorsprüngen siehst, springe auf ihn drauf. Er wird dann mühelos den Hang hochgleiten und dich zu vielen Ringen bringen. Paß auf -

Flammenwerfer werden versuchen, dich zu treffen.



6. Springe auf die schwarze Kiste, um diese Antreiber zu benutzen. Ein Arm kommt herausgeschossen und wirft dich nach vorne. Du mußt jedoch aufpassen, denn sie befinden sich in

der Regel neben Spikes, Flammenwerfern oder anderen gefährlichen Objekten.



7. Diese Drehzylinder können dich direkt den Feinden in die Arme spielen. Sei also wachsam und halte Ausschau nach Bösewichten, während du herumwirbelst. Du hast die Möglichkeit,

von den Zylindern hoch- oder runterzuspringen und dadurch die nächsten Stufen des Levels zu erreichen.



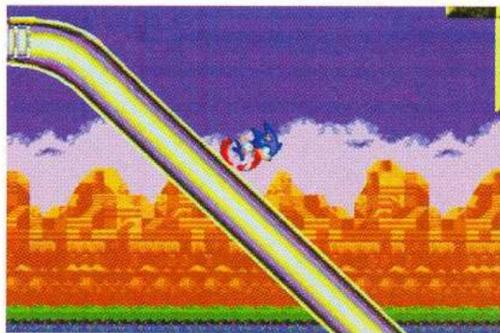
8. Der vorletzte Wächter ist überraschenderweise einfach zu schlagen. Warte, bis Robotnik aus einer der 3 Türen herauskommt, und bewege dich dann nach links oder rechts, um den

schwingenden Armen auszuweichen. Wenn sich die Arme zurückziehen, greife mit einer Sprungattacke an. Wiederhole dies 5-mal, um ihn zu besiegen.



SONIC 3

Launch Base - 2. Akt



1. Auf dem letzten Level befinden sich jede Menge von Rohre. Du mußt wirbeln, um ein gutes Tempo auf diesen glatten Rohren zu erreichen. Versuche, deine Richtung zu kontrollieren, da du leicht im Kreis gehen und in einen anderen großen Level hineingeraten könntest.



2. Dies müssen einfach die schlimmsten Feinde in dem letzten Level sein, denn wenn du nicht langsam genug reist, wirst du immer in sie hineingeraten. Um den Schaden so gering wie möglich zu halten, mußt du jeden Sprung und Vorsprung durch Wirbeln abfangen, für den Fall, daß du auf einem von diesen grünen Teufeln landen solltest.



3. Die Flaschenzüge treten auf diesem Level in Aktion, jedoch bringen sie dich hier hoch und auch hinüber. Genau wie vorher, mußt du auch hier aufpassen, um nicht den Gefahren dort unten zum Opfer zu fallen. Viele von den Flaschenzügen bringen dich durch eine Menge Ringe hindurch - also benutze diese Transportart!



4. Auch wenn du es nicht vermuten solltest - es gibt 5 Orte, von wo aus du in die speziellen Zonen gelangen kannst. Sie befinden sich alle durch die Wände hindurch, und die eine hier befindet sich im Wasser. Du mußt jedoch gut suchen, um sie alle zu finden.



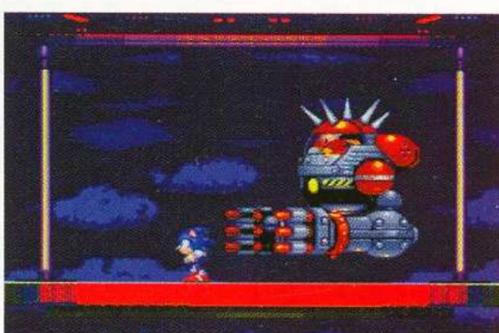
5. Sei vorsichtig, wenn du von den Vorsprüngen springst, falls sie so aussehen wie diese hier - nämlich harmlos. Sie lassen jedoch Flammen ab, wenn du springst, in der Hoffnung, dich zu erreichen. Sei schlauer als sie und mache deinen Sprung rechtzeitig, um Verletzungen zu vermeiden.



6. Um Zugang durch eine der schwarz-roten Schranken zu erhalten, mußt du einen Schalter, der von sämtlichen Hindernissen umgeben ist, betätigen. Der beste Rat, den wir dir geben können, ist, deine Bewegungen genau zu überlegen und immer zu gucken, bevor du springst.



7. Wir kommen nun zum letzten Showdown. Zuerst mußt du Robotnik schlagen, der mit Kanonen nach dir wirft. Die Kanonen werden von oben nach unten geworfen. Sehe dies voraus und schlage Robotnik, wenn du kannst. Wenn er genug hat, wird er zu seiner Rakete laufen. Es ist Zeit, zum nächsten Kampf zu marschieren!



8. Du mußt nun die Spitze von Robotniks Miniaturrakete treffen, wenn er vorbeifliegt und dich mit Lasern beschießt. Gehe den Lasern aus dem Weg und springe auf ihn, wenn er hochgeht. Du mußt die 3 Teile der Rakete zerbrechen. Beim letzten Angriff ist Robotnik in seiner Metallfaust. Hüte dich vor seiner Klaue und versuche, ihn zwischen seine Spikes und auf der Faust zu treffen. Führe dies aus, und der Sieg ist dir sicher!

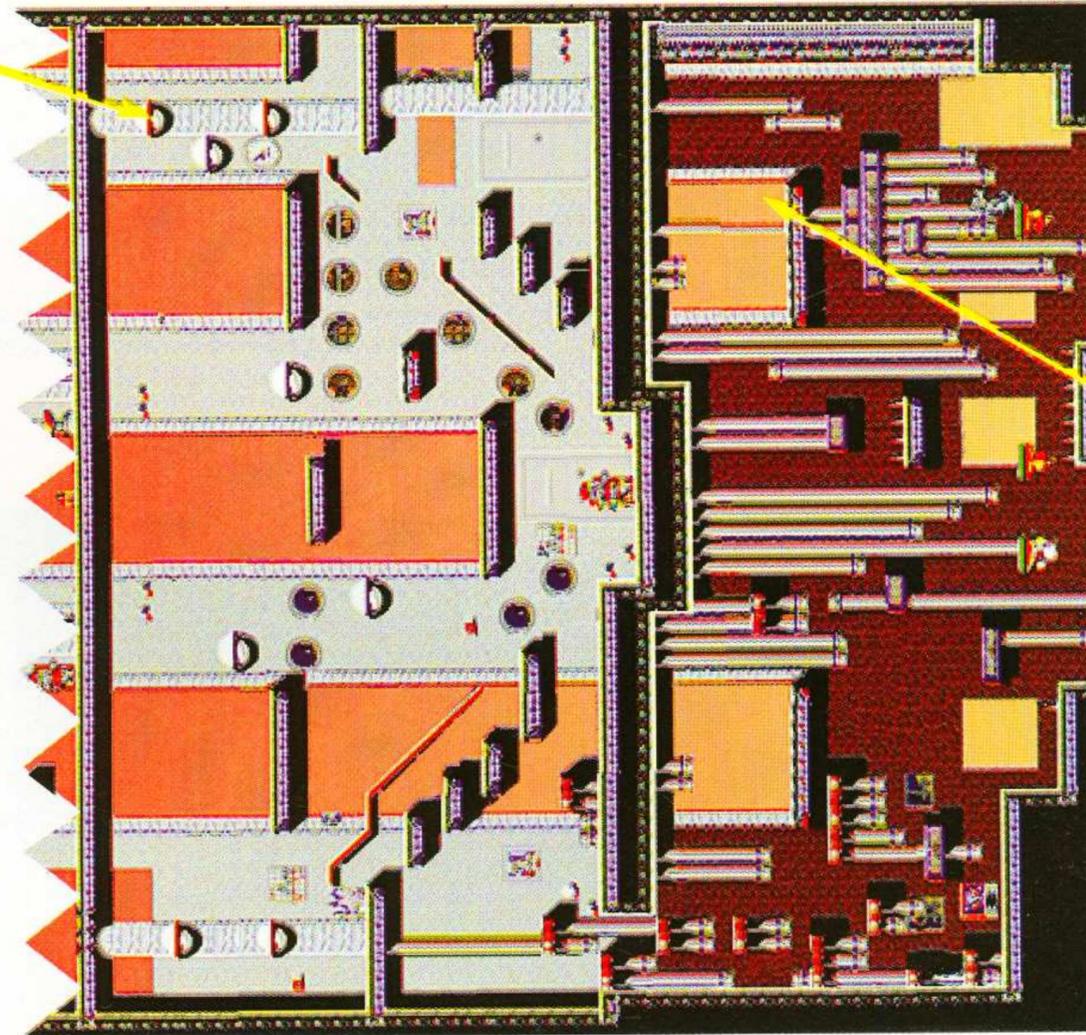


OTTIFANTS

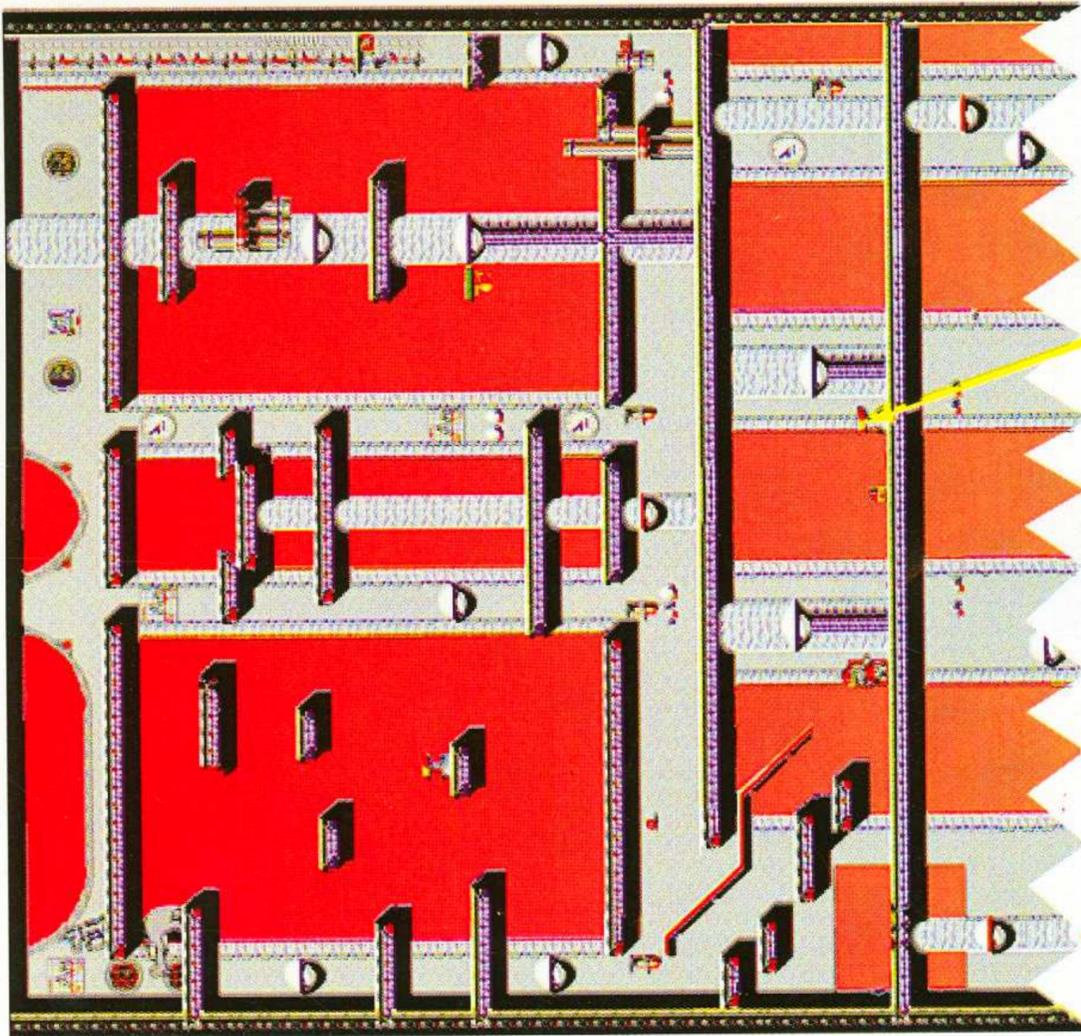
Wir nähern uns dem Ende der Ottifanten. Es gibt hier fünf Level in der Büro-Welt. Diese Sektion bringt dich durch die Büros und schließlich zur Hüterin.

1. Büro

2. Fahre von den orangenen Plattformen am Boden des Levels aus mit dem Plattform-Lift, bis du hoch ins 1. Stockwerk springen kannst. Bahne dir von hier aus deinen Weg bis zu diesen Lampen und benutze dazu das Treppengeländer, die Lampen und die Plattformen als Tritthilfen.



1. Springe hinunter in die Spikes-Grube am Anfang des Levels und sauge eine der schwebenden orangefarbenen Plattformen an dich. Das bringt dich sofort über die Spikes. Saug zwei weitere Plattformen an dich, bis du ganz nach rechts springen kannst und auf das Regal auf der anderen Seite. Springe auf das Regal über dir, um zum Bonus-Raum hinübergeschwenkt zu werden. Kehre in den linken Bereich der 1. Etage zurück und bahne dir den Weg über die Vorsprünge auf die nächste Etage.



3. Wenn du das 2. Stockwerk erreicht hast, benutze diesen Schalter, um einen Block freizulegen. Benutze den Block, um über die Barriere zu springen, und setze deinen Weg zum Level-Ende-Ottifanten fort, der sich im oberen linken Teil des Levels befindet.

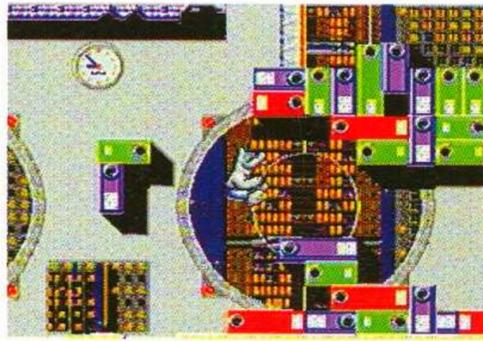


SEGA 147 SEGA OTTIFANTS

2. Büro



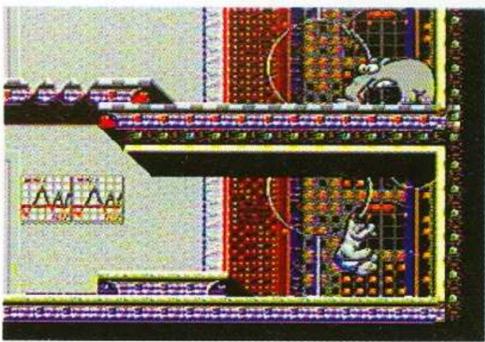
1. Zu Beginn des zweiten Levels - in der Welt des Büros - springst du zur Ebene über dir. Gehe rechts entlang und lasse dich durch das Loch im Boden fallen. Versuche dabei, so viele Lollies wie möglich zu sammeln, bis du auf einem kleinen Regal landest.



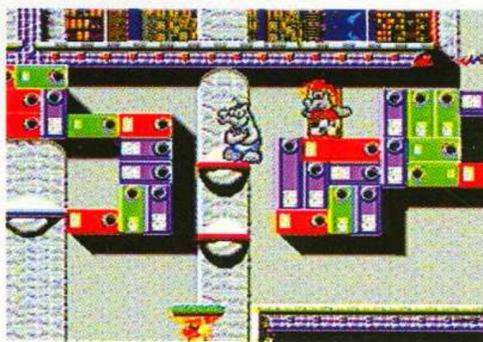
2. Springe von hier aus rechts herunter auf die Aktenordner. Gehe geradewegs darüber und kille dabei den Roboter. Halte an, wenn du elektrischen Strom auf dem Boden siehst.



3. Vom Rand aus solltest du eine orangene Plattform sehen. Saug die Elektrizität in dich ein und springe. Die Plattform bringt dich sicher auf die andere Seite. Gehe von hier aus rechts weiter.



4. Beim Rechtsgehen siehst du das Ende vom Ottifanten-Level über dir. Gehe weiter rechts, damit du in den Secret-Bonus-Raum rübergeschoben wirst. Sammle so viele Punkte wie möglich und gehe den Weg zurück, den du gekommen bist.



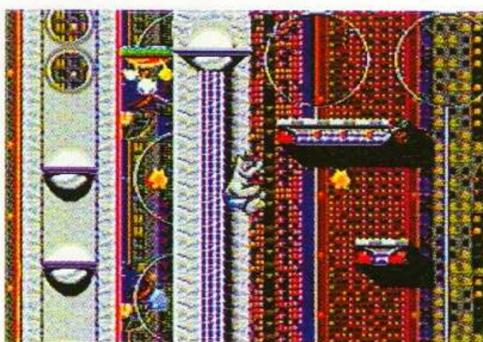
5. Wenn du wieder auf der orangenen Plattform angekommen bist, springst du auf die Lampenschirme und aktivierst die Restart-Box. Mach so weiter bis zur darüberliegenden Ebene und springe auf die 4 aufeinanderfolgenden Lampenschirme.



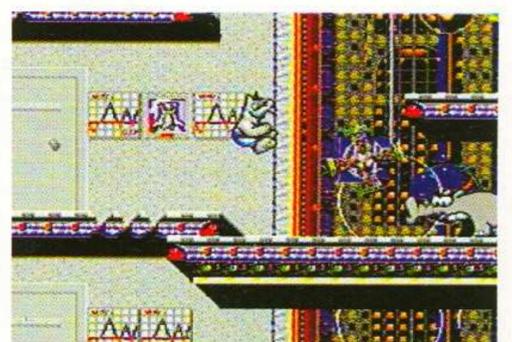
6. Sobald du den vierten Lampenschirm erreicht hast, drehst du dich nach links. Hüpf vom äußersten Rand aus auf die Plattform darunter. Gehe aufwärts und links zum Schalter darüber. Drücke den Schalter, um ein neues schwebendes Regal aufzudecken.



7. Hast du einmal gedrückt, kannst du dich mit dem neuen Regal zum höheren Regal bewegen. Gehe zum Ende und springe auf die kleine Plattform auf der linken Seite. Saug von hier aus ein Regal zu dir und springe darauf. Es bringt dich zum End-Teil vom Level.



8. Sobald das orangene Regal stoppt, springst du nach rechts und dann über die Trennwand. Sammle die Jelly-Babies auf, während du fällst. Bist du gelandet, gehst du kurz nach rechts und läßt dich ins erste Loch hinunterfallen.



9. Nachdem du hinuntergefallen bist, vermeidest du alle anderen Löcher und gehst rechts entlang. Vermeide den hüpfenden Roboter und springe auf das Ende vom Ottifanten-Level zu. Achte darauf, daß du genügend Jelly-Babies hast, um mit dem Level fertig zu werden.

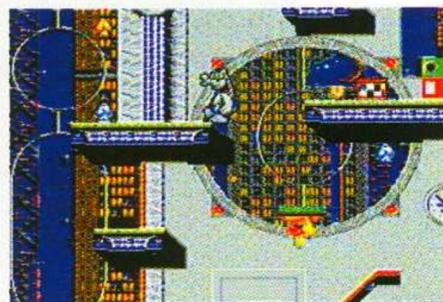


SEGA 148 SEGA OTTIFANTS

3. Büro



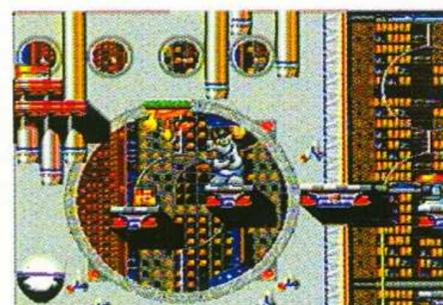
1. Sobald du mit dem Level begonnen hast, rutschst du das Gelände herunter. Laß dich ganz hinunter zum Boden fallen und sauge dich an der Plattform entlang. Springe darauf, damit du die Elektrizität überqueren kannst.



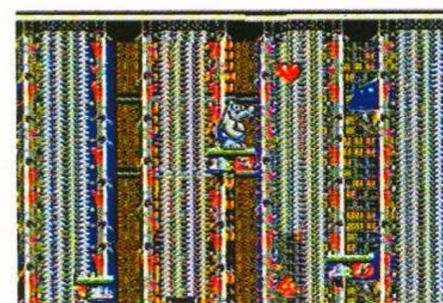
3. Hat sich die Plattform einmal so hoch wie möglich bewegt, springst du rechts auf ein stabileres Regal. Stelle dich rechts auf dieses Regal und sauge dich an der orangen Plattform entlang. Springe darauf und dann ganz schnell aufwärts und nach links zum Regal darüber. Von hier aus kannst du die Restart-Box ganz in der Nähe aktivieren.



5. Sobald du so hoch wie möglich gekommen bist, springst du nach links, bis du eine Trennwand siehst. Mache einen großen Hüpf nach links, damit du auf einer kleinen Eck-Plattform landest. Von hier aus mußt du dich die Plattform hinunterfallen lassen. Gleichzeitig begleitest du deinen Ottifanten nach links und landest auf einer größeren Plattform darunter.



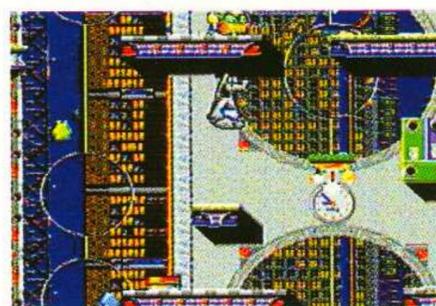
7. Je weiter du auf dem Level aufsteigst, um so mehr elektrische Punkte werden dir auffallen. Du wirst sie anspringen müssen und einen Schalter auf einer Plattform rechts drücken, um einen Block aufzudecken. Benutze diesen Block, um zu einem höheren Schalter zu springen. Drücke ihn, damit eine orange Plattform auf dich trifft. Dies ermöglicht es dir, über die große Lücke zu kommen.



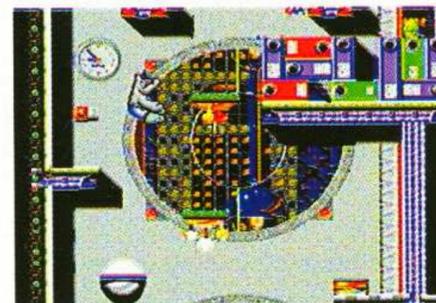
9. Gehe rechts weiter und benutze die sich bewegenden Plattformen als Trittstufen. Je weiter rechts du kommst, um so eher wirst du das wertvolle Extra-Leben sehen können. Benutze eine der Plattformen, um es zu erreichen.



2. Nachdem du den Elektrizitäts-Weg überquert hast, bewegst du dich unter den zwei hüpfenden Hindernissen hindurch und springst auf die Regale auf der anderen Seite. Du wirst links über ein zweites hüpfendes Hindernis springen müssen, um dann auf eine sich vertikal bewegende Plattform zu kommen.



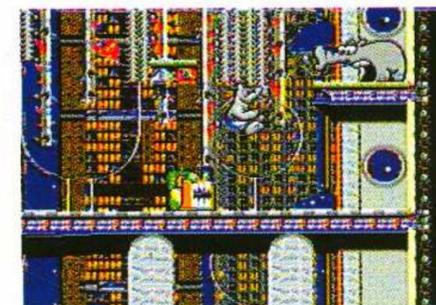
4. Benutze die Plattformen in der Nähe, um auf dem Level höher zu kommen. Du siehst einen Schalter auf dem Regal links. Drücke ihn, um eine weitere orange Plattform aufzudecken. Springe darauf, um eine höher gelegene Plattformen zu erreichen.



6. Springe von der großen Plattform links weg und über die Lücke. Benutze die Regale über dir, um höher zu kommen. Hast du den Lampenschirm erreicht, saugst du dich daran fest, um dann eine orange Plattform rüberzubringen. Springe darauf, damit sie dich nach rechts bringt. Drücke hier den Schalter, um eine weitere Plattform aufzudecken. Benutze diese neue Plattform, um höhere Teile des Levels zu erreichen.



8. Du kannst nun den höchsten Teil des Levels besteigen. Halte dich ganz links und benutze die große Anzahl von Plattformen, um nach rechts und über die Hindernisse unter dir zu kommen.



10. Wenn du die äußerste rechte Wand siehst, läßt du dich hinunterfallen zum Ende vom Ottifanten-Level. Unter ihm ist jedoch der Eingang zum Bonus-Raum. Falls du dich entscheidest, den Bonus zu holen, mußt du nach links gehen und die Regale verwenden, um zum Ende zu kommen.

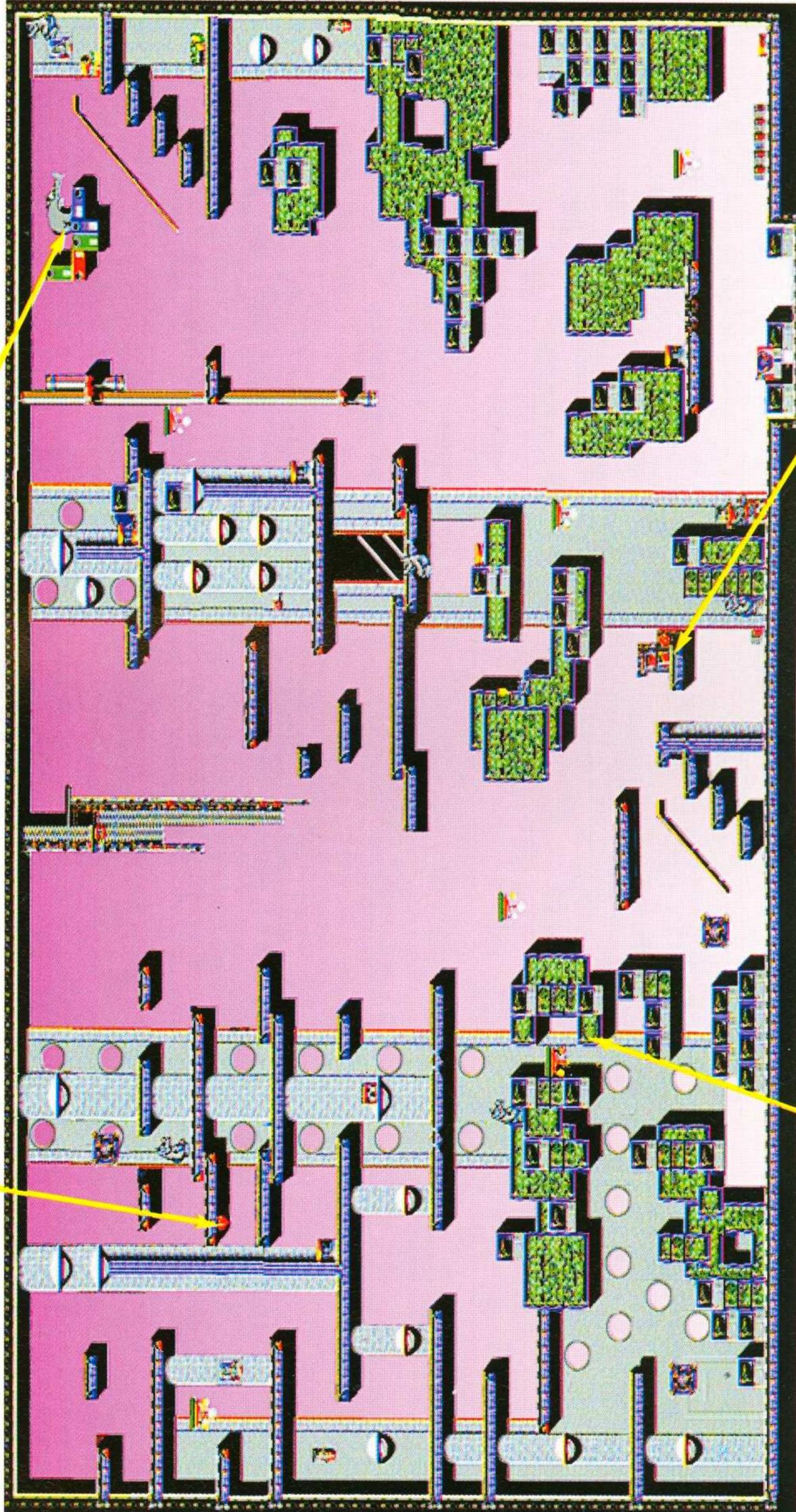


OTTIFANTS

4. Büro

3. Nutze die Zeit und sammle dieses Extra-Leben hier auf. Achte darauf, dem hüpfenden Roboter aus dem Weg zu gehen und vergewissere dich, daß du an allen Restart-Boxen vorbeigekommen bist.

4. Das Ende vom Ottifanten-Level ist hier ein wenig ablegen und schwer zu erreichen. Hier sind eine ganze Menge schlimme Baddies, die dich erwarten, während du zum Geländer darunter hüpfst. Schieße sie ab und gehe hoch zum Ottifanten. Paß gut auf, daß du nicht hinunterfällst, denn der Weg nach unten ist



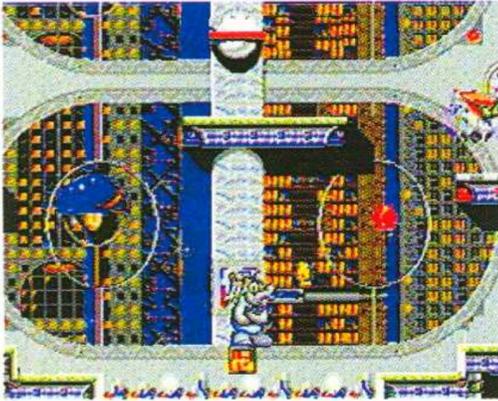
1. Auf diesem Level findest du genügend Schalter, und alle 6 sind notwendig. Alle Schalter decken die orange Plattform auf, außer dem Schalter oben links im Raum. Dabei wird ein Block heruntergesetzt, der es dir ermöglicht, auf ein höhergelegenes Regal zu springen. Es wäre sehr von Wert, wenn du es bis zur Spitze des Pfeils schaffen würdest, denn da ist der Eingang zum Bonus-Raum.

2. Du wirst grundsätzlich den ganzen Weg entlang der Basis des Levels laufen müssen. Drücke den Schalter am Ende und benutze die Plattform, um höher zu kommen. Halte dich fern von dieser Sweets-Maschine, weil daraus viele gefährliche Objekte herausgeschießen.



OTTIFANTS

5. Büro



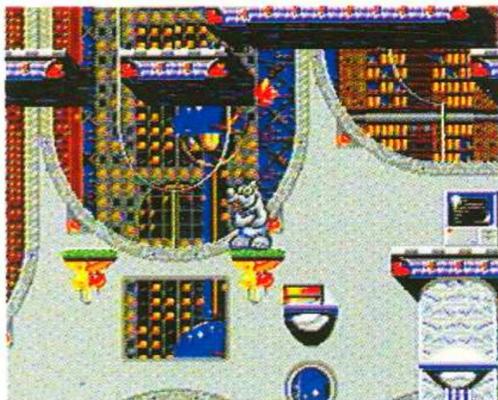
1. Genau wie bei den vorherigen Leveln gibt es hier genug Schalter und orange Plattformen, die dich beschäftigen. Zu Anfang drückst du den Schalter über dir. Falle runter, wo du

begonnen hast, und benutze den Block, der sich nun zeigt, als Trittstufe über die Elektrizität.



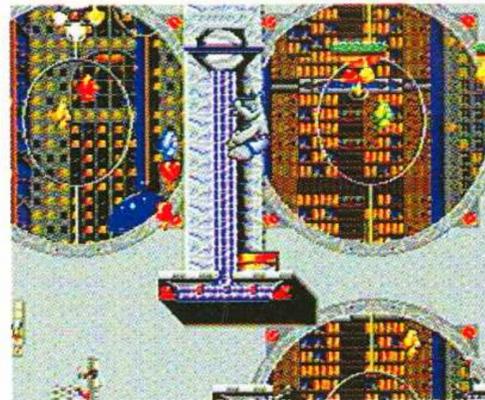
2. Sobald du die Elektrizitätsgrube überquert hast, springst du auf das erste Licht, das du erreichst. Springe von hier aus nach links und aufwärts zur größeren Plattform. Dann wieder hinauf zu einer weiteren

Plattform, die mit Lichtern flankiert ist. Drücke den Schalter auf der rechten Seite und decke einen Block auf und benutze ihn, um zum Schalter links zu springen.



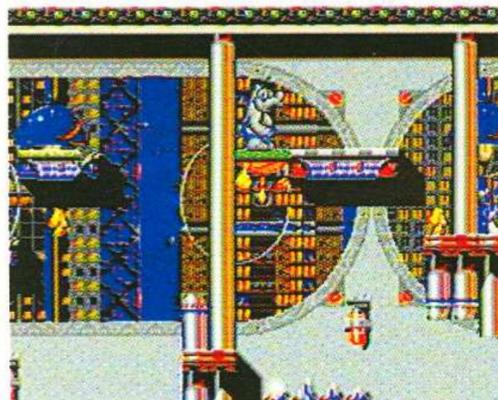
3. Dies enthält eine orange Plattform. Gehe nicht auf sie, sondern springe stattdessen aufwärts und nach rechts zu einer höheren Plattform, die den vierten Knopf hat. Drücke diesen,

um eine weitere orange Plattform aufzudecken. Gehe nach links und benutze die orangene Plattform, die dich auf die andere Seite bringt.



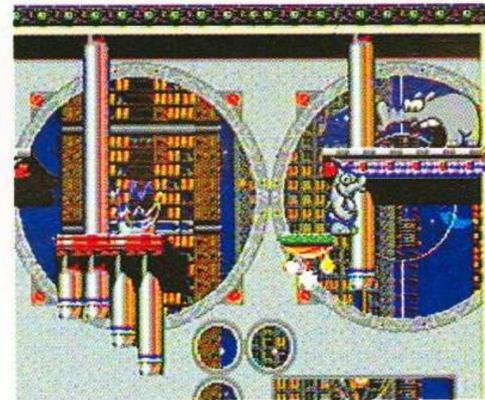
4. Du mußt nun viele Geländersets navigieren. Benutze sie, um weiter hoch auf dem Level zu kommen, aber rutsche nicht zu weit herunter - du könntest sonst fallen. Du wirst nun einen Schalter rechts

im Raum drücken müssen, um eine Plattform zu enthüllen. Gehe auf die Plattform und springe nach links. Du landest auf einem weiteren Schalter, der wieder eine Plattform aufdeckt.



5. Benutze alle aufgedeckten Plattformen und gehe weiter nach oben links im Raum. Sobald du die oberste linke Seite erreicht hast, springst du links von Plattform zu Plattform, bis du zu einer Lücke

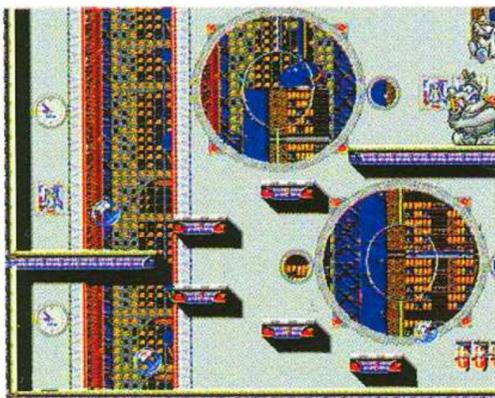
kommst, die zu groß zum Springen ist. Du mußt dir eine Plattform rübersaugen.



6. Die orange Plattform bringt dich direkt zu einem Regal mit einem elektrischen Punkt. Du wirst vorsichtig sein müssen mit der Elektrizität. Saug von rechts an einer weiteren orange

Plattform. Springe darauf, damit es dich zum Ende vom Ottifanten-Level bringt.

Office 5 Hüterin...



Um diesen Bubbly-Ottifanten abzuwehren, stehst du am besten auf der obersten Stufe. Von hier ausfeuerst du deine Waffen auf die Hüterin. Sie wird Blasen auf dich werfen, aber du kannst sie mit deinen Waffen zum Platzen bringen. Schieße siebzimal weiter auf die Hüterin. Konzentriere dich gelegentlich auch darauf, den heftigen Angriff von Blasen, die auf dich geworfen werden, abzuwehren.



SONIC CHAOS

Da wir in dieser Ausgabe Sonic 3 im Mega Drive aufgenommen haben, war es uns nicht möglich, den Rest von Sonic Chaos zu vervollständigen. Wie auch immer - hier sind jede Menge neue Level für dich. Viel Spaß!

Schlafende Eierzone Nr. 2

3. Auf diesem Level zerschmetter viele Klötze, wenn du in sie hineinwirbelst. Das kann dir eine Hilfe, aber auch ein Hindernis sein. Du kannst Abkürzungen nehmen und versteckte Bonusse erreichen. Bleibe, um sicherzugehen, nicht zu lange auf den Blöcken stehen.

4. Hier findest du 4 Superringe. Sammle diese und die 3 Ringe darüber ein, um deinen Weg zu einer Bonusrunde zu schaffen. Alle Diamanten werden bald dir gehören.



1. Wenn du in diesem Level ein Leben verlierst, sammle einfach dieses extra Leben ein. Du mußt natürlich zuerst ein paar Klötze zerschmettern, um es zu bekommen. Das extra Leben lädt sich immer wieder auf, wenn du stirbst - sammle also weiter!

2. Die untere Route ist sehr tückisch, denn es gibt hier viele Gruben, in die du hineinfallen kannst. Du mußt dich von Vorsprung zu Vorsprung schwingen, was sehr schwierig werden könnte. Eine bessere Idee ist, die Sprungfedern zu benutzen und die höhere Route zu wählen, da es dort jede Menge Superringe zum Einsammeln gibt.

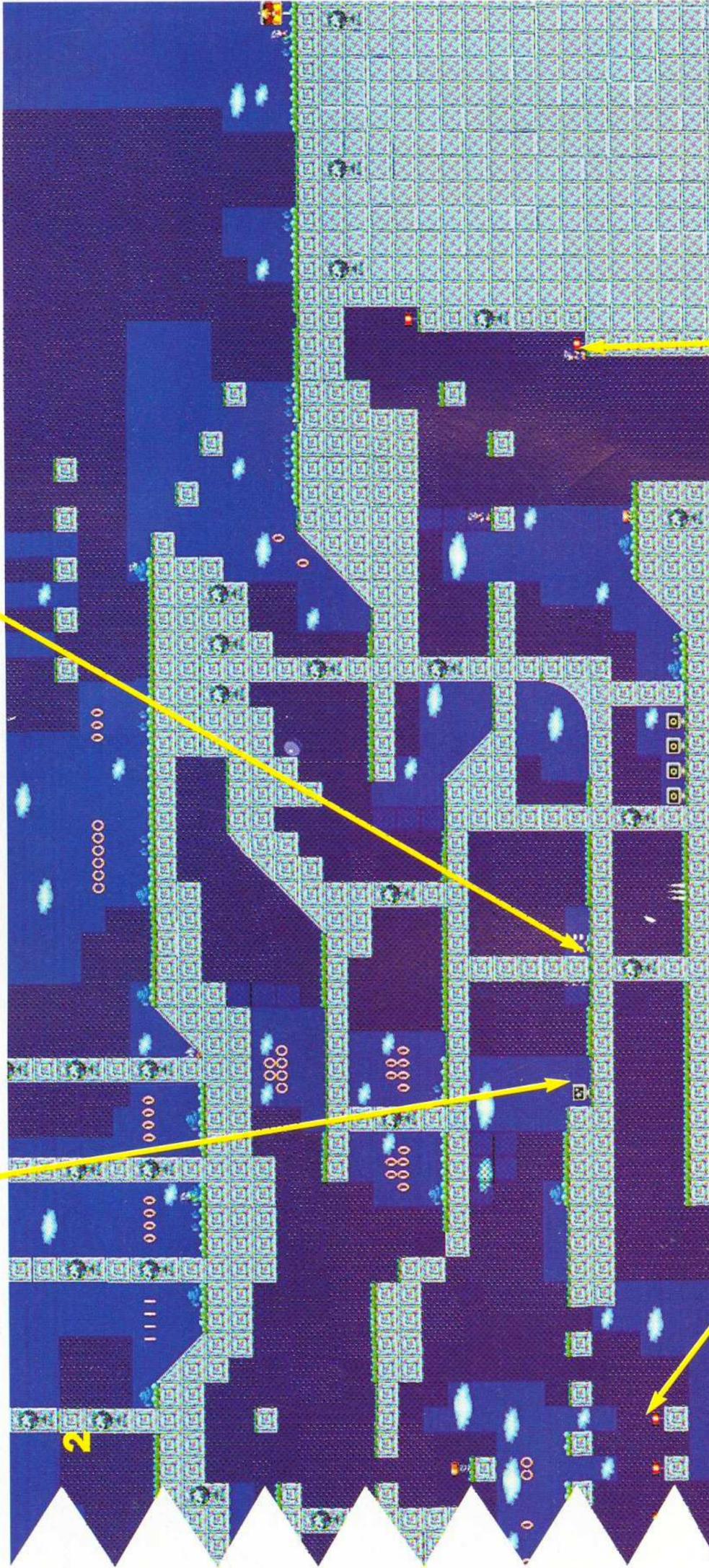


SONIC CHAOS

Schlafende Eierzone Nr. 2

3. Diese Dinger sind sehr nützlich, wenn es heißt, stelle Hänge hinaufzusteigen. Wenn du durch sie hindurchgehst, werden sie dich nach vorne und den Hang hochtreiben. Paß aber auf - sie können dich in die Hände von entgegenkommenden Feinden spielen!

2. Auf diesem Level gibt es ein paar Unbesiegbarkheitsbilder. Dieses hier ist dir eine willkommene Hilfe. Greife danach und gehe so schnell wie möglich ans Ende des Levels.



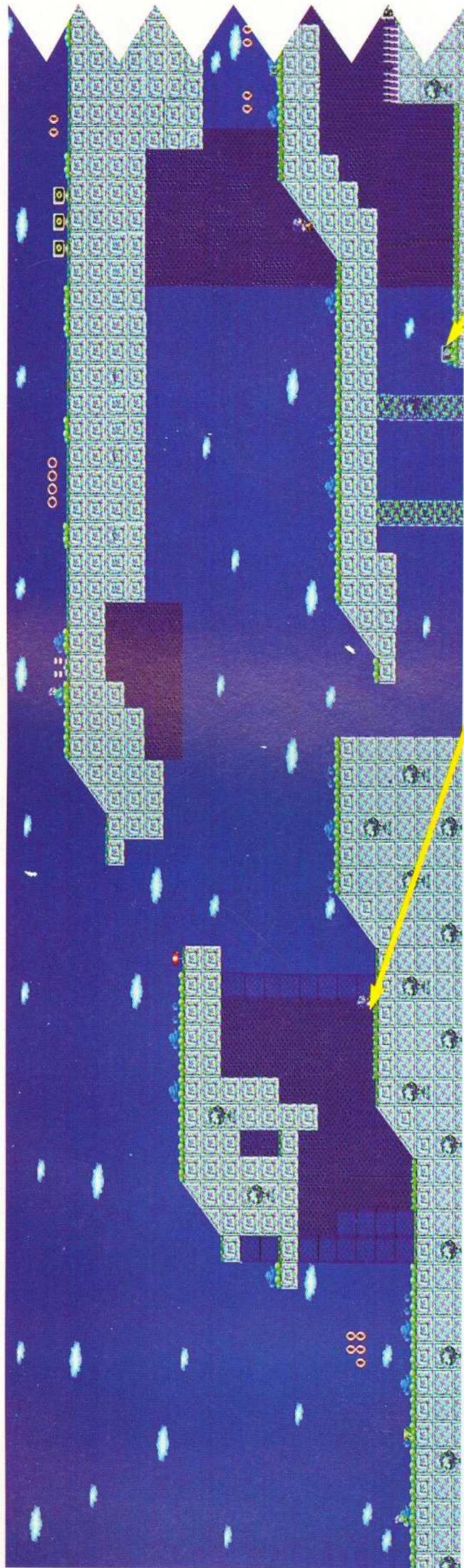
4. Ein großer Sprung bringt dich zu diesen Sprungfedern. Benutze die Superfeder auf der linken Seite, um dir die extra Höhe, die du brauchst, zu verschaffen. Springe dann auf die 2 roten Federn, um ans Ende des Levels zu gelangen.

1. Sei hier vorsichtig, denn die Plattformen sind sehr klein und ein Fall könnte den sicheren Tod bedeuten. Benutze die Sprungfedern, um dich auf die relativ sicheren Plattformen darüber hochzuschwingen.



SONIC CHAOS

Schlafende Hügelzone Nr. 3

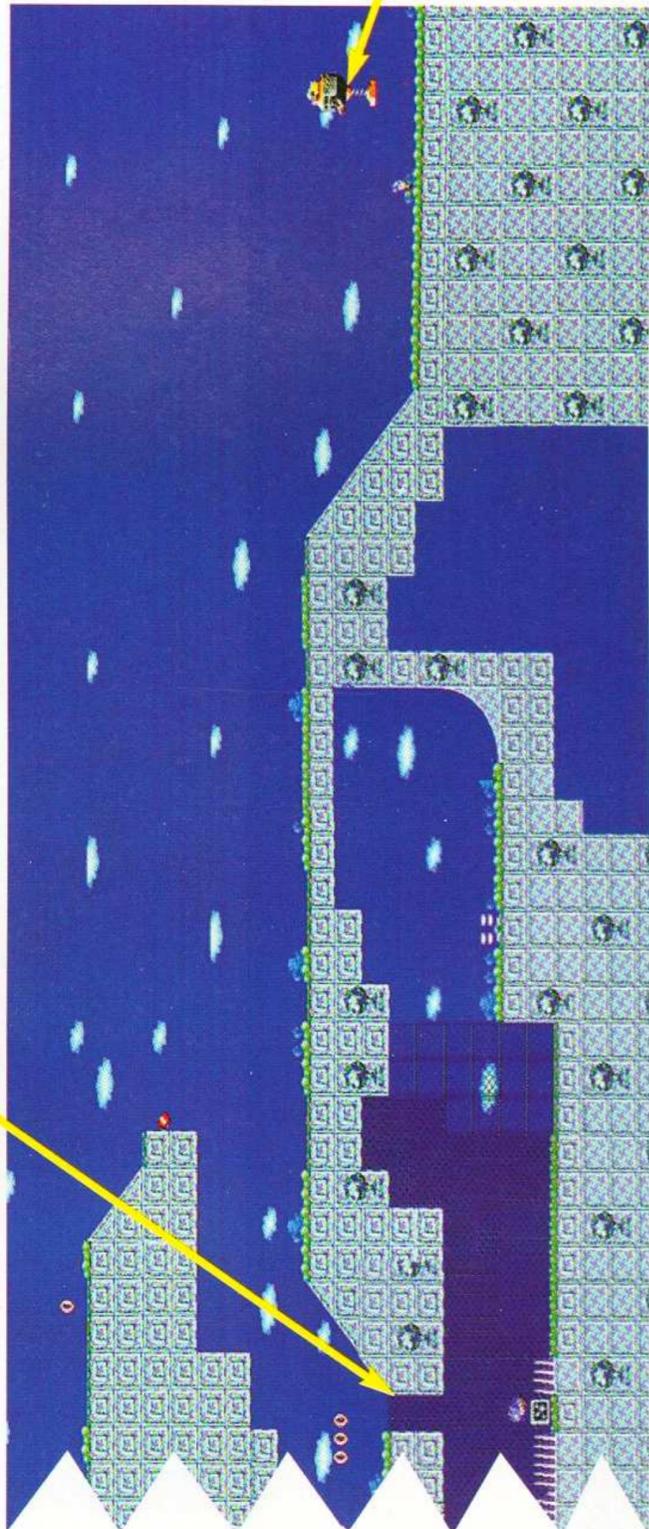


2. Springe hier, um an die Schätze dort unten zu kommen. Du wirst den Klotz zerschmettern und auf ein Unbesiegbarkheitsbild fallen. Renne nach links und sammle schnell ein extra Leben ein. Setze deinen Weg danach nach rechts über die Spikes hinweg fort.

1. Dieser Level wird dir zuerst sehr sanft - ohne viele Bilder zum Einsammeln - vorkommen. Wie auch immer - dies ist, wie du später feststellen wirst, nicht der Fall. Benutze die Sprungfeder am Anfang des Levels, um dich schneller zu den Bonussen zu bringen.

3. Nachdem du in diesen Level eingedrungen bist, kannst du dieses extra Leben einsammeln. Es ist sehr nützlich, denn wenn du während des Kampfes mit dem Levelendwächter stirbst, erneuert es sich wieder, wenn du den Level neu startest.

4. Dies ist einer von den schwierigeren Wächtern, da er selten nahe genug kommt, um ihn anzuspringen. Springe über die Kugeln, mit denen er nach dir feuert, und sammle, wenn du getroffen wirst, die Ringe ein. Hüpfе auf Robotnik drauf, wenn er zum Tiefflug ansetzt und dich erschießen will.



SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 1

1. Laß dich direkt am Anfang hier hindurchfallen, um ein leichtes extra Leben einzusammeln. Zerschmettere unten keine weiteren Klötze, es sei denn, du möchtest zu den Spikes oben getrieben werden. Gehe lieber nach rechts.

4. Genau wie in den vorherigen Leveln mußst du mit Höchstgeschwindigkeit laufen, um erfolgreich diese Pfade zu überqueren. Mach dir dein Leben etwas leichter und sammle die Speedschuhe von oben ein.



2. In diesem Level gibt es viele von diesen Plattformen, worunter sich etwas Ungewisses verbirgt. Die meisten von ihnen führen dich in den sicheren Tod, aber einige davon bringen dich zu sehr nützlichen Sprungfedern. Benutze die Karte, um genau zu wissen, welche Plattform welche ist.

3. Es gibt 2 Wege, diese Grube zu überqueren. Du kannst entweder auf die Plattform springen, die dich sicher über die schwarze Flüssigkeit hinwegbringt. Oder du kannst alternativ über die schwarze Flüssigkeit hinwegrennen und hinauspringen, bevor du in den Tod sinkst.



SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 1

2. Die meisten der Bäume, an denen du vorbeikommst, sind harmlos - aber wie auch immer - es gibt gelegentlich auch Ausnahmen. An diesem hier hängen 2 Kokosnüsse, die herunterfallen werden, sobald du vorbeikommst. Gehe also so schnell wie möglich!

4. In diesem Level findest du eine Menge von diesen roten Sprungfedern. Einige von ihnen werden dich am Weitergehen hindern und dich dorthin zurückwerfen, von wo du gekommen bist. Diese hier wird dir jedoch helfen, das Ende des Levels rechts zu erreichen.



1. Wenn du durch diese Klötze hier durchbrichst, fällst du runter auf dieses Unbesiegbarkheitsbild. Paß auf, wenn du dich an das Bild heranmachst, da du in den Tod rennst, wenn du es verfehlst. Auf beiden Seiten gibt es Sprungfedern, die dich zurück hochtreiben.

3. Hier liegen 2 von diesen Speedwegen übereinander. Du mußt dich beeilen, um sie zu überqueren. Wenn du zu langsam rennst, wirst du durch den Weg hindurch in den Tod fallen. Benutze die Sprungfedern am Ende, um das Ende zu erreichen.



SEGA 156 SEGA

SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 2

2. Auch wenn es hier oben jede Menge Spikes gibt, ist dies der bessere Weg, den du einschlagen kannst. Der untere Weg ist voll von bodenlosen Gruben, die dir den Verlust eines Lebens kosten könnten, wenn du in sie hineinfällst.

4. Auf deinem Weg hier entlang ist es günstig, hochzuspringen und das Unbesiegbarkheitsbild einzusammeln. Es wird dir später sehr von Nutzen sein.



1. Breche durch die Blöcke im Boden hier und laß dich in die Flüssigkeit dort unten fallen. Gehe nach links, um die Speedschuhe einzusammeln. Benutze sie, um deinen Weg nach rechts und durch den Schlamm fortzusetzen.

3. Benutze auf deinem Weg durch diesen Kanal die Sprungfedern, um von links nach rechts und letztendlich nach oben zu hüpfen. Benutze von hier aus die Feder auf der linken Seite und gehe den ganzen Weg über den Speedpfad nach oben.

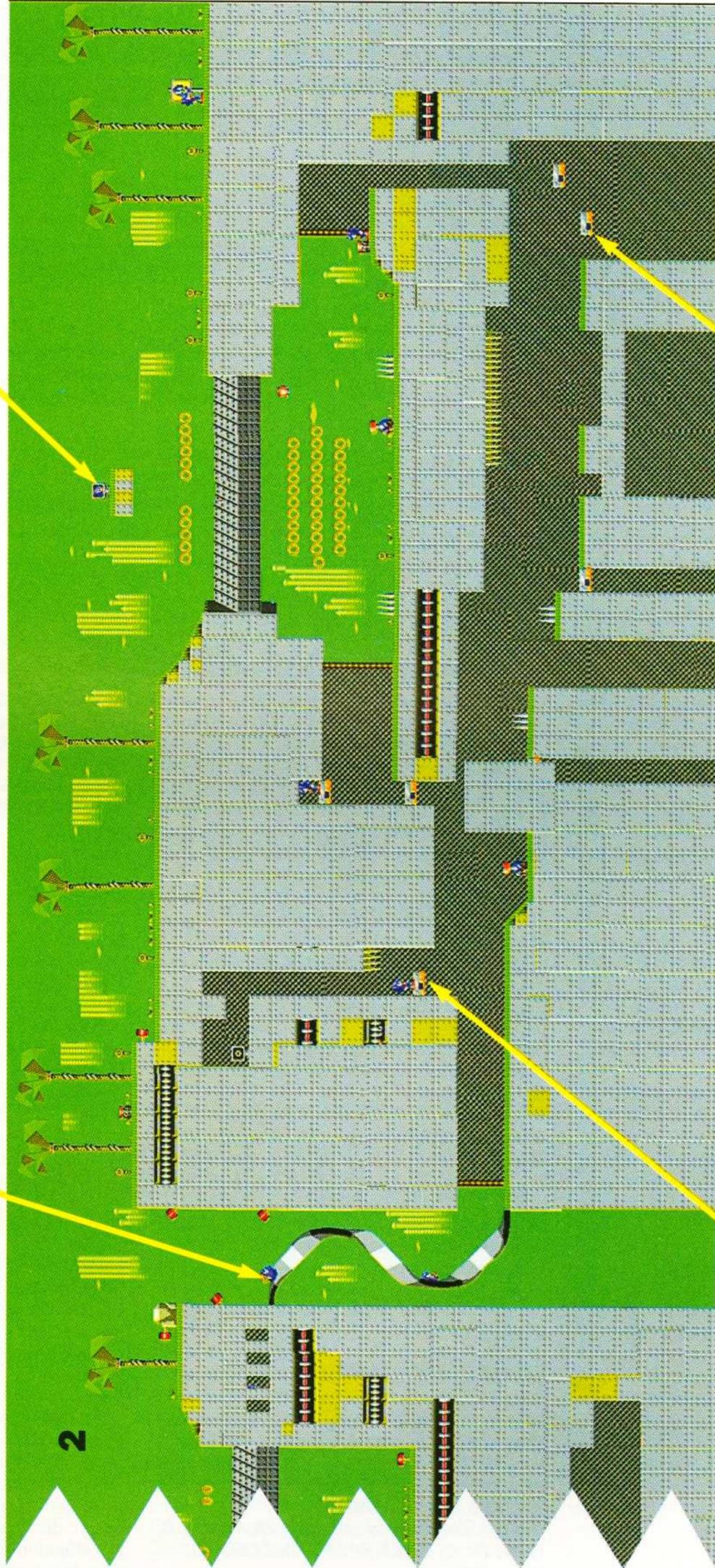


SONIC CHAOS

Mecha grüne Hügelzone Nr. 2

1. Wenn du auf diesen Spiralhang hinunterreist, dann nur in vollem Tempo. Denn sonst könntest du auf halbem Weg runterfallen, und es gibt gar nichts, was dich dann retten könnte.

3. Hier gibt es etwas Wertvolles zu ergattern, bevor du dich zum Ende des Levels aufmachst. Ein extra Leben gehört dir, wenn du hoch genug springst. Am einfachsten ist es, die Supersprungfeder etwas weiter oben zu benutzen, um an das Leben heranzukommen.



2. Wenn du auf diesen Vorsprung springst, stelle dich auf die linke Seite, denn auf der rechten Seite befinden sich Spikes. Du mußt springen und die Blöcke zerschmettern, während du weiterreist. Es hängt davon ab, ob du Ringe dringend benötigst, denn es gibt keinen anderen Grund, hier hinaufzusteigen.

4. Um das Ende von hier aus zu erreichen, mußt du dich gut unter Kontrolle halten, denn du mußt auf diesen Vorsprung springen und dann gleich auf den nächsten, bevor der Vorsprung wegwutscht. Der 2. Vorsprung wird hochschweben und dir ermöglichen, den Level zu beenden.



CODES

Auf den nächsten Seiten findest du eine neue Reihe von Codes für die meisten Up-To-Date-Spiele. Warum machst du nicht das Beste aus deinem Spiel?

Mega CD

AFTERBURNER 3

Schnelleres Level

Setze den Ansichtsmodus auf dem Optionenbildschirm auf 'Cockpit' und den Rollmodus auf 'Free'. Nachdem du losgeflogen bist, mache eine 45-Grad-Wendung, und du wirst viel schneller fliegen.

DRACULA

Level überspringen

Gehe zum Warungs-Screen und drücke **A, LINKS, HOCH, C, A, RECHTS UND RUNTER**. Drücke nun **A UND START**, um zum 2. Level zu kommen. Drücke **A, B UND START** fürs 3. Level. **A, B, C UND START**, um zum 7. Level zu kommen. **PAUSIERE** und drücke **A** auf dem gleichen Screen, um 99 Leben zu erhalten.

EARNEST EVANS

Stufe überspringen

Egal, auf welcher Stufe du dich befindest, pausiere das Spiel und drücke **HOCH, A, RUNTER, B, LINKS, A, RECHTS UND B**. Starte wieder, um ans Ende der Stufe zu kommen.

Beamten

Klettere die Wand links vom Startpunkt auf der 6. Stufe hoch. Wenn du aus dem Screen herauskommst, wirst du zu dem Boss dieser Stufe gebeamt.

GROUND ZERO TEXAS

Extra Filmmaterial

Du mußt zuerst das Spiel vervollständigen. Nachdem du dies getan hast und du die Wörter 'In Memory Of Stephen D Hossefield' liest, drücke **HOCH, A, A, A, A, UND A**. Du kommst nun in eine versteckte Szene.

NIGHT TRAP

Extra Filmmaterial

Du mußt zuerst das Spiel vervollständigen. Nachdem du dies getan hast und du die Wörter 'In Memory Of Stephen D Hossefield' liest, drücke **HOCH, A, A, A, A UND A**. Du kommst nun in eine versteckte Szene.

TIME GAL

Level überspringen

Überspringe ein Level, indem du das Spiel pausierst und **C** drückst.

Mega Drive...

ARNOLD PALMER GOLF

Geheimer Kampf-Code

FFFF FFFF FFFF FFFF

9999 9999 9999 9999

Verstecktes Spiel

Wenn du über 100 Schüsse auf ein Loch im Spiel ansetzt, erscheint der Spiel-Over-Screen. Drücke Knöpfe **A, B, C** und **HOCH** gleichzeitig, um Zugang zu einer versteckten Minenversion der Fantasiezone zu bekommen.

Superschuß

Gib deinen Namen als **EVE** ein, und es wird möglich sein, den Ball aus weiter Entfernung zu treffen.

CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION

Expertenlevel

Wenn der Titelbildschirm mit den Optionen erscheint, drücke folgende Knöpfe: **HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B UND A**.

Gehe nun zum Optionen-Screen, drücke **START**, um hineinzukommen, und ändere dein Spiellevel auf 'EXPERT'.

FIFA SOCCER

Kampf-Paßwörter

Viertelfinale Arg vs Kan **F74YBB79PT**

Halbfinale Arg vs Aus **F74YBB591D4**

Finale Arg vs Eng

F74YBB85P1P9

Mannschafts-Paßwörter

Um 13 aus 13 mit EA Allstars zu gewinnen

QP5CW4J1PY1MR

Spiele Aus, zum Schluß mit EA Allstars

X8XZW4TR1PH

JURASSIC PARK

Stufe wählen und Soundtest

Markiere zuerst die Optionen und drücke **START**, drücke nochmal **START**, um aus

dem Optionen-Screen herauszukommen. Markiere 'Paßwort' und drücke **START** und gebe das folgende Paßwort ein: **NYUKNYUK**. Markiere nun '<<' oder '>>'-Pfeile und drücke und halte **A, B, C** und starte einen Knopf zuerst. Eine 2. Kontroll-Nachricht erscheint. Markiere 'Ausgang', drücke einen beliebigen Knopf und starte das Spiel. Die Stufenwahl und der Soundtest erscheinen nun.

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Black Ice

Gebe das Paßwort **CEMENTBLADES** ein und drücke **START**. Der Screen zeigt 'Bad Password' an. Bewege den Cursor zu 'Löschen' und drücke **START**. Wähle 'Exhibition' oder 'Tournament', wähle deine Teams und drücke **START**, um das Spiel mit Black Ice zu starten.

Super-Paßwort

Gebe das Paßwort **ABRACADABRA2** ein. Drücke **START**, um die Wörter 'Bad Password' zu erhalten. Bewege den Cursor auf 'Löschen' und drücke **START**. Wähle 'Exhibition' oder 'Tournament' und wähle deine Teams. Benutze **HOCH UND RUNTER** beim Heutigen-Spiel-Screen, um durch die Geschicklichkeit des Teams zu kreisen. Wenn du ein Team gewählt hast, drücke **A** oder **B**, um die Geschicklichkeit zu verändern, drücke letztendlich **START**, um anzufangen.

MICRO MACHINES

Verbessertes Spielen

Während du ein Level spielst, pausiere das Spiel und gib einen der folgenden Codes ein:

Um das Tempo deines Autos zu erhöhen, drücke **HOCH, RUNTER, A, B, LINKS, RECHTS, C UND START**.

Um den Zug zu erhöhen, drücke **A, HOCH, B, RUNTER, C, LINKS, START UND RECHTS**.

Unendliche Leben

Pausiere und drücke **B, RUNTER, C, RUNTER,**

HOCH, RUNTER, LINKS UND RUNTER. Die unendlichen Leben gehören nun dir.

Schwierigere Spiele

Für Experten: Pausiere das Spiel und drücke **LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, START UND RUNTER**.

NBA JAM

Berühmte Spieler

Um einen von den folgenden Charakteren zu spielen, benutze die Tabelle unten, um die relevanten Codes zu bekommen. Gehe zu dem 'Enter-Initials-Screen' und gib die ersten 2 Buchstaben ohne den dritten ein, bewege den Cursor über den letzten Buchstaben und drücke die zutreffenden Knöpfe auf deinem Joypad. Platziere den Cursor für die 2 Buchstaben über das 'Space'-Symbol, welches als 3. Buchstabe steht.

Name	Buchstaben	Joypad Code
Pfunk	DIS	Start und C
Warren Moon	UW	Start und A
Al Gore	NET	Start und B
Bill Clinton	ARK	Start und A
Jamie Rivett	RJR	Start und B
Sal Divitta	SAL	Start und C
Mark Turmell	MJT	Start und A
Eric Samulski	AIR	Start und A
Scruff	ROD	Start und B
Kabuki	QB	Start und A
Chow Chow	CAR	Start und C
Weasel	SAX	Start und C

Verbesserte Team-Geschicklichkeit

Alle folgenden Tricks werden deine Spieler-Geschicklichkeit verbessern. Die Cheats müssen alle eingegeben werden, wenn der 'Tonights-Match-Screen' erscheint. Du mußt auch die Knöpfe so oft drücken, wie erwartet, bevor der Screen verschwindet. Halte die zutreffenden Knöpfe für die Dauer zwischen dem Auslösen des 'Tonights-Match-Screens' und dem Anfang des Spiels gedrückt.



COODES

...Mega Drive

Verbessere deine Abwehr durch das 5-malige Drücken von einem beliebigen Knopf.

Verbessere deine Zielfeuerung, indem du irgendeinen Knopf 7-mal drückst, halte dann **HOCH, B UND C** zusammen gedrückt.

Abfangverbesserung

Drücke einen beliebigen Knopf 15-mal und rotiere den Richtungsknopf, bis das Spiel beginnt.

Dunking

Mache einige Superdunkings, indem du einen beliebigen Knopf 13-mal drückst, rotiere danach den Richtungsknopf, bis das Spiel beginnt.

Unendlicher Turbo

Er gehört dir, wenn du einen beliebigen Knopf 6-mal oder öfter drückst, halte dann **A, B** und **C** gedrückt.

Juice-Super-Speed

Du erhältst diesen Speed, wenn du einen

Knopf 13-mal drückst und dann **C** und **B** gedrückt hältst.

Schußdisplay

Dieser Cheat zeigt dir die prozentuelle Chance an, die dein Schuß hat, hineinzugehen. Drücke einen Knopf einmal, drücke dann und halte **RUNTER, B UND A** zusammen gedrückt.

Smashing Backboard

Das Brett wird nur im 4. Viertel zerschmettert, und du brauchst einen Spieler in deinem Team, der 9 oder 10 auf der Dunkingwaage hat. Wenn du es schaffst, erfolgreich 7 oder 8 Dunkings mit dem gleichen Spieler auszuführen, wird das Glas zerbrechen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Deine eigene Demonstration

Starte ein normales Spiel und spiele so lange, wie du möchtest. Wenn du eine Pause

brauchst, drücke **START**, um das Spiel zu pausieren. Drücke dann 7-mal **HOCH**, einmal **RUNTER, LINKS** 3-mal und einmal **RECHTS**. Wenn du dies richtig ausgeführt hast, wird das Wort 'Pause' sich verschieben. Drücke 'Reset', und wenn des Spiels Demo beginnt, wird dein Spiel demonstriert.

TERMINATOR 2

Level überspringen

Wenn 'Press Start' erscheint, drücke **HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS**. Arnie wird dir sagen, ob der Trick funktioniert hat. Starte das Spiel wie immer. Wenn du in einem Level bist, drücke **B** und **C** zusammen, um ans Ende des Levels zu gelangen.

Master System

AFTERBURNER

Unendliche Continues

Um die Continue-Option auf 'Sterben' zu stellen, drücke **1, 2**, und **HOCH** gleichzeitig.

ALTERED BEAST

Extra Energie

Drücke **HOCH** auf dem 1. Joypad und Knöpfe **1** und **2** zur gleichen Zeit, wenn der Titel-Screen erscheint. Dies wird deine Energie von 3 auf 5 Blöcke erhöhen.

AZTEC ADVENTURE

Level wählen

Drücke 5-mal **HOCH**, bevor sich die Papierrolle auf dem Titel-Screen auseinanderrollt. Wenn der Charakter das Cash wirft, drücke **RECHTS** 3-mal, dann **LINKS UND RUNTER**, wenn alle nach rechts gehen. Du hast nun Zugang zur Levelauswahl und kannst das Level wählen, auf dem du beginnen möchtest.

BONANZA BROTHERS

Level wählen

Halte **HOCH** gedrückt und beide Feuerknöpfe auf dem 2. Controller. Schalte das Gerät an und warte, bis die ganze Einführungsreihe beendet ist und der Start-/Optionen-Screen erscheint. Laß nun die Knöpfe los und benutze den 1. Controller, um Zugang zu den Optionen zu erhalten. Die Levelauswahl erscheint.

ENDURO RACING

Level wählen

Drücke **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS** auf dem Titel-Screen, bis eine Nummer in der linken oberen Ecke erscheint. Drücke **HOCH**, um ein Level zu wählen.

MARBLE MADNESS

Level wählen

Setze auf dem Optionen-Screen folgende Parameter: Test **FX** two, Test Music five.

Bewege deinen Pad auf Levelauswahl, um deinen Startpunkt zu verändern.

OUTRUN

Kurs wählen

Drücke Knöpfe **1** und **2** auf dem Titel-Screen, gebe dann **HOCH, LINKS UND START** ein, um einen Kurs zu wählen.

SPACE HARRIER

Cheat-Screen

Wenn 'Game Over' erscheint, halte **HOCH UND LINKS** gedrückt, um den Cheat-Modus einzugeben.

THUNDERBLADE

Unbesiegbarkeit

Drücke auf dem Titel-Screen **HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS**, um Unbesiegbarkeit zu erzielen.

Game Gear

JUNGLE BOOK

Level wählen

Drücke nach dem goldenen Walt Disney-Logo **HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS UND RECHTS**. Du kannst nun ein beliebiges Level wählen.

PENGO

Level wählen

Drücke auf dem Titel-Screen und halte den oberen **LINKEN** Knopf diagonal auf dem Richtungsknopf gedrückt. Halte dann Knöpfe **1, 2** und drücke **START**. Du hast nun freie Levelauswahl und dazu noch 7 Leben.

SHINOBI II

Paßwort für alle Charakter

Gehe in den Paßwort-Screen und gebe

F5958 ein. Wenn du das Spiel beginnst, bekommst du die gelben und blauen Krystalle mit allen Charakteren.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Halte, bevor du einschaltest, den **LINKEN** Knopf **DIAGONAL RUNTER** und die Knöpfe **1** und **2**. Drücke dann und halte **START** zur gleichen Zeit. Starte das Spiel, während alle diese Knöpfe gedrückt sind, und halte sie gedrückt, bis Sonic über den ganzen Screen gelaufen ist. Während du noch immer alle Knöpfe gedrückt hältst, nimm den Finger von der Starttaste und drücke wieder **START**. Eine Levelauswahl erscheint nun.

TOM AND JERRY - THE MOVIE

Test-Modus

Um einen speziellen Test-Modus-Screen im Spiel zu erhalten, warte, bis der Titel-Screen erscheint und drücke folgende Knöpfe: **1, 2, 1, 2, 1, 2, 1** und **2**. Wenn du den Code richtig eingegeben hast, erscheint der Test-Modus-Screen. Du kannst nun Unbesiegbarkeit, die Stufe und den Sound-Test wählen.

WONDERBOY

Level überspringen

Drücke **RUNTER UND START** auf dem Titel-Screen. Drücke dann **HOCH** auf dem Joypad, um das Startlevel zu wählen.



FREEZERS

Mega Drive

ARIEL THE MERMAID

FF8000000X Level wählen. Ersetze das X durch die Nummer des Levels, auf dem du starten möchtest (1-7)...

DIZZY

FF81490002 Unendliche Leben

ETERNAL CHAMPIONS

FFACAB0034 Unendliche innere Magie

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FFFC370000 Unbegrenzte Zeit
 FFFC4700XX Verändert die Anzahl der Tore für den 1. Spieler (00-FF)
 FFFC4800XX Verändert die Anzahl der Tore für den 2. Spieler(00-FF)
 FFEC3D0000 Immer den Münzwurf gewinnen
 FFFFC70001 Der Ball ist unbesiegbar

GADGET TWINS

FF08B70003 Unbesiegbarkeit
 FF08BA0003 Level wählen. Ersetze X durch die Level-Nummer
 FF0389000X

HOOK

FF8C630003 Unendliche Energie
 FFDD700006 Unendliche Leben
 FFDD850059 Unendliche Zeit

HUMANS

FF081900XX Stufe wählen. Ersetze XX durch 01 bis 50

LOTUS 2

FF2BC70063 Stoppt den Timer für den 1. Spieler auf 99
 FF2CDD0063 Stoppt den Timer für den 2. Spieler auf 99
 FF2BB4001A Maximales Tempo für den 1. Spieler
 FF2CCA001A Maximales Tempo für den 2. Spieler

MICRO MACHINES

FFC00600XX Ersetze XX durch 01 - 99, um einen Teil der Spur zu verändern
 Versuche 92 auf dem Breakfast-Tisch
 FFFFCDD000 Verändert die Koboide

NHLPA HOCKEY

FFC6950000 Computertore zählen nicht

ROBOCOP VS TERMINATOR

FF009C0005 Unendliche Leben
 FFF08C0040 Unbegrenzte Gesundheit (wird am Ende des Levels behindert)

SONIC THE HEDGEHOG 3

FFFE24000F Stoppt die Uhr

TMNT - TOURNAMENT FIGHTERS

FFA215000X Ersetze X durch 00-0A, um eine Runde zu wählen
 FF00310080 Unendliche Energie für den 1. Spieler
 FF00710080 Unendliche Energie für den 2. Spieler
 FF86F10004 Unendliche Continues.
 FFFE130000 Unbegrenzte Anzahl von Runden

ZOMBIES

FFFAD70002 Unendliche Leben für den 1. Spieler
 FFFADD0096 Unbegrenzte Anzahl von Kugeln

Master System

ASTERIX

00C09D03 Unendliche Leben
 00C09A03 Unbesiegbarkeit

CHOPLIFTER

00C29B0C Unendliche Leben
 00C0E000 Kann nicht zusammenstoßen oder abgeschossen werden

THE FLINTSTONES

00C9A504 Unbegrenzte Sanduhr
 00C9F20F Unbegrenzte Farbe
 00C9A203 Unendliche Leben

FORGOTTEN WORLDS

00CC8CD8 Unendliche Energie

GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben
 00DOBA3F Unendliche Energie

KLAX

00C09F00 Unendliche Fallmeter

MORTAL KOMBAT

00C40B07 Unendliche Continues

RAINBOW ISLANDS

00C02E03 Unendliche Leben

SONIC CHAOS

00D29903 Unendliche Leben

TOM AND JERRY

00C43908 Unendliche Energie

VIGILANTE

00C01403 Unendliche Leben
 00C2544F Unbegrenzte Energie
 00C29154 Unbegrenzte Zeit

Game Gear

BATMAN RETURNS

BLYTAA4R Unbesiegbarkeit, bis du fällst
 BLGTAA5N Unbegrenzte Anzahl von Smokebomben
 BLHTAA8C Unendliche Schwärme
 BLJTAA4L Unendliche Grappling-Gewehre
 BLLAAA7A Unendliche Anzahl von Super-Suchern-Batarangs
 00C02103 Unendliche Leben
 00C1590A Unbegrenzte Energie
 00C01F02 Unbegrenzte Spezialitäten

CHUCK ROCK

00C08C0X Level wählen (2-4)

POPILS

00C32003 Unendliche Leben

SONIC CHAOS

00D29C05 Unbesiegbarkeit
 00D29C99 Unbegrenzte Ringe
 00D50410 Sonic rennt rückwärts
 00D50C95 Hoher Sprung
 00D51830 Raketensprung
 00D74000 Keine Feinde
 00D160C8 Neues Level
 00D2990X Level wählen. Ersetze X durch das gewünschte Level

X	LEVEL	X	SPEZIELLE STUFE
1	2	8	1
2	3	9	2
3	4	A	3
4	5	B	4
5	6	C	5

SPLATTERHOUSE 2

AX2TAA8Y Unendliche Leben
 AX2TAA68 Unbesiegbarkeit
 BE0AAAAGA Starte mit 9 Leben

SUPER SMASH TV

00C51205 Unendliche Leben

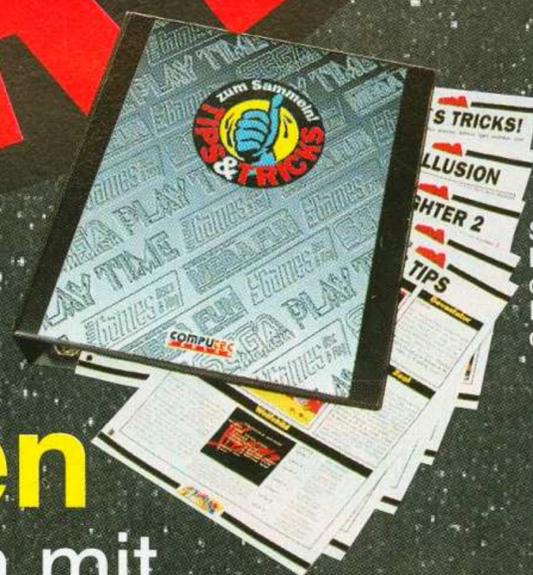
TOE JAM AND EARL

ZZ8ADT2Y Alle Feinde sind verschwunden



ZUM SAMMELN!

TIPS & TRICKS



Sammelordner-Bestellschein, auf der Tips&Tricks-Inhaltsseite in diesem Heft.

32 Seiten
in allen Heften mit
diesem Zeichen:

COMPUTEC
V E R L A G

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



Owohl amerikanische Sportarten in Deutschland einen starken Aufschwung zu verzeichnen haben, wird Baseball immer noch sehr stiefmütterlich

BASEBALL IST NICHT

behandelt. Das gilt allerdings nicht

JEDERMANNS

für den Computer- und Konsolen-

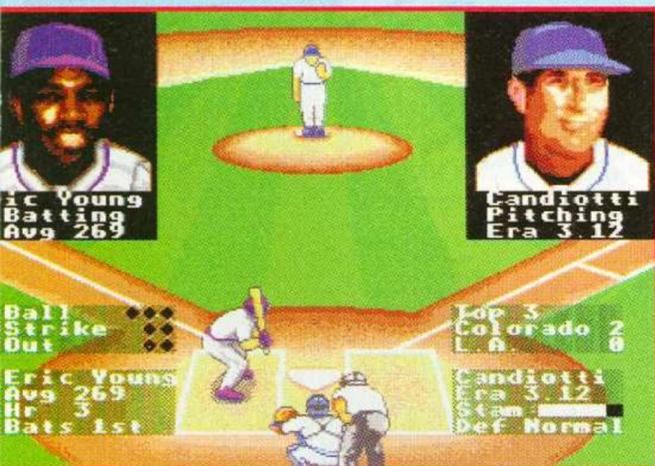
GESCHMACK, R.B.I.

markt, denn hier erscheint fast

SCHON!

jedes Jahr ein halbes Dutzend Spiele, die sich mit diesem Sport beschäftigen.

Das Regelwerk von Baseball ist zwar nicht sonderlich kompliziert, doch ist es trotzdem so umfangreich, daß eine Erklärung an dieser Stelle den Rahmen gewaltig sprengen würde. Wer sich dafür interessiert, sollte einfach einmal einen Blick in das Programm der etablierten Sportsender riskieren oder den gut sortierten Buchhandel aufsuchen. Hier kann man sich sehr schnell das nötige Wissen aneignen.



**VIELFÄLTIGE
MÖGLICHKEITEN!**

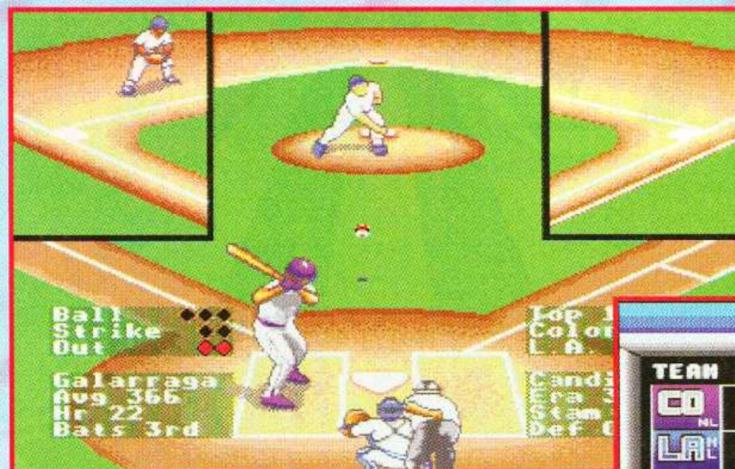
R.B.I. 94 gibt dem Spieler schon von Anfang an zahlreiche Möglichkeiten zur Spielgestaltung. So könnt ihr im ersten Menü auswählen, ob ihr zunächst den Platz unter die Lupe nehmen, das Verteidigungs- oder das Angriffsspiel trainieren, eine ganze Saison oder nur eine einzelne Partie spielen möchtet. Vor allem für den bluti-

RBI Baseball 94



gen Anfänger sind diese Optionen wie geschaffen, denn in den beiden unterschiedlichen Trainingsmodi (werfen oder schlagen) kann man seine Fertigkeiten stetig verbessern und neue Techniken ausprobieren. Entscheidet man sich schließlich dafür, eine komplette Saison zu absolvieren, so muß man leider auf das eigentlich schon antiquierte Codewortsystem zurückgreifen.

Befindet man sich allerdings erst einmal im Spiel, so wird dieses Manko sofort zur Nebensache. Der Schläger schwingt lässig die Keule, der Werfer signalisiert dem Fänger durch sein Mienenspiel den jeweiligen Wurf. Das sind aber nur zwei der zahlreichen grafischen Feinheiten, die sich die Jungs von Tengen haben einfallen lassen. So geben die Trainer in einem eingeblendeten Bildschirm hektisch Anweisungen, die Schiedsrichter brüllen laut auf und machen sich durch eindeutige Gestik verständlich. Die tollen Animationen der Spieler sind aber nicht alles, was



RBI Baseball ist nicht gerade einfach zu spielen. Hier muß man wirklich gutes Timing beweisen.

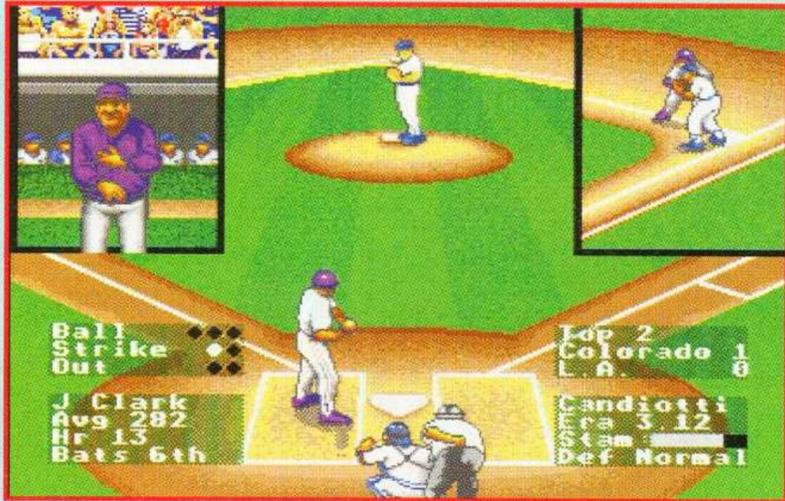


Hot-Spot
Mit R.B.I. 94 hat Tengen die ganze Spannung und Atmosphäre der Sportart Baseball auf Eprom gebrannt.

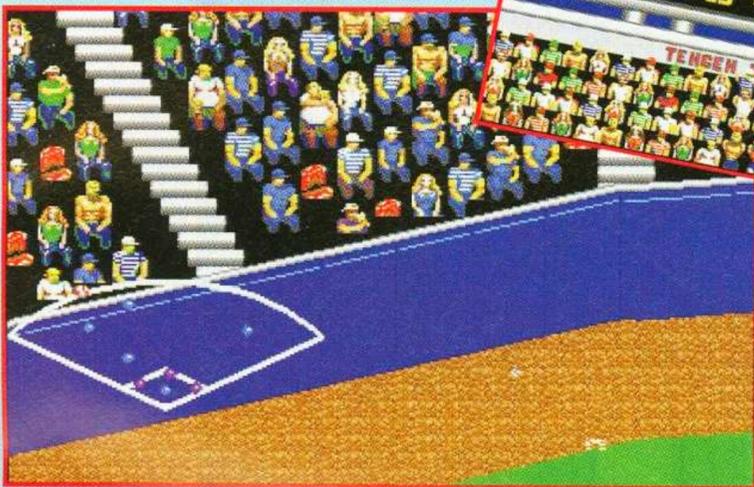
Word Up
Baseball? Was ist das? Diese Frage stellt sich hierzulande immer noch ein Großteil der Bevölkerung. Das ist eigentlich auch der einzige Grund, warum R.B.I. 94 wohl nicht den durchschlagenden Erfolg in Deutschland verzeich-

nen wird. Ich lasse mich da gerne eines Besseren belehren, hat Tengen doch mit R.B.I. 94 ein Baseball-Spiel geschaffen, das nicht nur für hartgesottene Fans interessant ist.





Wenn man weit genug schlägt, bekommt man die Zuschauer öfters zu sehen.



R.B.I. '94 zu bieten hat. Vor allem die rasante Geschwindigkeit, mit der man den Ball über den Bildschirm jagen kann, trägt einen guten Teil zur Spielbarkeit bei. Apropos Spielbarkeit: Hier hat Tengen wirklich ganze Arbeit geleistet, denn der Schwierigkeitsgrad wurde so ausgefeilt ins Programm eingebunden, daß Einsteiger mit „Easy“ nicht gefrustet und Fortgeschrittene

mit „Hard“ gefordert werden. Das ist bei einem Baseball-Spiel ganz besonders wichtig; schlägt man nämlich bei den ersten Versuchen permanent daneben, so verliert man bald die Lust an dieser ohnehin wenig populären Sportart. Bei R.B.I. '94 genügen daher durchschnittliche Reaktionszeiten, um mit den einfa-

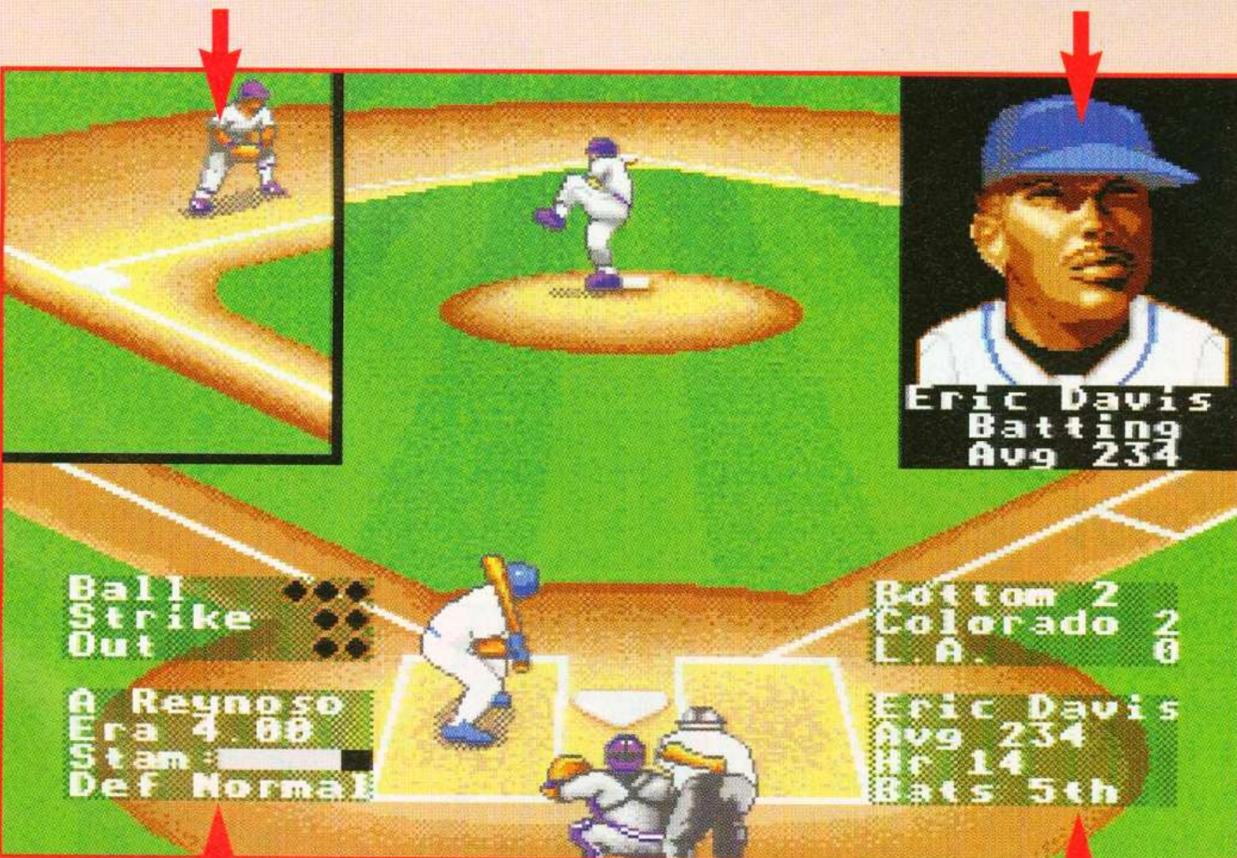
chernen Computergegnern fertigzuwerden. Das gilt natürlich nicht für den Zwei-Spieler-Modus, denn hier kommt es darauf an, daß beide Spieler die gleiche Spielstärke haben, damit sich ein harmonisches und vor allem ausgeglichenes Match entwickelt. Im Gegensatz zu den bravourösen Soundeffekten und der glasklaren Sprachausgabe (YOUUU'RE OOOUUUT!) unterliegt die musikalische Untermalung starken Schwankungen. Für eine qualitative Steigerung der Atmosphäre sind aber ohnehin nur die meist lautstarken Kommentare der Schiedsrichter ausschlaggebend, so daß einige mittelmäßige Melodien nicht besonders ins Gewicht fallen.

OM

DIE TOTALE KONTROLLE!

- Ab und zu versuchen die gegnerischen Spieler, sich zur nächsten Base zu schleichen. Damit das nicht passiert, hat man hier das erste Base im Blick.

- Zu jedem Spieler wird ein anderes Portrait eingeblendet. Die Qualität ist zwar nicht berauschend, trotzdem ist es aber der Atmosphäre stark zuträglich.

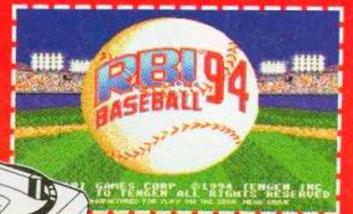


- Auch die Statistik des Werfers wird wahrscheinlich nur echte Fans und Insider interessieren.

- Die Statistiken des Schlägers lesen sich sehr nett, bringen aber nichts für das eigentliche Spiel.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



R.B.I. Baseball '94 Sportspiel

Hersteller: Tengen Tel. -

Release: Juni

Preis: DM 119,-

Spieler 2

Levels -

Save Game Codewort

Besonderheiten -

Grafik **78%**

Gute Animation, schnelles Scrolling. Lediglich Kleinigkeiten trüben das Gesamtbild.

Sound **79%**

Gelungene Soundeffekte mit beeindruckender Sprachausgabe; Licht und Schatten: die Musik.

Gesamt **81%**

Ein absolutes Muß für alle, die sich in ihrer Freizeit mit Baseball auseinandersetzen.

Kröten sind schon ein seltsames Völkchen. Während sich die einen todesmutig auf dunkle Landstraßen stürzen, um von den Autofahrern ein paar

DIE KRÖTENWAN-

Meter mitgenommen zu werden,

DERUNG GEHT

entwickeln andere einen unstillba-

WEITER: DIE BATTLE-

ren Heißhunger auf Pizzas. Eine

TOADS EROBERN

ganz neue Variante präsentiert

DEN GAME GEAR.

uns Tradewest in der Umsetzung

Battletoads

von Battletoads für den Sega-Handheld.

Professor T. Bird und Prinzessin Angelica düsen mit ihrem

Raumgleiter Richtung Heimat. An Bord befinden sich auch die drei wackeren Kampfkröten Rash, Zitz und Pimple. Weil die Heimreise gar so eintönig ist, besuchen Chef-Unke Pimple und die adelige



Per Seil hangelt man sich die Höhle hinab. Aufgepaßt auf die Feinde!



Für Game Gear-Verhältnisse ist die Grafik sehr beeindruckend.



Dame einen Vergnügungspark. Aus Rache für den vor kurzem verlorenen Kampf gegen die drei wackeren Kämpfer entführt die Dunkle Königin das illustre Pärchen. Daß dieses Kidnapping ein großer Fehler war, könnt Ihr der Lady ab sofort auch auf dem Game Gear beweisen.

Kröten an die Macht!

Als Battletoad (= Kampfkröte) werdet Ihr



Spielerisch ist Battletoads enorm abwechslungsreich. Beat 'em Up-Einlagen wechseln sich mit Actionsequenzen ab.



Check Up

Game Gear
2 MBit



Battletoads
Hersteller: Sega
Release: —
Arcade-Action
Tel. 040-2270961
Preis: DM 89,95

Spieler1
Levels9
Save GameNein
BesonderheitenContinue

Grafik 82%

Geboten werden flüssiges Scrolling und filmreife Animationen der Figuren.

Sound 80%

Hervorragende Soundeffekte und nette Musikbegleitung machen den Gesamteindruck perfekt.

Gesamt 81%

Die Battletoads werden Euch wochenlang an den Game Gear fesseln; die hohe Spielbarkeit und die abwechslungsreichen Levels sind vorbildlich.

Hot-Spot

Einer für alle, alle für einen: Die drei Muskeltiere zeigen der Konkurrenz, was eine Harke ist.



auf dem
verfeindeten Planeten abgesetzt
und begeben Euch unverzüglich
auf die Suche nach den
zwei Vermissten. Unterwegs
trefft Ihr auf viele eigenarti-
ge Wesen, die sich Euch in den
Weg stellen. Wagt es einer der
Unholde, Deinen Krieger anzu-
greifen, beginnt dieses furchter-
regend mit den Fäusten zu fuch-
teln. Auf Knopfdruck könnt ihr ihn
in der Luft umherwirbeln und mit
einem olympiareifen Wurf bei-
seite schaffen. Auch ein beherz-
ter Fußtritt verschafft dem Wider-

sacher den nötigen Respekt vor
Euren Kampfkünsten.

Die Rettungsaktion führt den Spie-
ler durch finstere Schluchten, gru-
selige Höhlen und Tunnels, wo
ihn bereits sogenannte „Kil-
ler-Keiler“, Stelzenmänner,
Saturn-Krötenfallen und am
Ende sogar die Dunkle Königin
erwarten. Wer sich in höhere
Levels vorarbeitet, darf mit seinem
Kröterich sogar auf einem Rennbi-
ke oder mit dem Surf-
board durch die
Gegend brettern.

pm

Schnapp den Stock!

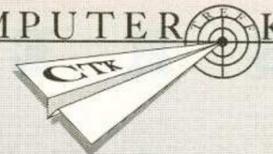
Schon zu Beginn der ersten Stufe müßt Ihr Euch mit einem kuriosen Wesen auf Stelzen auseinandersetzen. Gibt das widerstandsfähige Biest endlich auf, zerlegt es sich in seine Bestandteile und Ihr könnt Euch aus dem Trümmerhaufen einen Stock stibitzen. Damit wird das Vermöbeln von fliegenden Ungeheuern und anderem Getier zum Kinderspiel.



Word Up

Vergeßt Michelangelo, Rafaelo, Donatello und Leonardo! Die großartigen Animationen der Battletoads und vor allem die einfallsreichen Gegner versetzten uns schon auf dem Mega Drive in bewunderndes Staunen. Auch wenn der Zwei-Spieler-Modus

fehlt und der Schwierigkeitsgrad enorm hoch angesetzt wurde: Wer kein Frosch ist, besorgt sich dieses Modul.



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

SEGA MEGA DRIVE

Brett Hull Hockey	dt. DM	91,00
Castlevania	dt. DM	98,00
Champions World Class Soccer	dt. DM	108,95
Dragon's Lair	dt. DM	91,00
Dragon	dt. DM	119,00
Jungle Book	dt. DM	119,00
Dune 2	dt. DM	109,00
Lost Vikings	dt. DM	119,00
Fantastic Dizzy	dt. DM	73,00
Hyperdunk	dt. DM	118,00
Rock'n Roll Racing	dt. DM	109,00
Mickey's Challenge	dt. DM	119,00
World Cup USA '94	dt. DM	119,00
NBA Jam	dt. DM	118,00
NBA Showdown	dt. DM	119,00
NHL Hockey '94	dt. DM	119,00
Streets of Rage 3	dt. DM	132,00
Prince of Persia	dt. DM	109,00
Sonic 3	dt. DM	131,00
Virtua Racing	dt. DM	188,95

SEGA MEGA CD II

Double Switch	dt. DM	99,95
Dune	dt. DM	109,95
Ground Zero Texas	dt. DM	109,95
Jurassic Park	dt. DM	91,95

NHL Hockey '94	dt. DM	108,95
Nighttrap	dt. DM	129,95
Powermanger	dt. DM	109,95
Dragon's Lair	dt. DM	99,95
Sonic	dt. DM	91,95
Terminator	dt. DM	109,95
Heart Of The Alien	dt. DM	108,95
Soulstar	dt. DM	118,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM	81,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM	81,00
Ecco	dt. DM	81,00
Fire & Ice	dt. DM	81,00
Jungle Book	dt. DM	81,00
Road Runner	dt. DM	81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM	80,95
Star Wars	dt. DM	81,00
World Cup USA '94	dt. DM	81,00
Streets Of Rage 2	dt. DM	81,00

SEGA GAME GEAR

Addams Family	dt. DM	81,00
Aladdin	dt. DM	81,00
Ecco	dt. DM	81,00
Sonic Spinball	dt. DM	81,00
Hook	dt. DM	71,00
NBA Jam	dt. DM	91,00
Road Runner	dt. DM	81,00
Sonic Chaos	dt. DM	81,00
Star Wars	dt. DM	81,00
World Cup USA '94	dt. DM	81,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alles deutsche Versionen

Sämtliche Titel erhältlich

Original Sega Deutschland

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

Auch für Nintendo-, Amiga- und IBM-Spiele

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Über 2000 Artikel im Sortiment

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

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

LESERUMFRAGE



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. Wenn du die aktuelle Sega Magazin-Ausgabe bewertest, welche Schulnote erhält sie?

6. Seit wann liest du das Sega Magazin? Ausgabe _____/93

7. Was findest du am Sega Magazin gut?

8. Welche Rubriken liest du im Sega Magazin? (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 |

Unglaublich, wie schnell die Zeit vergeht! Mittlerweile haltet ihr schon die siebte Ausgabe des SEGA Magazins in den Händen, und nun ist es wieder einmal Zeit festzustellen, wie euch unser Magazin gefällt. Antwortet bitte wahrheitsgemäß, denn nur so können wir feststellen, was wir am Magazin noch besser machen können!

9. Was findest du am Sega Magazin weniger gut?

10. Welche Themen vermißt du im Sega Magazin?

- Vergleichstest Konsolen
- Joystick, - padtests
- Special über ein Spielgenre
- Spielhallenautomaten
- Firmenportraits
- Interviews
- Tests neuer Konsolen
- anderes, nämlich _____

11. Wieviele Seiten im Sega Magazin liest du?

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

12. Wie lange liest du das Sega Magazin?

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

13. Sammelst du Sega Magazin-Ausgaben?

- ja
- nein

14. Wie nahe steht dir das Sega Magazin? Bitte trage eine Punktzahl

zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

15. Wie beurteilst du das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?

- ausgewogen
- zu viele Anzeigen
- zu wenig Anzeigen

16. Das Sega Magazin hältst du im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen)

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

17. Welche Informationen entnimmst den Anzeigen im Sega Magazin?

- Anregungen für Kaufentscheidungen
- Hinweise auf Serviceleistung
- Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
- Preise
- keine
- andere, nämlich _____

18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| 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 |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> anderes, nämlich _____ |

19. Welche anderen Computer-Magazine liest du regelmäßig?

- Play Time
- Power Play
- ASM

- Mega Fun
- Video Games
- Maniac
- Gamers
- Sega pro
- Total
- PC Games
- Amiga Games
- PC Player
- PC Review
- PC Joker
- Amiga Joker
- Amiga Fun
- Amigo!
- PC Action
- Magic Disk
- Game On
- Golden Disk
- andere, nämlich _____

20. Wie kommst du an dein Sega Magazin?

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

21. Welche sonstigen Zeitschriften liest du regelmäßig?

- TV Spielfilm
- TV Movie
- Cinema
- Wiener
- Tempo
- Max
- Kino News
- Pop Rocky
- Bravo
- Popcorn
- Limit
- Mickey Mouse
- Stadt-Magazine
- andere, nämlich _____

22. Wo spielst du am häufigsten?

- Zuhause
- bei Freunden
- Schule

23. Wie lange spielst du durchschnittlich in

einer Woche?

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

24. Welche Computer, -hardware oder Video-konsolen besitzt du und welche davon benutzt du hauptsächlich?

- | | | | |
|-------------|-------------|--------------------------|--|
| besitze ich | Hauptsystem | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Mega Drive |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Mega CD 2 |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Amiga CD 32 |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> 3DO |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Atari Jaguar |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Neo Geo |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Turbo Duo/PC Engine |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> 32 Bit Engine |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Master System |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Nintendo NES |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Game Gear |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Game Boy |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Lynx |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> PC |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Amiga |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Atari |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> C64 |
| | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> andere, nämlich _____ |

25. Würdest du Video-spiele als dein wichtigstes Hobby bezeichnen?

- ja
- nein

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

- nein
 - ja
- wenn ja, welche?**
- Super Nintendo
 - Mega Drive
 - Mega CD 2
 - Amiga CD 32
 - 3DO
 - Atari Jaguar
 - Neo Geo

- Turbo Duo / PC Engine
- 32 Bit Engine
- Master System
- Nintendo NES
- Game Gear
- Game Boy
- Lynx
- PC
- Amiga
- Monitor
- anderes, nämlich _____

27. Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen/ Taschengeld?

- 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

28. Wieviel gibst du monatlich für Spiele aus?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 150
- DM 150 und mehr

29. Wieviel gibst du im Monat für Hardwareaus?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 150
- DM 150 und mehr

30. Wie häufig spielst du folgende Arten von Computerspielen? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | regelmäßig | häufig | selten | nie | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Jump & Run |
| <input type="checkbox"/> | Shoot 'em Up |
| <input type="checkbox"/> | Grafik-Adventures |
| <input type="checkbox"/> | Rollenspiele |
| <input type="checkbox"/> | Manager-Spiele |
| <input type="checkbox"/> | Flugsimulationen |
| <input type="checkbox"/> | Autorennspiele |
| <input type="checkbox"/> | Knobelspiele |
| <input type="checkbox"/> | Strategiespiele |
| <input type="checkbox"/> | Sportspiele |
| <input type="checkbox"/> | _____ |

31. Wie kommst du an deine Software?

- Fachhandel
- Versandhandel
- Kaufhäuser

32. Welche sonstigen Hobbys hast du?

33. Wieviel Zeit verwendest du in einer Woche auf deine sonstigen Hobbys?

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

34. Hörst du oft Radio?

- ja
- nein

35. Welche Fernsehprogramme siehst du?

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

Das gibt's zu gewinnen!

Die Mühe macht ihr euch natürlich nicht ganz umsonst, und deshalb verlosen wir unter allen Einsendern einen ganzen Stapel von Spielen. Sendet die Leserumfrage zusammen mit der Angabe eurer Konsole bis spätestens 15. Juni 1994 an nachfolgende Adresse!

SEGA Magazin
Kennwort: Umfrage '94
 Isarstraße 32
 90451 Nürnberg

S P E C I A L

Megarace

Des Rennen eures Lebens steht euch bevor! Mindscape bringt das Mega CD II fast zum Schmelzen.

An Rennspielen herrscht auf dem Mega CD II ein gewisser Mangel.

Road Avenger wird schon nach kurzer Zeit recht langweilig und Jaguar XJ 220 ist in dieser Qualität auch auf dem Mega Drive möglich. Witzigerweise gelten die 3D-Sequenzen aus Batman's Return und Sonic CD als die technisch

besten Rennspielableger. Nun kündigen sich jedoch mit Chuck Rally und Megarace



PLAY TIME



PLAY TIME Sonderheft 1/94 DIE NÄCHSTE GENERATION

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

Mit PLAY TIME

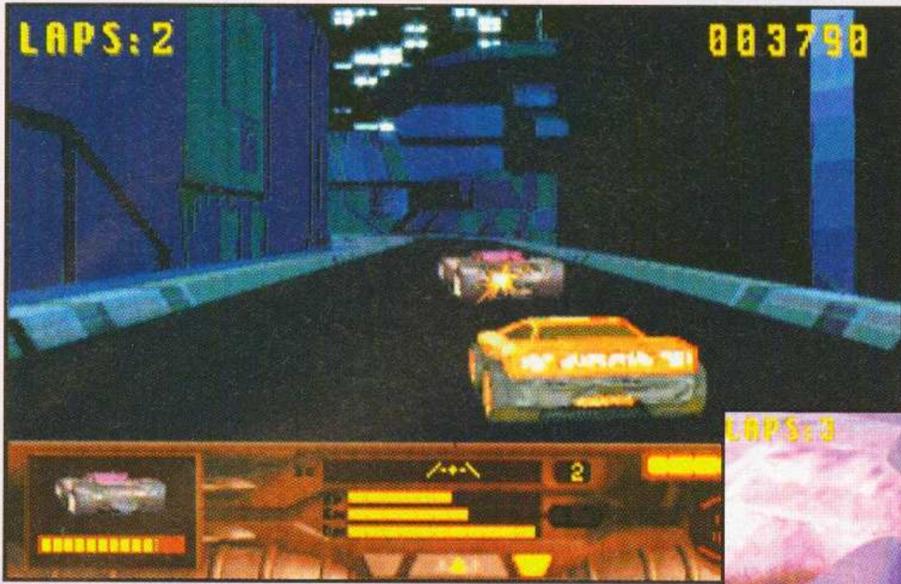


für nur DM **9,80**

Ab 30. März im Zeitschriftenhandel erhältlich!

PLAY TIME

COMPUTER
ZEITUNG



Altbackene Rennspiele wie Lotus oder Jaguar XJ220 sind endgültig out! Nun gibt es Virtua Racing und demnächst Megarace!

gleich zwei Spiele an, die Super Mario Kart in die letzte Startreihe verdrängen dürften. In Megarace nehmt ihr an einer Show teil, wo ihr um eure Freiheit fahren dürft. Ihr seid nämlich kriminell und

im Gefängnis inhaftiert. Besonders unterhaltsam sind die Zwischensequenzen, wo euch der widerliche Moderator Lance Boil auf die Nerven geht. Vor einem Millionenpublikum rast ihr nun

in Roadblasters-Manier über die diversen

Strecken und ballert unliebsame Konkurrenz einfach von der Straße. Das Herausragende an Megarace ist dabei die wahnwitzige Grafik. Die gesamten Hintergrundgrafiken werden von CD geladen und werden euch mehr als einmal schwindelig machen. Gigantische Bauten und rasante Berg und Tal-Fahrten mit fließendem Scrolling machen Megarace zum optischen Leckerbissen. Die Mega CD II-Version soll übrigens schneller als die PC CD-ROM-Version werden, die derzeit schon für Furore sorgt.

hi

GAMES

EXPRESS

Startrek demn. erhältlich	CD Robo Aleste dt/us 99./89.	Flashback dt 109.	Mega Turrican us 99.	Rolo to the Rescue dt 49.	Virtual Racing dt/jp-PAL 219/169.
NBA Showdown demn. erhältlich	CD Silpheed dt/us 89./99.	Formula One dt/us 119./109.	Micro Machines dt 89.	Sensible Soccer dt 99.	WWF Royal Rumble dt/us 119./109.
Aladdin dt 99.	CD Son of Chuck Rock II us 99.	Gaiques us 39.	Mig-29 dt 99.	Shadow Run us 119.	Wimbledon dt 89.
Barkley's Shut up & Jam us/dt 99./89.	CD Sonic dt 99.	Gauntlet IV us/dt 99.	Mutant League Hockey dt 109.	Shining Force dt/us 119./109.	Winter Olympics dt 99.
Battleship us 99.	CD Terminator us/dt 99./109.	General Chaos dt 109.	NBA Action 94 us 119.	Shinobi 3 us/jp 99./79.	World of Illusion dt 89.
Battletoads us 79.	CD Third World War us 119.	Global Gladiators dt 99.	NBA Jam dt 119.	Side Pocket jp 79.	Young Indiana Jones us 99.
Bussy dt 99.	CD Thunderhawk dt/us 99.	Goofy Hysterical History Tour us 119.	NHL-Hockey 94 dt 109.	Skitchin us/dt 89./99.	Zombies ate my Neighbours us/dt 99.
CD Batman Returns dt 99.	CD Time Gal us/dt 109.	Gunstar Heroes dt/jp 99./79.	NHLPA Hockey 93 dt/us 89./69.	Sonic II dt 89.	
CD Cliffhanger us 109.	CD Tom Cat Alley us 99.	Grind Stormer us 79.	Nigel Mansell's Racing us 109.	Sonic III dt/us/jp-PAL 129./119./79.	
CD Dark Wizard us 99.	CD Wing Commander us 119.			Sonic Spinball dt 99.	
CD Dracula us 109.	CD WWF Steel Cage dt/us 99.			Spiderman X-Man us 89.	
CD Dragons Lair us 119.				Splatterhouse 3 us 119.	4-Spieler Adapter SEGA/EA 49./59.
CD Dune dt 99.				Streets of Rage III jp 109.	6-Button Pad Dauerfeuer MD us 39.
CD Final Fight dt/us 89.	Castlevania us/dt 89./99.			Streetfighter II Turbo dt/jp-PAL 129./89.	6-Button Pad MD dt 39.
CD Ground Zero Texas dt 109.	Champions W. Class Soccer dt 99.			Sub-Terrain us 109.	Action Replay Pro MD dt 89.
CD Indiana Jones dt 109.	Chuck Rock II Son of Chuck dt 99.	Hardball 3 us 99.	Ottifants dt 89.	Summer Challenge dt 99.	Activator us 169.
CD Jurassic Park us 109.	Cliffhanger dt 89.	Incredible Crash Dummies us 89.	PGA Tour Golf European dt 99.	Sunset Riders dt 89.	CD-Rom II inkl. Road Avenger dt 539.
CD Lethal Enforcement us/dt 129./149.	Cool Spot dt 99.	Jewel Master us 39.	Pirates us 109.	Superman dt 99.	CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt 499.
CD Lunar the Silverstar us 99.	Desert Strike us 79.	Joe & Mac us 49.	Prince of Persia us/dt 99.	Tazmania dt 39.	CDX Converter 100% komp.us 99.
CD Mad Dog McGree us 99.	Dragon Ball Z jp 119.	John Madden 93 us 109.	Pro Striker Soccer Limited Ed. 139.	TMNT Teenage M. Turtles dt 99./79.	Capcom Powerstick us 79.
CD Mansion us 119.	Dragon's Fury dt 49.	John Madden 94 dt/us 119./109.	Ranger X us 89.	Technoclash dt/us 99./79.	Hyperbeam Pads Infrarot jp 89.
CD Micracosm dt/us 99./119.	Dragons Lair us 109.	Jungle Strike dt/us 109./99.	Ren & Stimpy Show dt 99.	Tiny Toons dt 89.	Japan Converter jp 19.
CD Monkey Island us 99.	Dragon's Revenge dt 99.	Landstalker us/dt 109./119.	Road Rash II dt/us 99./89.	Toe Jam & Earl 2 us/dt 99./109.	Lethal Enforcers Pistole 39.
CD Nighttrap us 109.	Eternal Champions us/dt 119./129.	Jurassic Park us 109.	Robocop dt 99.	Treasure Island (McDonalds) jp 59.	Megadrive II/2Pads/Sonic2 279.
CD NHL Hockey 94 dt/us 99.	F-15 Strike Eagle II dt 109.	Landstalker us/dt 109./119.	Robocop vs Terminator us 109.	Turtles Tournament Fighters dt 119.	Megadrive II Aladdin Set 285.
CD Prize Fighter dt 109.	F-117 Night Storm us/dt 109./119.	Lethal Enforcers dt/us 139./149.	Rocket Knight Adv. dt 99.	Two Tribes Populous II dt 99.	Megadrive II Grundgerät dt 199.
CD Puggsy us 109.	FIFA International Soccer dt 99.	Last Vikings us 99.	Rolling Thunder III us 109.	Ultimate Quix us 99.	NTSC Converter 60Hz us SEGA 39.
CD Revenge of Ninja us 99.	Fatal Fury dt 109.	Lotus Turbo Challenge 2 dt 109.		Ultimate Soccer dt 59.	RGB Kabel MD 1 und 2 29.
CD Rise of the Dragon us 109.	Firemustang jp 49.				Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49.

MEGA DRIVE

Tel. 089/54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für SNES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE • Gebrauchte - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15

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

Nach den ersten Bildern in der letzten Ausgabe wollen wir Euch hier einen ausführlichen Blick auf das neueste Spiel vom Treasure-Team gewähren. Der Jump & Run-Hit für Game Gear und Mega Drive!

Von Hans Ippisch

Die Geschichte

Das Treasure-Team wird mehr und mehr zu einem der wichtigsten Hitlieferanten für Sega-Konsolen. Ihre Spiele gelten durchweg als technische Meisterwerke, die den Mega Drive technisch bis auf das letzte fordern. Sega darf sich glücklich schätzen, daß sich diese Programmierer von ihrem Brötchengeber Konami trennten, um einzig und allein für den Mega Drive und die beiden 8 Bit-Konsolen arbeiten zu können. McDonald's Treasureland Adventure und insbesondere Gunstar Heroes lassen sich so nur auf dem Mega Drive inszenieren. Das Super Ninten-



do ist ihrer Meinung nach nicht besonders dafür geeignet, da aufgrund des langsamen Hauptprozessors viele Sprites ein erheblich ruckelndes Scrolling nach sich ziehen. Dies sieht man beispielsweise nun an der technisch unterlegenen Umsetzung des Mega Drive-Hits FIFA Soccer für das Super NES.



Teams. Bei Dynamite Headdy können sich die Programmierer nun ideenmäßig so richtig austoben, nachdem sie bei McDonald's Treasureland sehr streng an die Vorgaben des Fast-food-Giganten gebunden waren. Schon in der ersten von acht

verschiedenen Stages, die jeweils mehrere verschiedene Levels umfassen, geht es richtig rasant zur Sache.

In „Escape Hero“, dem ersten Level, wird der Bildschirm rasant gescrollt, wie es beispielsweise bei der Mauerjagd im Wasserlevel von Sonic 3 der Fall ist, und die volle Konzentration des Spielers ist gefordert. In der Mega Drive-Version muß man hier von einem Riesen-Roboter herabfallende

Das neue Werk!

Actionlastige Jump & Run-Spiele sind zweifellos das liebste Gebiet des Treasure



Große, farbenprächtige Endgegner sind eine der Spezialitäten des Treasure-Teams. In Dynamite Headdy gibt es sie massenweise.

Dynamite

Kollegen aufsammeln, während man von Flugzeugen und ähnlichen Nettigkeiten angegriffen wird. Anschließend muß man eine zu groß gerechene Katze vom Bildschirm verscheuchen, um in den ersten richtigen Jump & Run-Level zu gelangen. An Farbenpracht und

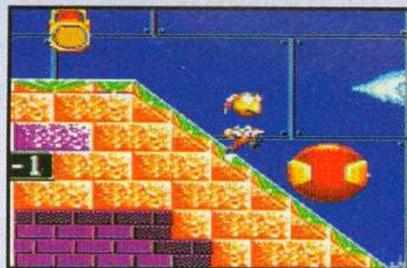
Detailverliebtheit sind die Hintergrundgrafiken schwerlich zu übertreffen. Man glaubt teilweise kaum, daß man es hier mit einem Mega Drive-Spiel zu tun hat, so bunt sind die Levels geraten. Dazu gibt es natürlich noch technisch perfektes Parallax-Scrolling und ausgezeichnete, größtenteils niedliche Gegner. In Northern Town sieht man sich beispielsweise schwertschwingenden Knubbelrittern ausgesetzt, welche die Plattformen unsicher machen. Sollte einmal ein Hindernis im Weg stehen, kann man mit einem harten Kopf Wunder erzielen. Unterhaltungen mit herumstehenden Riesen-Mädels lockern dabei das Ganze auf. In der allerletzten Stage sorgt ein schwin-



Dynamite Headdy bietet eine Vielzahl unterschiedlicher Spielideen, die das Gameplay sogar langfristig interessant machen.

Auch auf Game Gear!

Hier präsentieren wir euch die ersten Bilder der Game Gear-Version, die dem 16 Bit-Vorbild in nichts nachsteht. Ausgesprochen farbenprächtig, ohne Flackern und Ruckeln und genauso gut spielbar! So sollen Umsetzungen aussehen.



deleregender Effekt für Abwechslung. Beim großen Endgegner angekommen, verwandelt sich der Screen in ein Weltraum-Szenario, das mit perfektem 3D-Scrolling den Spieler in einen wahren Geschwindigkeitsrausch treibt.

Abwechslungsreiches Gamedesign, eine technisch erstklassige Inszenierung, edle Soundtracks und sehr gute Spielbarkeit zeichnen schon die Vorabversion aus. Wir warten nun gespannt auf die Endversion!

Dynamite Headdy in Action!

Auf Knopfdruck düst der Kopf von Headdy wie ein Bumerang los und läßt sich so zu verschiedenen Dingen einsetzen.



Die Gegner haben gegen den harten Kopf kaum eine Chance! Stehenbleiben, zielen, feuern!



Selbst auf höherliegende Plattformen kann man sich mit dem Kopf hochziehen. Praktisch!



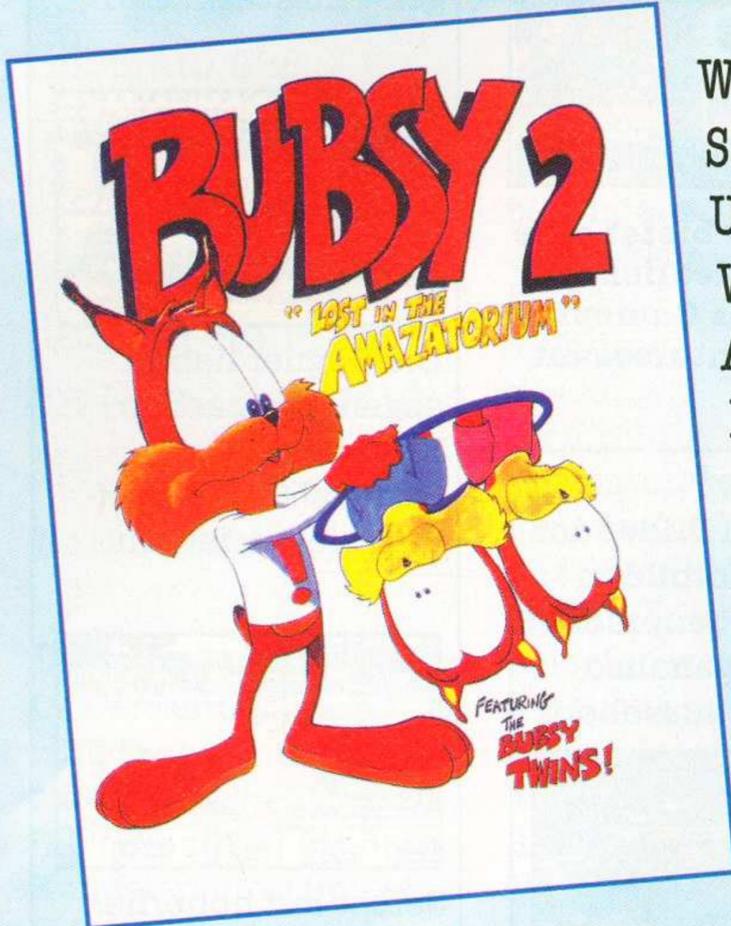
Wie ein Staubsauger verschluckt die grüne Ausgabe alles um sich herum. Nur von kurzer Dauer!



Oh, ein Hindernis steht im Weg! Kein Problem, auch hier hilft ein freundliches Anklopfen!

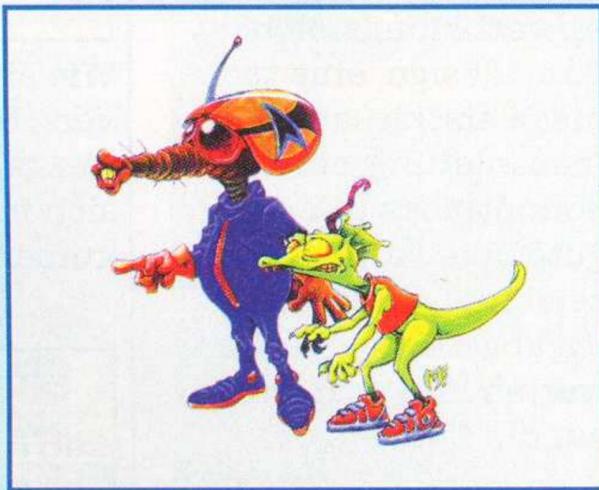
Headdy

ACCOLADE REPORT



Bubsy 2

Auf dem stark umkämpften Jump & Run-Markt entwickelte sich der Hase Bubsy Bobcat innerhalb kürzester Zeit zu einem der prominentesten Vertreter. Das Jump & Run-Erstlingswerk von Accolade konnte in der ersten Ausgabe des SEGA Magazins immerhin eine



ergattern, und umso gespannter waren wir natürlich, wie sich die Bubsy-Saga weiterentwickelt.

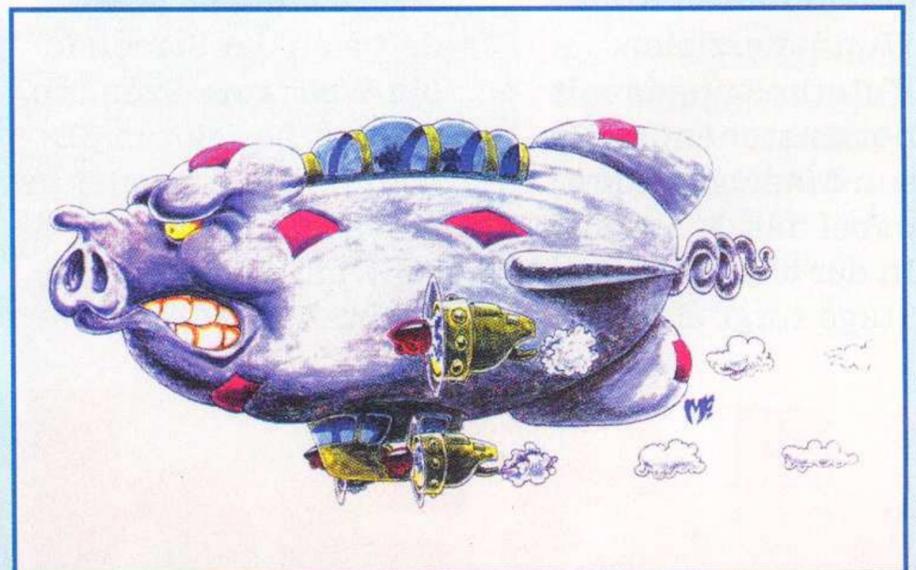
Erfreulich originell hört sich die Story an: Bubsy Bobcat, sein treuer Freund Arnold

WAS KOMMT NACH BUBSY, BARKLEY: SHUT UP AND JAM!, SUMMER- UND WINTER CHALLENGE? WIR WAREN BEI DEN AMERIKANISCHEN HITPRODUZENTEN UND HABEN FÜR EUCH EXKLUSIVE NEWS ZU BRANDNEUEN MEGA DRIVE-SPIELEN ERGATTERT. VON HANS IPPISCH

Wertung von 73% Prozent

Dillo und die jungen Fans, die Bubsy Twins, sind ziemlich aufgeregt. Der gefeierte Kapitalist Oinker P. Spamm und der geniale Wissenschaftler Virgil Reality sind zu Partnern geworden, als sie merkten, daß Virgils neueste Erfindung, die World-Originations and Matter Projection Unifications Maschine (WOMPUM), funktioniert. Damit kann Oin-

ker einen unglaublichen Unterhaltungspark erschaffen, der die Gäste in eine unglaubliche Welt mit den bekannten Weltwundern versetzt. Im Trubel der Eröffnungsfeierlichkeiten bemerkte niemand das plötzliche Verschwinden von alten Kunstwerken und der geschriebenen Geschichte des Nils. Außerdem konnte man



An originellen Charakteren mangelt es zweifellos nicht. Oben das berühmte fliegende Schwein.

First Look

Bubsy II könnte den Vorgänger um Längen übertreffen. Mehr Levels, mehr Abwechslung, mehr Spaß!

.....
Erster Eindruck Toll!



plötzlich keine Flüge mehr unternehmen, weil die Gebrüder Wright das Flugzeug nicht erfunden hatten. Das WOMPUM simulierte nicht die Realität, sondern hat sie einfach gestohlen. Hier schreitet nun Bubsy ein, um Oinker zu stoppen. Das Spiel wurde nun um einiges komplexer, da sich viele beschwerten, daß der Vorgänger

zu einfach war. Bubsy II bietet fünf verschiedene Welten, die nicht der Reihe nach geschafft werden müssen. Man hat nun immer zwischen den einzelnen Welten hin- und herzuspringen, was die Langzeitmotivation auf ein Maximum bringen sollte. Dabei kann man sich natürlich



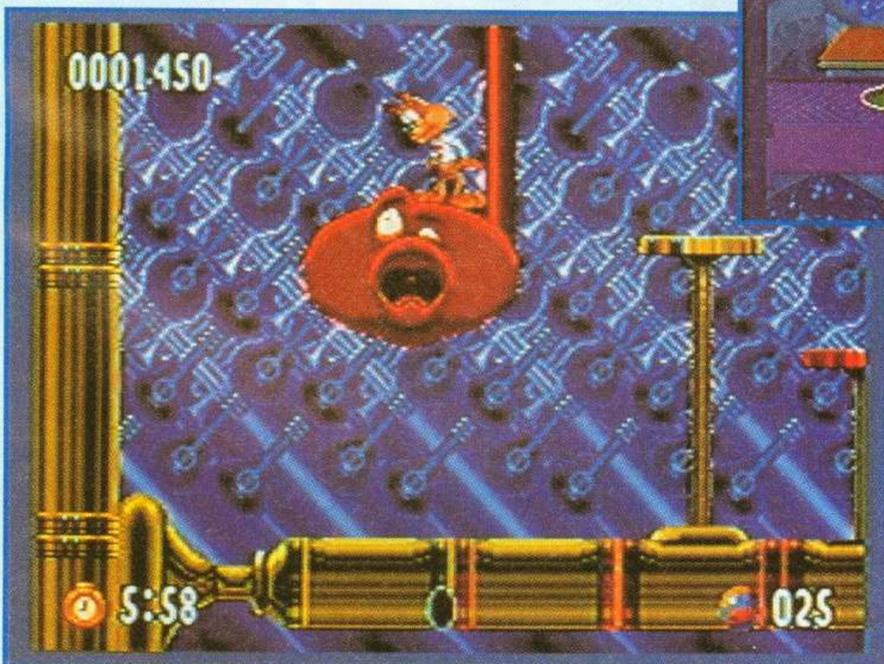
seinen eigenen Weg suchen. Dazu gibt es noch insgesamt drei Mini-Spiele, die jedoch nicht gespielt werden müssen, allerdings durchaus richtig Spaß machen. Diese Mini-Spiele nennen sich

Zwillings-Kinder. Tolle Sprachausgabe, verschiedene Lösungsmöglichkeiten und eine Menge taktischer Einlagen, wie geheime Mauern und versteckte Höhlen, runden Bubsy II ab.

Frogpult, Bobcat Bungee Jump und Armadillo Pchinko. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt Joy-pad-Halter 2 die Rolle eines der



Bubsy hat deutlich an Fähigkeiten gewonnen. Rechts oben seht ihr ihn beispielsweise in einer Taucherglocke, während er in der Mitte auf eine Bubsy-Sphinx trifft.



Bubsy II Facts

- + System: Mega Drive, 16 MBit
- + Hersteller: Accolade
- + Genre: Jump & Run
- + Release: Herbst
- + Stages: 5 Welten, 15 Levels

Besonderheiten:

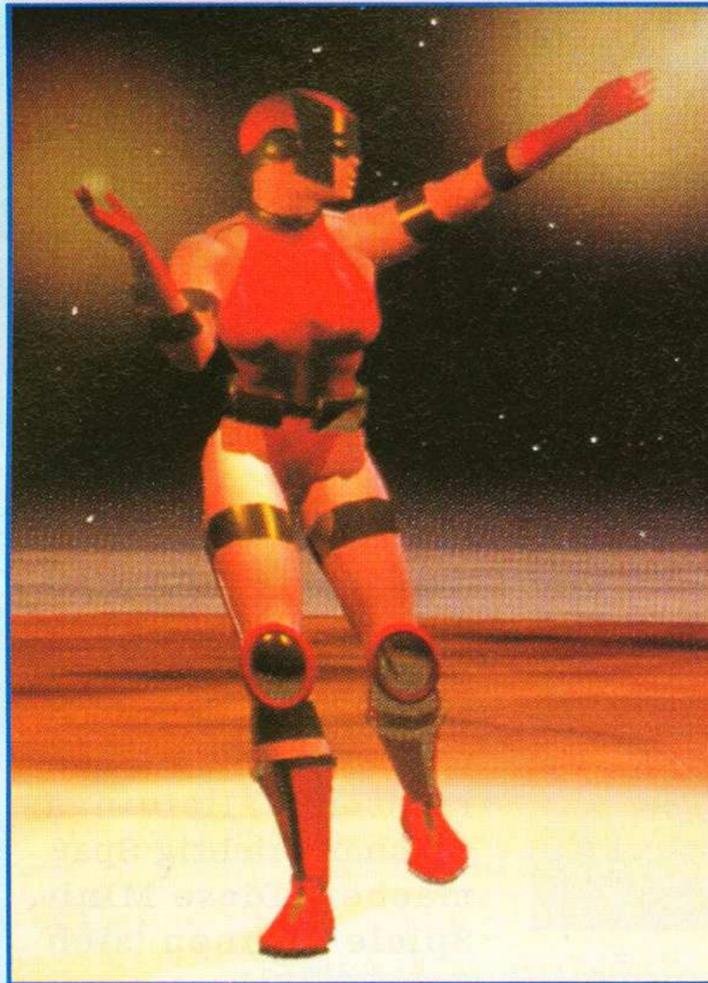
- + 3 Minispiele
- + Spielweg wählbar
- + 2 Spieler gleichzeitig
- + Sprachausgabe

The New Breed

Daß Accolade hervorragende Jump & Runs und vor allem Sportspiele produziert, wußte man ja. Daß sie allerdings auch in Sachen Prügelspiele einiges auf der Pfanne haben, ist neu.

Für The New Breed, das vormals als Juggerernauts bekannt war, haben sich die amerikanischen Entwickler ein ganz neues Grafiksystem einfallen lassen. Wer einmal die tollen Spezialeffekte in Jurassic Park gesehen hat, kann sich nun vorstellen, wie die Charaktere in The New Breed aussehen werden. Mit dem Grafikrechnersystem Silicon Graphics haben sie unglaubliche Figuren geschaffen, die in Sachen realitätsnahe

Diese beeindruckenden Figuren wurden von einer Silicon Graphics-Maschine berechnet.



Animation auf dem Mega Drive neue Maßstäbe setzen. Das Spiel findet in einer Welt statt, in der cybernetische Geschöpfe und furchtbare Verbrechen

sind. Glücklicherweise wurde in der DNA-Wissenschaft eine bahnbrechende Entdeckung gemacht. Einer von einer Million Menschen kann mittels Genstimulation zu

an der Tagesordnung einer Art Superman gemacht werden. Vier Leute wurden unter dem Codenamen Matrix Alpha zu diesen Wundermenschen gemacht, wovon allerdings einige zur gegnerischen Seite übergelaufen sind. Nun muß der Spieler als einer von acht Charakteren das Böse bekämpfen.

New Breed Facts

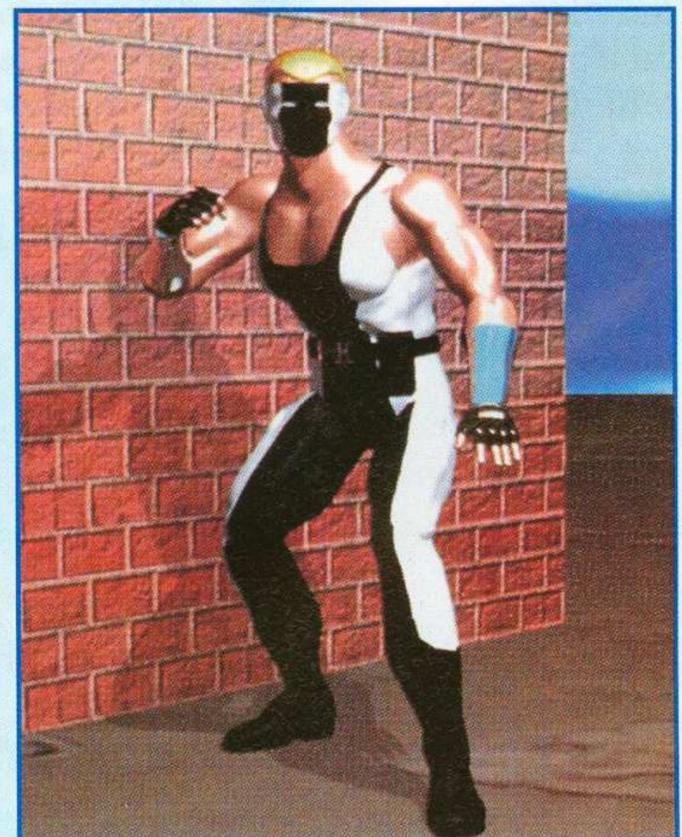
- + System: Mega Drive, 24 MBit
- + Hersteller: Accolade
- + Genre: Beat 'em Up
- + Release: Winter
- + 8 Kämpfer, 5 Modi

Besonderheiten:

- + Einzigartige Animation
- + Erzeugt mit Silicon Graphics-Rechnern
- + Gezeichnet von Künstlern
- + Tolle Fighter-Geschichten



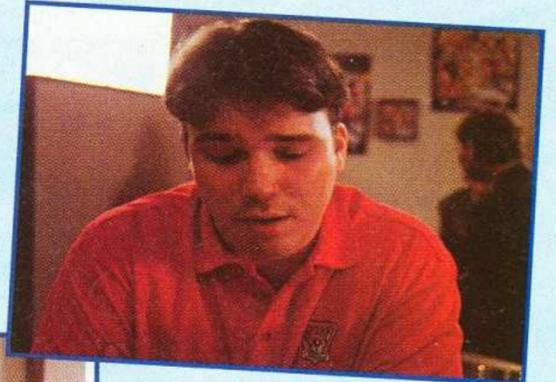
Die Spezialeffekte in Jurassic Park wurden auf die gleiche Art und Weise erzeugt.



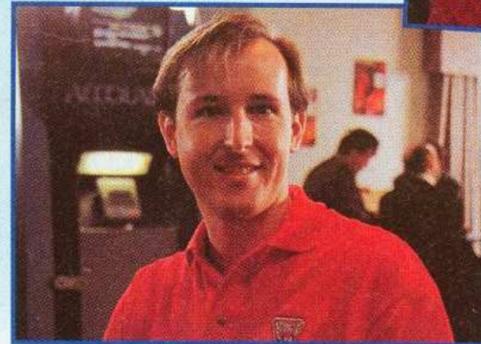
Selbstverständlich darf man auch gegen einen Freund antreten oder im Combat-Room seine Fähigkeiten verbessern. Natürlich

kann The New Breed in Sachen Special Moves kaum Neues bieten, jedoch sind die Animationen dermaßen realistisch, daß

man sich kaum mehr vom Joypad losreißen kann. Bis November muß man sich allerdings leider noch gedulden.



PR Manager Mikah Martin-Cruz (oben) und sein Kollege aus Amerika.



First Look

Kein Beat 'em Up-Spiel bot bislang so schöne Animationen. Wie wird das Spiel aussehen?

Erster Eindruck Interessant!

Die Charakter



Codename: *Ironclad*
Name: Eric Rivas
Alter: 26
Größe: 2,12 m
Gewicht: 572 lbs
Besonderheit:
 Sprecher von Matrix Alpha



Codename: *Tracer*
Name: Col. Damien Talbot
Alter: 41
Größe: 1,83 m
Gewicht: 215 lbs
Besonderheit:
 Führer von Overlord



Codename: *Recoil*
Name: Major Marc Dallas
Alter: 34
Größe: 1,86 m
Gewicht: 225 lbs
Besonderheit:
 Führer von Matrix Alpha



Codename: *Ground Zero*
Name: Cody West
Alter: 25
Größe: 2,18 m
Gewicht: 643 lbs
Besonderheit:
 War schwererwundet



Codename: *Pitbull*
Name: Duke Richards
Alter: 29
Größe: 1,79 m
Gewicht: 195 lbs
Besonderheit:
 Möglicherweise unsterblich



Codename: *Banzai*
Name: Kei Azuma
Alter: 19
Größe: 1,78 m
Gewicht: 115 lbs
Besonderheit:
 Eigentlich friedlich



Codename: *Hotshot*
Name: Mega McKensie
Alter: 23
Größe: 1,80 m
Gewicht: 135 lbs
Besonderheit:
 Einzige ohne Militärerfahrung



Codename: *Shockwave*
Name: Justin Lancer
Alter: 32
Größe: 1,86m
Gewicht: 230 lbs
Besonderheit:
 War ein Mitglied von Matrix Alpha

8 Bit-Nachsch

WIE VERSPROCHEN, HABEN WIR UNS BESONDERS NACH NEUIGKEITEN FÜR MASTER SYSTEM UND GAME GEAR UMGEGEHEN. SONIC CHAOS 2, DAFFY DUCK UND ASTERIX - THE GREAT RESCUE SIND DAS ERGEBNIS DER RECHERCHE. ALLE DREI SPIELE KOMMEN ZUNÄCHST FÜR GAME GEAR UND ANSCHLIESSEND AUCH FÜR MASTER SYSTEM! VON HANS IPPISCH

Asterix and the Great Rescue

Die 8 Bit-Systeme werden mehr und mehr zum Tummelplatz der diversen Comic-Stars. Ein Blick auf die Charts zeigt uns, daß mit Mogli, Road Runner, Donald Duck und den Ottifanten fast die Hälfte der Top Ten-Spiele prominente Hauptdarsteller hat. Bereits zum dritten Mal kommt nun Asterix, der gallische Held aus dem kleinen, nicht besetzten Dörfchen, auf dem Game Gear zum Einsatz. Hier wurde nicht der Mega Drive-Hit The Great Rescue umgesetzt, der in der Ausgabe 11/93 immerhin eine Wertung von 75 Prozent erreicht hat. Für die 8 Bit-Systeme wird das Gameplay einer speziellen Frischzellenkur unterzogen. Wie gehabt, steuert man Asterix durch ein Plattformspiel, in dem er per Faust die herumstehenden Römer verschreckt. Diesmal sorgen allerdings

First Look

Bereits zum dritten Mal wirbelt Asterix auf dem Game Gear die Römer durcheinander. Solide inszeniert und der Tip für Uderzo-Fans.

Erster Eindruck Gallisch!

kleine Tüfteleinlagen mit verschlossenen Türen oder Extras für Abwechslung. Gewohnt gut ist die Animation, jedoch läßt die Spielbarkeit derzeit noch etwas zu wünschen übrig. Bis zum Release wird jedoch noch daran gefeilt. Deutsche Texte, Paßwort-Funktion und drei Schwierigkeitsgrade gehörten natürlich auch dazu. Im September soll es für den Game Gear fertig sein, etwas später auch für Master System.

Asterix TGR Facts

- + Game Gear
- 4 MBit
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: Jump & Run
- + Release: September
- + TBA

Besonderheiten:

- + Umsetzung der Mega Drive-Version
- + Paßwort-Funktion
- + komplex
- + deutsche Texte



BRAND
SONIC

ub von Sega!

Daffy Duck in Hollywood

Der kennt ihn nicht, den nach Donald Duck berühmtesten Enterich der Welt? Daffy Duck von den Looney Toons ist der Held des neuesten Jump & Runs von Sega. Entwickelt wurde das Spiel von dem erfahrenen Team Probe, die schon ein mittlerweile indiziertes Prügelspiel für Master System und Game Gear umsetzten. Wesentlich niedlicher und abwechslungsreicher ist ihr neuestes Spiel geworden. Daffy Duck muß in Hollywood für Ordnung sorgen, wobei er in verschiedenen Filmszenarien, wie Western- und Gruselfilm, auftaucht. Ungewöhnlich gestaltet

sich schon die Levelauswahl, denn man muß Daffy per Hubschrauber über dem jeweiligen Level absetzen, wo er

First Look

Daffy Duck in Hollywood könnte zum wahren Prachtspiel für den Game Gear werden. Grafik auf Mega Drive-Niveau und witziges Gamedesign!

Erster Eindruck Comic-Hit!



dann mit einem Fallschirm landet. Herrlich animiert watschelt dann der Enterich vor grafisch sehr gut gelungenen Szenarien, die dank eines passenden Soundtracks äußerst atmosphärisch wirken. Einige nützliche Extras helfen Daffy, der seine Gegner in eine Luftblase einschließt, die man dann am



besten gleich wegschubst. Witzige Animationen, wie beispielsweise beim Soundcheck, wo Daffy auf einem Klavier herumspringt, und Gags wie Schutzengelchen machen Daffy Duck zu einem interessanten Spiel, das Game Gear-

Fin allerletzter Sekunde erhielten wir eine sehr frühe Version von dem vierten Sonic-Jump & Run auf den 8 Bit-Systemen. Sonic Chaos 2 ist grafisch erstklassig gemacht, und sollte auch bei weitem umfangreicher als der Vorgänger

und Master werden. Erscheinen soll das Spiel im September. Nächste Ausgabe haben wir einen ausführlichen Bericht im Heft! Versprochen!

Daffy Duck Facts

- + Game Gear
- + 4 MBit
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: Jump & Run
- + Release: September
- + TBA

Besonderheiten:

- + Entwickelt von Probe, dem MK-Team.
- + erstklassige Animation
- + abwechslungsreich
- + deutsche Texte

System-Besitzer nicht versäumen dürfen. Deutsche Bildschirmtexte und drei Schwierigkeitsgrade runden das Ganze ab.

HEISS !!
CHAOS 2



SEGA-Bestseller



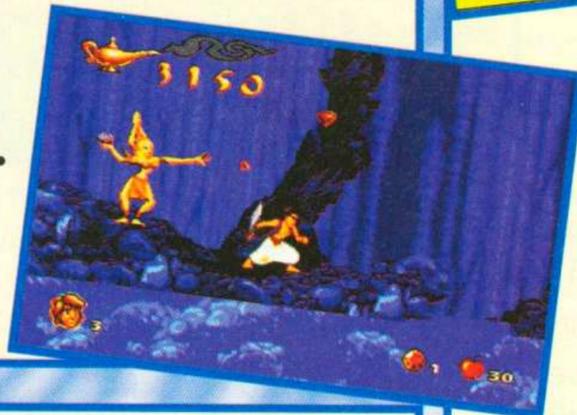
Mega
CD 2



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

1. Sonic 3
2. Landstalker
3. Aladdin
4. Sonic Spinball
5. ToeJam & Earl 2
6. Eternal Champions
7. Winter Olympics
8. Street Fighter II S.C.E.
9. F1
10. The Ottifants

Mega
Drive



Game
Gear

1. Aladdin
2. Sonic Chaos
3. Jungle Book
4. F1
5. Donald Duck 2
6. Jurassic Park
7. Winter Olympics
8. Asterix 2
9. The Ottifants
10. Road Rash

1. Aladdin
2. Sonic Chaos
3. Ultimate Soccer
4. Jungle Book
5. The Ottifants
6. Winter Olympics
7. Donald Duck II
8. Jurassic Park
9. Asterix 2
10. F1

Master
System



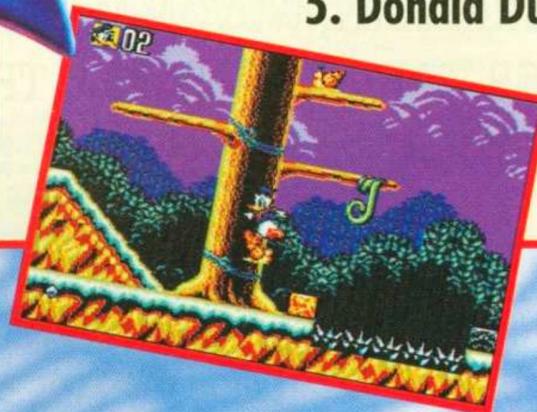
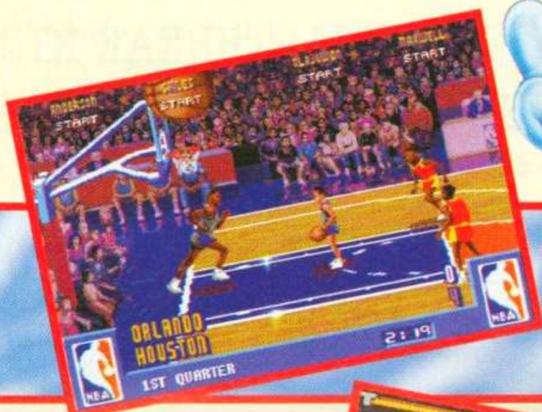
Die Leserlieblinge

1. Sonic 3
2. ToeJam & Earl 2
3. NBA Jam
4. Dr. Robotnik MBM
5. FIFA Soccer

Mega Drive

Master System

1. Sensible Soccer
2. Sonic Chaos
3. Jungle Book
4. Cool Spot
5. Donald Duck 2

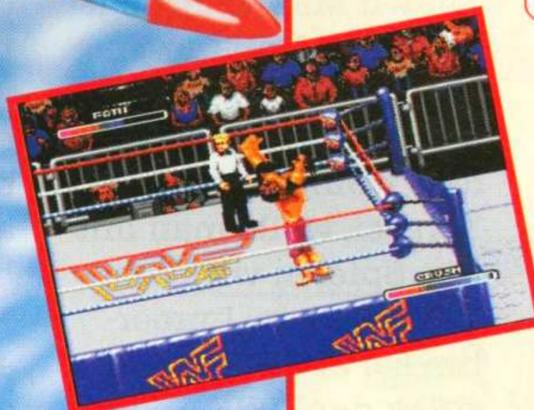


1. Aladdin
2. Sonic Chaos
3. Jungle Book
4. NBA Jam
5. Sensible Soccer

Game Gear

Mega CD II

1. Sonic CD
2. Chuck Rock 2
3. Thunderhawk
4. Prize Fighter
5. Rage in the Cage



Da sage noch einer, Rollenspiele wären keine Verkaufsrenner bei den Videospielefreaks. Die deutsche Version von Landstalker kann sich auf Anhieb auf Platz 2 festsetzen. Bei den Leserlieblingen eroberte Sensible Soccer die 8 Bit-Charts, während sich ToeJam und Earl in die Mega Drive-Charts pirschen. Wie gewohnt erhält natürlich einer von euch ein aktuelles Topspiel für sein System. Eure Zuschriften sendet dazu bitte an nebenstehende Adresse.

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

Hit Tip

Hier nennen wir euch noch die Kandidaten für einen Charteinstieg in der nächsten Ausgabe.

1. SoulstarMCD
2. World Cup USA '94Alle Systeme
3. Virtua RacingMD
4. Sonic SpinballGG
5. Ecco the DolphinMS



LADIES AND GENTLEMEN, GET READY TO...

SLAM THIS!

SELTEN GAB ES EINEN WRESTLER, DER SO SCHNELL DIE KARRIERELEITER EMPORSTIEG WIE SHAWN MICHAELS. MIT EINER REIHE VON ERFOLGEN HAT ER DAS ERREICHT, WOVON MANCH ANDERER PROFESSIONELLER WRESTLER IM LAUFE SEINER KARRIERE NUR ZU TRÄUMEN WAGTE. WIR HABEN 'THE HEARTBREAK KID' IN MÜNCHEN GETROFFEN. VON PATRICK HODGE



Während seiner Teilnahme an der WWF-Veranstaltung im März in der ausverkauften Olympiahalle in München gewährte uns Mr. Michaels höchstpersönlich ein Interview.

Wir sprachen

mit ihm über seine Position in der WWF, das Videospielebusiness und die Beliebtheit von Wrestling.

Auf die Frage, ob Shawn Michaels auch in Zukunft an diesen Spielen mitwirken werde, meinte er, daß dies wohl unumgänglich sei, wolle man mit den Spielen wirklich Erfolg haben. Immerhin sei er das Herzstück der WWF und somit weder im Ring noch auf dem Computerbildschirm durch

Nicht nur im Ring, sondern auch auf den Bildschirmen der Sega-Kids siegt Shawn Michael.

einen anderen Wrestler zu ersetzen.

Erstaunt über die Frage, warum er bei seinen Fans so überaus beliebt sei, antwortete er, daß er eben ein begnadeter Sportler sei und überdies hinaus wohl einer der bestaussehendsten Männer der Welt. Er erklärte, daß er von den Kindern genauso vergöttert würde wie von den Erwachsenen, vor allem von den Frauen.

Trotz aller Begeisterung und Unterstützung seiner Anhänger lief es für Shawn Michaels in letzter Zeit nicht zu seiner vollsten Zufriedenheit. Er versicherte

allerdings, daß er sich deshalb nicht zu viele Sorgen macht. Dies unter-



strich er noch einmal, als er auf das Leiter-Match gegen Razor Ramone bei Wrestle Mania X angesprochen wurde. Mr. Michaels bestätigte wiederholt, daß seiner Meinung nach immer noch er der amtierende Intercontinental Champion sei, da es dem Kubaner nicht gelungen war, ihn zu pinnen. Dies wäre jedoch nach den Regeln der WWF zwingend, um den Titel zu erreichen. Wer denn nun der wirkliche IC Champion der WWF ist, kann jetzt von jedem selbst ermittelt werden.

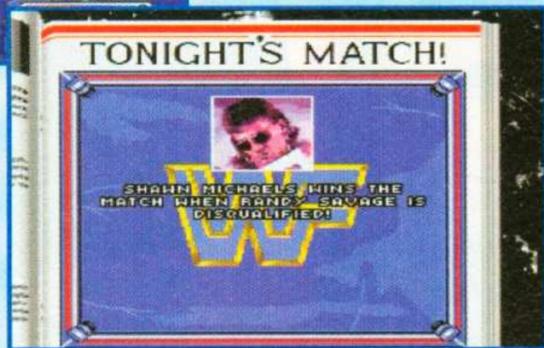
IN SONICS KÖNIGREICH

Rage in the Cage für das Mega CD II hat





Wenn Shawn seine Gegner aus dem Ring wirft, hört man die Knochen brechen.



dem Wrestling-Videospielgenre eine vollkommen neue Dimension verliehen. Mit erstklassigen Original-Sequenzen direkt aus der WWF werden die Spieler vorgestellt. Die unglaubliche Datenmenge, die auf eine CD paßt, macht dies möglich. Außerdem verschafft es dem User somit ein flüssigeres und optisch schöneres Spielvermögen. Rage in the Cage ist einzigartig in seinem Aufbau, da man sich bei seiner Herstellung nur auf das CD-ROM-Format konzentriert hat. Die nächste Neuheit, auf die wir uns freuen dürfen, ist ein Interactive Wrestling-Spiel. Original-Bilder, Handlungsabläufe und Personen werden in einzelnen Bildern in Szene gesetzt und dann zu kontrollierbaren Spielfiguren umgewandelt. Das Interessante

daran ist, daß die verschiedenen Wrestling-Superstars mit all ihren Vor- und Nachteilen dargestellt werden und somit Einfluß auf das Ergebnis jedes Matches nehmen. Reine Geschicklichkeit und Schnelligkeit im Umgang mit dem Joypad führt hier also nicht unbedingt auch ans Ziel. Shawn Michaels werden wir in nächster Zeit auf jeden Fall noch öfters zu sehen bekommen, sei es im Ring oder auf Videospielen.

Am Ende des Interviews wollte es The Heartbreak Kid auf keinen Fall versäumen, sich bei seinen Fans zu bedanken und euch viel Spaß mit der WWF und den dazugehörigen Spielen zu wünschen. Seine Schlußworte richtete er an alle: „Harte Arbeit, ohne Drogen und Alkohol, zahlt sich aus. Seht mich an, ich bin der lebende Beweis.“



DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME!



JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTLICH!



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

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

- SEGA
- NINTENDO
- PC und AMIGA SOFTWARE

Der große Spielspaß für kleines Geld
Auf Anfrage Preislisten für

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

Forden Sie jetzt unseren kostenlosen katalog an:

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

STREETBEAT

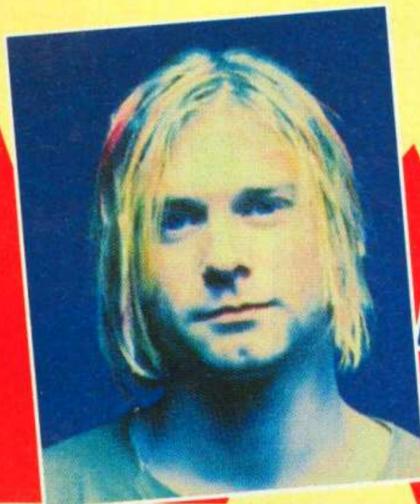
News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

Willkommen im Nirwana!

Leider lautet das wichtigste Thema dieser Streetbeat-Seiten wieder einmal „Nirvana“. Konnten wir euch letzten Monat noch von dem mißglückten Selbstmordversuch Kurt Cobains berichten, so können wir nun nur noch mitteilen, daß er es jetzt doch geschafft hat. In seinem Haus in Seattle setzte Kurt Cobain mittels einer Schrotflinte seinem Leben ein Ende. Schluchzend verlas Ehefrau Courtney Love von der Gruppe

„Hole“ via MTV seinen Abschiedsbrief, wobei sie nicht mit Kritik an dieser außerordentlich schlimmen Tat sparte. Geschockt zeigte sich nicht nur das gesamte Musikbusiness, sondern auch die sonstige Weltöffentlichkeit. Wie es nun mit Nirvana weitergeht, weiß keiner so recht. Höchstsummen

wurden schon wenige Stunden nach dem Bekanntwerden der Tragödie für die Lebensgeschichte geboten, womit uns der endlich im Nirwana schwelgende Kurt Cobain als Nirvana-Film erhalten bleiben wird. Die CD-Verkaufszahlen schossen natürlich wie erwartet wieder ganz nach oben!



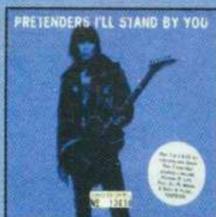
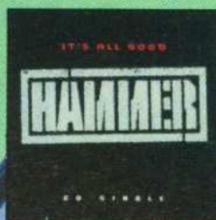
THE PRETENDERS

I'LL STAND BY YOU

Dieser Titel ist im Gegensatz zur Hammer-Nummer Programm. Die bekannteste Rockbraut Großbritanniens legt nach einer jahrelangen Pause eine balladeske Nummer vor, die so typisch ist, daß man sofort auf Chrissie Hynde tippt. So überrascht es auch kaum, daß sich diese Nummer in den englischen Charts sofort an der Spitze festsetzen konnte. Die meisten dürften Chrissie Hynde, die übrigens Vegetarierin ist, aus dem UB 40-Song „I GOT YOU BABE“ kennen.



MAXI BOX



ERASURE

ALWAYS

Depeche Mode- und Yazoo-Gründer Vince Clark tummelt sich nun seit gut acht Jahren mit seinem Partner und Sänger Andy Bell in der absoluten Starreihe. Hits wie „Sometimes“, „Oh la Amour“, „Blue Savanna“ oder natürlich die Abbaesque-EP gelten als Meisterwerke des Pop. Nun haben sie die erste Nummer aus ihrer langerwarteten neuen LP ausgekoppelt, die musikalisch an das Album „The Circus“ erinnert. Ein gefühlvoller Pop-Song in bester Erasure-Qualität kommt derzeit dank außergewöhnlichem Video zu Dauereinsatz auf VIVA und MTV.

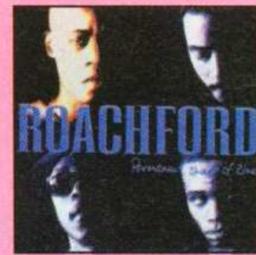
HAMMER

IT'S ALL GOOD

Hoffentlich macht sich der von MC Hammer auf Hammer geschrumpfte ehemalige Megastar mit seiner neuen Nummer nichts vor. An Hits wie „U Can't Touch This“ oder „Prey“ kann dieses primitive Machwerk kaum herankommen. Dieses Lied ist so ein Ohrwurm, daß man schon beim ersten Hören nach dreißig Sekunden weiß, wie das Lied weitergeht. Da bleibt einem nur noch das Abschalten. Diese Nummer ist nur zu empfehlen, wenn man sich monoton die Beine lockern will. Hier bleibt nur noch ein „IT'S NOT GOOD AT ALL“ zu sagen. Das war's, Hammer!



ALBUM BOX



ELEMENT OF CRIME

AN EINEM SONNTAG...

Deutschsprachige Bands haben es in ihrem Mutterland ganz schwer. Entweder sie werden gnadenlos in die Schlagerrecke gestellt oder ihre Anhängerschaft ist viel zu klein, um überhaupt wahrgenommen werden zu können. Lediglich die Kölschrocker „BAP“ oder „Die Ärzte“ konnten sich in die erste Reihe spielen. Als Element of Crime noch englische Wörter von sich gab, konnten sie sich mit Hits wie „I Was Wrong“ zumindest den Geheimtip-Status erspielen. Ihren Wechsel zur deutschen Ecke werteten viele jedoch als ihr Todesurteil. Umso überraschender war es, als ihre zweite deutsche LP „Weißes Papier“ zum soliden Erfolg wurde. Unglaubliche, fast schon poetische Texte und ungewöhnliche Arrangements mit Akkordeon, Saxophon und Violine gab es dort zu genießen. Die neue CD „An einem Sonntag im April“ setzt mit Songs wie „Weil du nicht da bist“ und „Ich kann warten“ dieses Werk fort.

Element of Crime - An einem Sonntag

Wertung: ♂♂♂♂

Tracks: 11

Anspieltips: Weil Du nicht da bist, Bis Du zu mir kommst

ROACHFORD

PERMANENT SHADE OF BLUE

Einer der talentiertesten Songwriter ist zweifellos Andrew Roachford. Vor vier Jahren gelang ihm mit „Cuddly Toy“ von seiner Debüt-LP auf Anhieb der erste passable Hit, dem er mit „Get Ready!“ vom gleichnamigen zweiten Album gleich noch einen noch größeren folgen ließ. Allerdings waren die Hits nicht so sensationell, daß sich sein Name über Jahre in die Musikfan-Gehirne einprägen würde. Mit seiner neuen CD „Permanent Shade of Blue“ könnte er nun mit seiner Band den endgültigen Durchbruch schaffen. Eine ganz Hand voller potentieller Hits wartet auf die Musikwelt. Prinzipiell läßt sich sein Musikstil als Mischung aus dem Prince-Hit „Purple Rain“ und dem Lenny Kravitz-Song „It Ain't Over, 'til It's Over“ beschreiben. Anspruchsvoll gemacht, beim zwanzigsten Hören noch interessant und unglaublich eingängig. Wenn jemand zum neuen Megastar werden soll, dann unbedingt Roachford. Er ist klasse!

Roachford - Permanent Shade of Blue

Wertung: ♂♂♂♂♂

Tracks: 12

Anspieltips: Ride the Storm, This Generation, I Know, You Don't

HORSE

GODS HOME MOVIE

Viele von euch werden sich jetzt fragen, wer ist denn Horse? Leider muß man das erklären, denn als Hitgranaten waren sie bislang leider noch nicht in Erscheinung getreten, obwohl die Debüt-CD dieser schottischen Band zweifellos diese Munition geliefert hätte. „You Could be Forgiven“, „Is It?“ oder der Minihit „Sweet Thing“ wären meiner Meinung nach durchweg perfekte Tophits gewesen. In meiner Eigenschaft als DJ stellte ich ihre zweifellose Hitqualität in Form von Tanzflächenüberfüllung fest, doch kaufen wollten ihre CD wohl doch nur wenige. Heimlich und leise wurde nun ihr zweite CD veröffentlicht, die sogar noch besser gelungen ist. Der Sänger Horse, dessen Stimme viele als Frauenstimme identifizieren, liefert hier grandiosen, äußerst eingängigen Pop mit leichtem Rocktouch ab. Musikalisch ist das ganze eine Idee vielfältiger geworden. Nicht soft, nicht hart, genau in der Mitte. Anhören!

Horse - Gods Home Movie

Wertung: ♂♂♂♂

Tracks: 10

Anspieltips: Sorry My Dear, Years From Now, Letter to Anne-Marie

♂♂♂♂♂ = brillant ♂♂♂♂ = sehr gut ♂♂♂ = hörenswert ♂♂ = naja ♂ = furchtbar

News

„Crash! Boom! Bang“, so lautet nun der Titel der neuen Roxette-LP, und auf eine ausführliche Vorstellung verzichten wir gerne. Wer die ersten beiden CDs hat, kann getrost auf die Neuauflage verzichten. Sechzehn Songs mit der gewohnten Kracher-Balladen-Mixtur werden uns in den nächsten sechs Monaten sowieso über

Radio, MTV und VIVA verfolgen. Soli de gemacht, doch wer braucht diese CD noch? Ein Holländer, der in Hamburg lebt, bemüht sich seit einem Jahrzehnt um den großen Durchbruch. Nach „Stucked With You“, „Physical Now“ und „Tell Him“ ist nun mit „She Comes at the End of the Day“ die neueste Nummer von Michel Van Dyke auf dem Weg in die Charts. Die CD „Reincarnation“ folgt im Mai!

Den Mund aufmachen ist immer gut! Das dachten sich wohl Andy Bell und Vince Clarke von Erasure, als sie nach einem Titel für die neue CD suchten. „I SAY I SAY I SAY“ lautet der Titel der CD, die am 16. Mai veröffentlicht wird. „UNITED“ heißt die neue Nummer von Prince Italo Joe und Marky Mark, die gerade unter Aufsicht von Alex „U96“ Christensen eine LP vorbereiten.



Count Up!

Was haben wir wann, für welches System, in welcher Ausgabe und auf welcher Seite für wie gut befunden? Diese Übersicht gibt euch Aufschluß darüber! Alle bislang getesteten Spiele auf einen

Blick gibt es hier!

MASTER SYSTEM

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Alien 3	Action	9/93	86	73%
Asterix	Jump & Run	9/93	74	84%
Asterix 2	Jump & Run	3/94	24	80%
California Games 2	Sport	11/93	78	51%
Chuck Rock 2	Jump & Run	2/94	94	82%
Cool Spot	Jump & Run	11/93	20	88%
Cosmic Spacehead	Jump & Run	2/94	94	60%
Donald Duck	Jump & Run	9/93	52	91%
Donald Duck 2	Jump & Run	11/93	48	93%
F1	Rennspiel	2/94	94	81%
Global Gladiators	Jump & Run	9/93	72	67%
James Bond-Duel	Jump & Run	11/93	78	54%
James Pond 2	Jump & Run	11/93	52	85%
Jungle Book	Jump & Run	11/93	30	86%
Jurassic Park	Jump & Run	11/93	22	71%
Mickey Mouse 2	Jump & Run	9/93	50	90%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	80%
PGA Tour Golf	Sport	11/93	28	81%
Road Rash	Rennspiel	5/94	18	82%
Road Runner	Jump & Run	3/94	26	65%
Sensible Soccer	Sport	4/94	86	81%
Sonic Chaos	Jump & Run	11/93	18	90%
Star Wars	Jump & Run	2/94	20	74%
Streets of Rage	Beat 'em Up	9/93	62	83%
Superman	Action	11/93	78	28%
Super Off Road	Rennspiel	11/93	53	69%
The Ottifants	Jump & Run	11/93	47	78%
The Flintstones	Jump & Run	9/93	58	72%
W.C. Leaderboard	Sport	9/93	80	82%
Wimbledon 2	Sport	9/93	82	75%
Winter Olympics	Sport	3/94	20	72%
World Tour Golf	Sport	11/93	78	61%
Wolfchild	Action	11/93	78	58%

MEGA CD II

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Afterburner	Action	9/93	28	38%
Batman Returns	Action	9/93	10	80%
Bill Walsh College	Sport	5/94	22	83%
Chuck Rock	Jump & Run	2/94	91	78%
Chuck Rock 2	Jump & Run	3/94	19	83%
Cobra Command	Action	9/93	14	79%
Double Switch	Movie	3/94	92	72%
Dragon's Lair	Movie	5/94	24	48%
Dune	Adventure	11/93	76	80%
Ecco the Dolphin	Adventure	9/93	26	84%
Final Fight	Beat 'em Up	9/93	18	74%
Ground Zero Texas	Action	4/94	28	72%
Hook	Jump & Run	2/94	91	60%
Jaguar XJ 220	Rennspiel	9/93	16	70%
Jurassic Park	Adventure	4/94	26	79%
Microcosm	Action	4/94	18	79%
M.M.V. INXS	Fun	9/93	12	61%
M.M.V. Marky Mark	Fun	9/93	12	58%
NHL Hockey '94	Sport	5/94	20	96%
Prince of Persia	Jump & Run	9/93	29	53%
Prize Fighter	Sport	3/94	90	79%
Puggsy	Jump & Run	5/94	22	83%
Rage in the Cage	Beat 'em Up	4/94	28	73%
Road Avenger	Rennspiel	9/93	24	71%
Thunderhawk	Action	9/93	30	92%
Time Gal	Jump & Run	9/93	32	82%
Silpheed	Action	9/93	20	81%
Sol Feace	Action	9/93	22	69%
Sonic CD	Jump & Run	11/93	74	89%
Wolfchild	Action	9/93	19	59%
Wonderdog	Jump & Run	2/94	90	81%

GAME GEAR

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG	TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Aladdin	Geschick	4/94	32	83%	Road Rash	Rennspiel	5/94	18	82%
Alien 3	Action	9/93	86	72%	Road Runner	Jump & Run	3/94	26	63%
Asterix 2	Jump & Run	3/94	24	78%	Sensible Soccer	Sport	4/94	86	81%
Bart vs. the World	Jump & Run	2/94	94	60%	Sonic 2	Jump & Run	9/93	70	88%
Chuck Rock 2	Jump & Run	2/94	94	82%	Sonic Chaos	Jump & Run	11/93	18	90%
Cool Spot	Jump & Run	11/93	20	88%	Star Wars	Jump & Run	2/94	20	74%
Donald Duck	Jump & Run	9/93	52	91%	Streets of Rage	Beat 'em Up	9/93	62	85%
Ecco the Dolphin	Action-Adventure	2/94	23	86%	Streets of Rage 2	Beat 'em Up	11/93	54	80%
F1	Rennspiel	2/94	94	81%	Superman	Action	11/93	78	28%
Global Gladiators	Jump & Run	11/93	45	80%	Super Off Road	Rennspiel	11/93	53	71%
James Pond 2	Jump & Run	11/93	52	85%	T2-Arcade Game	Action	2/94	94	58%
Jurassic Park	Jump & Run	11/93	22	71%	The Ottifants	Jump & Run	11/93	47	78%
Jungle Book	Jump & Run	11/93	30	87%	W.C. Soccer	Sport	11/93	78	72%
Mickey Mouse 2	Jump & Run	9/93	50	90%	W.C. Leaderboard	Sport	9/93	80	81%
MicroMachines	Rennspiel	2/94	94	80%	Winter Olympics	Sport	3/94	20	72%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	80%	Wolfchild	Action	11/93	78	58%
NBA Jam	Sport	5/94	14	80%	Wonderboy IV	Action-Adventure	2/94	92	74%

MEGA DRIVE (TEIL 1)

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Addams Family	Jump & Run	3/94	28	70%
Aero the Acrobat	Jump & Run	2/94	26	79%
Aladdin	Jump & Run	11/93	14	92%
Ali Boxing	Sport	11/93	79	64%
Alien 3	Action	9/93	86	69%
Another World	Action-Adventure	11/93	38	58%
Art of Fighting	Beat 'em Up	4/94	24	71%
Asterix	Jump & Run	11/93	34	75%
Ball Jacks	Sport	11/93	79	61%
Barkley: Shut Up!	Sport	4/94	10	83%
Bart's Nightmare	Jump & Run	11/93	71	61%
Battletoads	Action	9/93	53	76%
Bill Walsh Football	Sport	2/94	95	70%
Blades of Vengeance	Action	2/94	95	58%
B.O.B	Action	11/93	60	70%
Bubba 'n' Stix	Jump & Run	5/94	12	81%
Bubsy	Jump & Run	11/93	61	73%
Captain America	Action	11/93	79	26%
Captain Planet	Action	11/93	79	38%
Castlevania	Action	5/94	30	71%
Chuck Rock 2	Jump & Run	11/93	66	81%
Cliffhanger	Beat 'em Up	5/94	27	48%
Cool Spot	Jump & Run	9/93	56	88%
Cosmic Spacehead	Adventure	11/93	35	71%
Cyborg Justice	Beat 'em Up	11/93	79	52%
Davis Cup Tour	Sport	11/93	39	83%
Dr. Robotnik's MBM	Denkspiel	4/94	88	86%
Dracula	Action	2/94	30	56%
Dragon's Revenge	Flipper	2/94	83	74%
Dune II	Strategie	5/94	8	92%
Eternal Champions	Beat 'em Up	2/94	16	93%
Fantastic Dizzy	Jump & Run	11/93	47	58%
F1	Rennspiel	9/93	46	88%
F-15 Strike Eagle	Flugsim.	9/93	94	80%
FIFA Soccer	Sport	11/93	62	91%
Flashback	Jump & Run	9/93	66	85%
Gauntlet 4	Action	11/93	26	71%
Global Gladiators	Jump & Run	9/93	72	82%
Gunstar Heroes	Action	11/93	70	82%
Haunting	Action	11/93	44	72%
Hyperdunk	Sport	5/94	28	71%
Jack Nicklaus	Sport	11/93	38	82%
James Pond 3	Jump & Run	9/93	60	87%
Jungle Strike	Action	9/93	64	92%
Jurassic Park	Jump & Run	11/93	22	76%
Landstalker	Adventure	9/93	76	91%
Lotus 2	Rennspiel	3/94	84	69%
McDonald's Treasure	Jump & Run	2/94	28	84%
MicroMachines	Rennspiel	9/93	88	81%
Mig 29	Flugsim.	11/93	46	71%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	85%
Mutant League Football	Sport	11/93	37	65%
Mutant League Hockey	Sport	5/94	16	71%
NBA Jam	Sport	4/94	12	91%
NBA Showdown	Sport	3/94	22	66%
NFL Football '94	Sport	2/94	87	90%
NHLPA Hockey '93	Sport	9/93	78	90%
NHL Hockey '94	Sport	11/93	50	92%
Nigel Mansell Racing	Rennspiel	5/94	25	59%
Normy's	Jump & Run	3/94	85	70%
PGA Tour Golf II	Sport	9/93	79	88%
PGA European Golf	Sport	5/94	21	88%
Puggsy	Jump & Run	11/93	68	92%
Ranger X	Action	2/94	95	84%
Ren & Stimpy	Jump & Run	5/94	26	65%



MEGA DRIVE (TEIL 2)

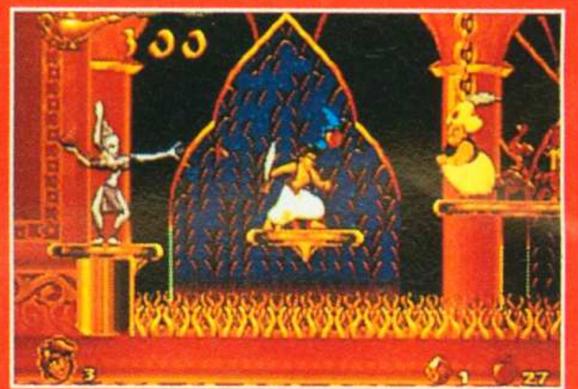
TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Rocket Knight	Jump & Run	9/93	90	87%
Royal Rumble	Beat 'em Up	2/94	22	70%
Sensible Soccer	Sport	11/93	32	91%
Shining Force	Rollensp.	9/93	48	86%
Skitchin'	Rennspiel	3/94	30	76%
Sonic 2	Jump & Run	9/93	70	89%
Sonic 3	Jump & Run	3/94	14	93%
Sonic Spinball	Flipper	11/93	72	84%
Shinobi III	Jump & Run	11/93	64	86%
Street Fighter II	Beat 'em Up	11/93	40	93%
Streets of Rage 2	Beat 'em Up	9/93	89	83%
Strider II	Arcade	11/93	79	69%
Subterranea	Action	4/94	16	81%
Summer Challenge	Sport	9/93	63	76%
Super Baseball	Sport	2/94	95	61%
T2 Judgment Day	Action	5/94	24	43%
Team USA Bas.	Sport	9/93	84	73%
The Flintstones	Jump & Run	9/93	58	72%
The Lost Vikings	Denkspiel	3/94	88	88%
The Ottifants	Jump & Run	9/93	54	84%
ToeJam & Earl 2	Jump & Run	2/94	84	89%
Turtles T. Fighters	Beat 'em Up	2/94	17	76%
Two Tribes	Strategie	11/93	36	87%
Tiny Toon Adv.	Jump & Run	9/93	68	85%
Ultimate Soccer	Sport	9/93	92	86%
Virtual Pinball	Flipper	2/94	95	70%
Virtua Racing	Rennspiel	4/94	20	94%
Winter Challenge	Sport	3/94	86	78%
Winter Olympics	Sport	3/94	20	70%
Wiz'n'Liz	Jump & Run	11/93	56	75%
World o. Illus.	Jump & Run	9/93	61	88%
X-Men	Jump & Run	2/94	95	38%
Zombies	Action	2/94	86	75%
Zool	Jump & Run	2/94	93	73%

It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

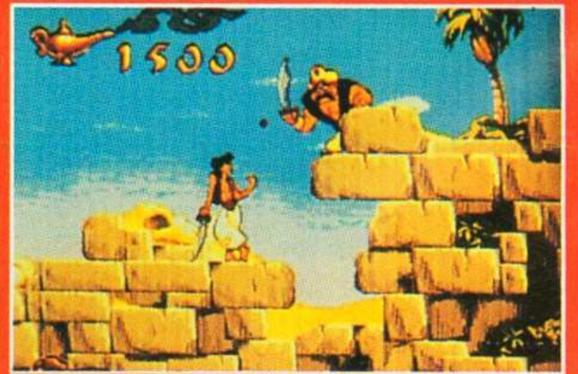
ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP 'N' RUN

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

ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

Disney's

Aladdin

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

© The Walt Disney Company.

SEGA

M a i l b o x



HI ZUR NEUEN AUSGABE DER MAILBOX! WENN ICH EUCH RICHTIG KENNE, DANN DÜRFTE EINE GANZE MENGE GAME GEAR- UND MASTER SYSTEM-BESITZER AN DIESER AUSGABE DES SEGA MAGAZINS BESONDEREN GEFALLEN FINDEN, DENN FÜR IHR SYSTEM HABEN WIR DIESMAL BESONDERS VIELE TESTS UND INFORMATIONEN ZUSAMMENGETRAGEN. DER GRUND: WEIL SICH IN DER LETZTEN MAILBOX ZIEMLICH VIELE ÜBER DEN MANGEL AN 8 BIT-STOFF BESCHWERT HABEN. DIES IST AUCH DER SINN DIESER LESERBRIEFECKE. SCHREIBT UNS, WAS EUCH GEFÄLLT UND FRAGT UNS LÖCHER IN DEN BAUCH. DAFÜR SIND WIR DA! WIR NEHMEN UNS EURE KRITIK ZU HERZEN. UNTER DEN EINSENDERN VERLOSEN WIR ÜBRIGENS IMMER EIN PAAR SPIELE! TSCHÜS!

EUER HANS

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

SONIC 4 & KONVERTER

1. Gibt es einen Konverter, mit dem Mega Drive-Spiele auch auf dem Master System spielbar werden? Wenn nicht, wird er noch erscheinen?
2. Kann man das Action Replay als solchen Konverter benutzen?
3. Wann wird die Sonic-Zeichentrickserie im deutschen Fernsehen erscheinen?
4. Wann wird es Sonic 4 für das Master System geben?
5. Wann wird Mortal Kombat 2 erscheinen?
6. Könntet ihr in den 32 Seiten Tips & Tricks einen Code für Sonic Chaos bringen?
7. Wird es Flashback auch für Master System geben?
8. In Heft 2/94 habt ihr die Fortsetzung von Land of Illusion gezeigt. Könntet ihr den Anfang nochmal in den 32 Seiten Tips & Tricks bringen?

Tino Darmer, 39264 Güterglück

1. Technisch wäre ein solcher Konverter sicherlich machbar, jedoch würde er mehr kosten als ein Mega Drive alleine. Deshalb wird es wohl auch nie so ein Teil geben.
2. Ein Action Replay-Modul kann nur das RAM von einer Konsole beeinflussen,

- stellt aber keine Hardwareerweiterung dar. Aus diesem Grunde kann man es auch nicht als Konverter benutzen.
3. Leider steht das immer noch nicht fest, jedoch haben sich schon Interessenten gefunden.
4. Sonic 4 wird es sicherlich nicht geben, jedoch wird ein vierter Teil in Form von Sonic Chaos 2 schon bald herauskommen. In dieser Ausgabe findest du dazu schon erste Informationen.
5. Da der Vorgänger indiziert worden ist, was bedeutet, daß er nur von Volljährigen gekauft werden darf, ist das Erscheinen von Mortal Kombat 2 nicht mehr sicher.
6. Wir haben eigentlich schon die Komplettlösung gebracht, doch ein Replay-Code sollte bald noch folgen.
7. Wahrscheinlich leider nicht.
8. Wir würden das eigentlich schon machen, doch dann werden sich viele beschweren, die schon den ersten Teil der Lösung haben. Du kannst die alten Ausgaben ja noch nachbestellen. Schreibe hierzu an den Leserservice.

PLAY TIME TV & GESCHÄFTSIDE

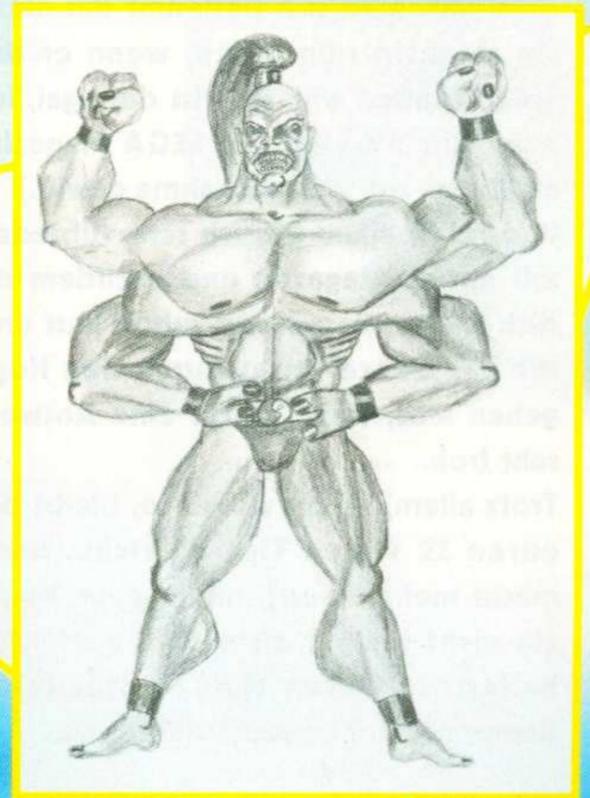
Ich schreibe euch heute einmal, um auch meine Meinung zu äußern.

1. Ich finde euer Magazin eigentlich recht gut aufgemacht, nur eines stört mich:

- Wieso könnt ihr eure Spieletests nicht in die Sparten Sport, Adventure, Jump & Run, Action, Beat 'em Up und Shoot 'em Up gliedern. Meine Meinung ist, daß selbiges viel übersichtlicher wäre.
2. Wann erscheint Walker im Fachhandel? Ich kenne dieses Spiel vom Amiga und es ist echt Spitze!
3. Warum habt ihr im SEGA Magazin 4/94 soooo viel über Basketballspiele geschrieben? Ehrlich gesagt, hasse ich Sportspiele! Ich weiß auch nicht warum, aber es ist halt so. Ich würde mich auch sehr über ein SEGA Magazin Special freuen, welches alle Spiele mit allen Wertungen wiedergibt.
4. Wieso macht ihr euer Mag nicht etwas dicker? Ein paar Seiten mehr Info würden nicht schaden. Meine Meinung ist, dann geb ich halt eine Mark mehr aus und habe dann ein sehr gutes Mag! (Euer Mag ist auch so sehr gut!)
5. Zu eurer Play Time TV-Serie: Die Show ist an sich schon recht lustig, aber das ist ja nur eine Competition-Serie und der Videochamp bekommt dann auch noch massig Spiele. Werft euer Geld doch lieber für ein dickeres Magazin raus. Ich kenne da eine Serie von Sky One. Die hieß Games World und die war vielleicht abwechslungsreich. Da kam einmal eine



gezeichnet von
Christina Kiagchidis
aus Ginsheim

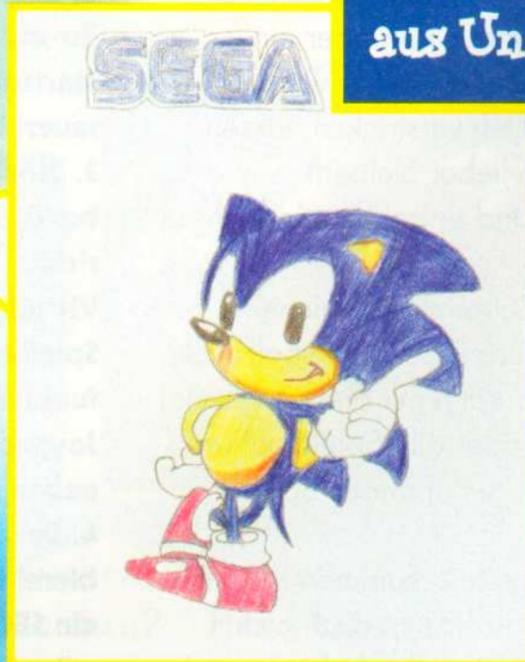


gezeichnet von
Alexandra Kiagchidis
aus Ginsheim



gezeichnet von
Manuel Hallass
aus Unterensingen

gezeichnet von
Andrea Beyer
aus Genthin



Tips & Tricks Sendung, dann wieder eine Competition-Serie und dann wieder eine Spieletests-Serie. Echt informativ!

6. Das mit den ellenlangen Karten in eurem Tips & Tricks-Teil soll ja für den gut sein, der die Spiele hat. Und die anderen gucken in die Röhre, oder?

Klar doch. Aber seht doch mal, das ist jetzt ein kleiner Unterricht in Geschäftspolitik: Wenn ihr diese Komplettlösungen scheinbarweise verabreicht, ist euch schon die Abnahme des kommenden Magazins sicher. Derjenige, der das Spiel hat, wird sich bestimmt das nächste Magazin reinziehen, wenn er das Spiel schaffen will. (Mir ist das egal, ich habe ein Abo auf das SEGA Magazin, als ist von mir eine Abnahme gewiß.)

7. Alles in allem bin ich sehr zufrieden mit eurem Magazin, und nachdem du dich wieder vom Lesen erholst hast und dir das Ganze etwas durch den Kopf gehen läßt, wäre ich für eine Antwort sehr froh.

Trotz allem, macht weiter so, bleibt bei euren 32 Seiten Tips & Tricks (oder macht mehr draus!), macht euer Magazin nicht kleiner als es schon ist, und haltet die Ohren steif im ständigen Kampf mit der lieben Konkurrenz.

Sven Nosge aus Wettstetten

1. Prinzipiell keine schlechte Idee, doch teilweise werden wir Schwierigkeiten haben, ein Spiel in eine bestimmte Kategorie einzuordnen. Ist Lemmings nun ein Strategie- oder Geschicklichkeitsspiel? Ist Battletoads ein Beat 'em Up oder ein Jump & Run oder ein Arcade Action-Spiel? Bevor wir uns hier in Schwierigkeiten verstricken, lassen wir das Ganze lieber bleiben!

2. Im Herbst! Und es gefällt mir auch sehr gut!

3. Zu diesem Zeitpunkt erschienen zufälligerweise so viele Basketballspiele, und wir wollten euch mit diesem Special eine Übersicht über alle Spiele geben. Vielen anderen gefiel dieses Special sehr gut!

4. Andere Magazine kommen nur alle zwei Monate und haben auch nicht mehr Seiten. Aber vielleicht können wir ja im Herbst ein paar Seiten mehr bieten, wenn ihr unser Magazin weiter so zahlreich kauft!

5. Play Time TV ist nicht nur eine Competition-Serie. In jeder Sendung werden immer News wie Messeberichte und die Top Games vorgestellt, wo ihr meist zwei SEGA-Spiele findet. Diese Spiele werden übrigens von der SEGA Magazin-Redaktion ausgewählt. Rauswerfen tun wir unser Geld bei dieser Serie sicher nicht. Das englische Original von Games World ist tatsächlich sehr gut, leider hat die deutsche Version nur die Competition-Sendungen anzubieten.

6. Keine schlechte Idee! Nur kann man es dummerweise nie allen recht machen. Teilen wir die Lösungen noch besser auf, dann beschweren sich andere, daß sie solange warten müssen, bis das Spiel komplett gelöst ist. Wir wollen nun einen vernünftigen Mittelweg mit Mehrteilern und Einteilern wählen.

7. Schön, daß es dir gefällt. Das Magazin wird bestimmt nicht kleiner und es bleibt auch bei mindestens 32 Seiten Tips & Tricks.

SCHWÄTZER & SEGA ABC

Daß eure Leserschaft zu jung ist, um eine differenzierte Kritik abzugeben, ist wohl klar, andererseits veröffentlicht ihr einfach nur Hurra-Briefe.

1. Ernsthaft, die Aladdin-Lösung Teil 2 kam ein Heft zu spät, der Virtua Racing-Test ebenfalls. Überhaupt frage ich mich als Sega-Käufer, ob ihr eigentlich kundenfreundlich seid, der Umgangston eurer Kritiker ist es nicht.

2. Ein Beispiel? Na klar! Ich warte seit November '93 auf PGA Tournament Golf 2, Landstalker usw. Im Fachhandel geltet ihr als die schlimmsten Schwätzer, was Startzeiten zu Spielen angeht, das macht sauer! Wann kommt wohl Virtua Racing?

3. Hört auf, euch selbst zu loben und benützt den Platz für wirkliche Spielberichte. Ein Beispiel? Habt ihr überhaupt Virtua Racing gespielt oder nur in der Spielhalle? Kein Wort, wie die Steuerung funktioniert und ob die alten 3 Button-Joypads bei diesem Spiel so gut wie die neuen 6 Button-Pads funktionieren.

4. Da sind wir schon beim nächsten Problem! Kaufen, kaufen, kaufen! Wenn ich ein SEGA Mega CD II gekauft hätte, dann wäre ich noch wütender, da nächstes Jahr bereits was Neues kommt, das eventuell nicht kompatibel ist. Die Spiele werden auch nicht billiger, und ihr

ruft schon das Infrarot-Joypad aus. Stellt euch vor, ich habe noch nicht einmal ein Action Replay.

5. Bei all den englischen Ausdrücken fällt mir was auf: Wie wäre es einmal mit einem SEGA ABC Lexikon?

Fazit: als mündiger alter Jahrgang '64-Leser habe ich mich entschieden, euer Magazin nicht mehr zu kaufen. Schade, gute Infos könnte man brauchen. Falls ihr mir antworten wollt, die Adresse liegt bei!

Renate Wark aus der Schweiz

Zunächst möchte ich die Beleidigung unserer Leser richtigstellen. Unsere Leser sind zwar vielleicht jung, können aber sehr wohl eine fundierte Kritik abliefern. Sogar viel fundierter als deine Kritik. Zudem veröffentlichen wir nicht nur Hurra-Briefe. Unter einem Stapel von 50 positiven Briefen war dein Brief der einzige mit herber Kritik!

1. Zugegeben, der zweite Teil der Aladdin-Lösung kam aufgrund technischer Schwierigkeiten mit den Bildern eine Ausgabe zu spät. Der Virtua Racing-Test kam deswegen eine Ausgabe später, weil sich das Erscheinungsdatum verschoben hat und wir Spiele erst dann testen wollen, wenn sie schon oder in Kürze erhältlich sind. Wir bemühen uns, so kundenfreundlich wie möglich zu sein, doch leider kann man es nie allen recht machen.

2. Auf Tournament Golf 2 wirst du wohl noch eine ganze Ewigkeit warten. Vielleicht meinst du ja PGA Tournament Golf 2; das ist nämlich schon seit fast einem Jahr erhältlich. Mittlerweile gibt es auch schon den dritten Teil! Eigentlich solltest du die Reviews ja genau lesen. Landstalker hat sich leider verzögert, denn die Eindeutschung dauerte länger als geplant, und als wir das Spiel testeten, war ein Release im November geplant. Daß wir als die schlimmsten Schwätzer gelten, ist mir neu. Wir haben als einzige die offiziellen Release-Daten, und dabei unterstützt uns auch noch SEGA Deutschland, und die sollten eigentlich wissen, wann ihre Spiele erscheinen. Vorher beschwerst du dich noch, daß der Test von Virtua Racing eine Ausgabe zu spät kam, und dann beschwerst du dich, daß

das Spiel noch nicht erhältlich ist. Wir wußten, daß sich das Spiel verzögert, und deswegen haben wir den Test verschoben. Bringen wir nun den Test wie angekündigt, dann beschwerst du dich, daß das Spiel noch nicht erhältlich ist. Bringen wir den Test zum Release-Datum, beschwerst du dich, daß der Test zu spät ist! Wie sollen wir es nun machen?

3. Wir loben uns eigentlich nicht selber. Wenn uns jemand lobt, dann ist es die Leserschaft auf den Mailbox-Seiten, und diese Seiten sind schließlich für unsere Leser da! Natürlich haben wir Virtua Racing gespielt, und zwar zehn Stunden am Stück und nicht in der Spielhalle. Woher sollten wir sonst die Bildschirmfotos haben? Wenn wir nichts über die Steuerung und die Joypads sagen, dann bedeutet dies, daß es nichts Außergewöhnliches zu berichten gibt und sich das Spiel mit beiden Joypads gleich gut steuern läßt. Außerdem möchte ich noch etwas aus dem Bericht zitieren: „ Zum einen ist da noch die einzigartige Spielbarkeit, die euch das Fahrzeug perfekt steuern läßt.“

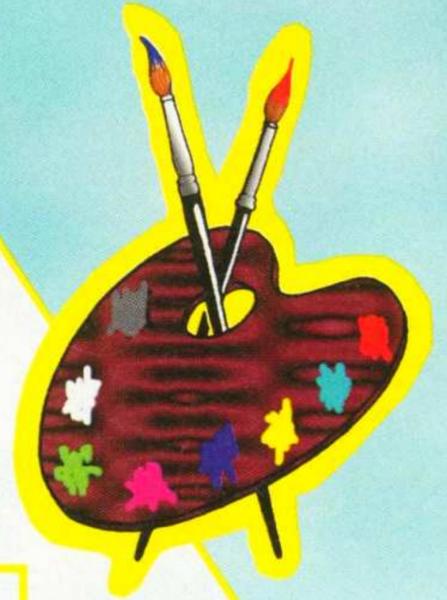
Du solltest vielleicht nicht nur die Kästen lesen, sondern auch einmal die Artikel genauer anschauen. Außerdem haben wir auch noch beschrieben, daß man per Button jederzeit die Perspektiven ändern kann. Unsere jüngeren Leser können das sehr wohl erkennen. Da sich der Release nicht genau festlegen ließ, haben wir als Release Date auch circa April geschrieben, was bedeutet, daß das Spiel auch erst Anfang Mai erscheinen kann. Außerdem haben wir als einzige den richtigen unverbindlichen VK genannt, während die Konkurrenz weiterhin von DM 270,- sprach! Wir sind also Schwätzer?

4. Niemand zwingt dich, etwas Neues zu kaufen! Wir berichten nur über das, was neu auf den Markt kommt. Und es wird wohl immer irgendwann etwas Neues geben. Wenn du dir heute eine Stereoanlage kaufen kannst, dann ist es auch ziemlich sicher, daß es nächstes Jahr schon wieder eine neue, noch bessere gibt! Übrigens, das Mega CD II kannst du auch mit dem Mega 32 verwenden, was wir letzte Ausgabe schon erläutert haben. Ich besitze selbst auch keine Infrarot-Joypads und kein Action Replay,

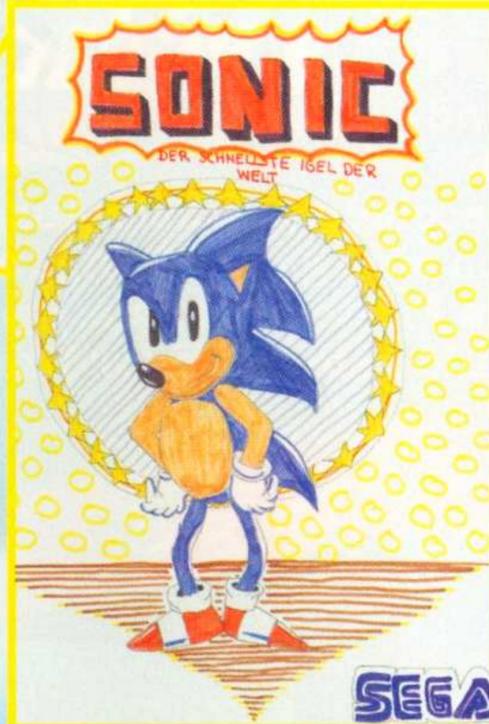
da ich auch ganz gut ohne zurechtkomme. Andere wollen diese Teile aber unbedingt haben! So ist nun einmal das Leben!

5. Keine schlechte Idee! Im Herbst werden wir ein umfangreiches Lexikon bringen. Schickt uns bitte unter dem Kennwort „SEGA ABC“ eine Liste mit den Begriffen, die ihr erklärt haben wollt!

Schade, daß du unser Magazin nicht mehr kaufen willst. Gute und möglichst zuverlässige Infos kannst du weiterhin für 5 Franken am Kiosk kaufen. Da wir grundsätzlich aus Zeitmangel nicht zurückschreiben, wirst du leider auch die Antworten auf deine Fragen verpassen, die einiges klarstellen. Ciao!



gezeichnet von
Serdar Karaca



ANNE KAEDING, 17034 NEUBRANDENBURG
5 Jahre, SONIC 3



gezeichnet von
**Anne Kaeding
aus Neubrandenburg**



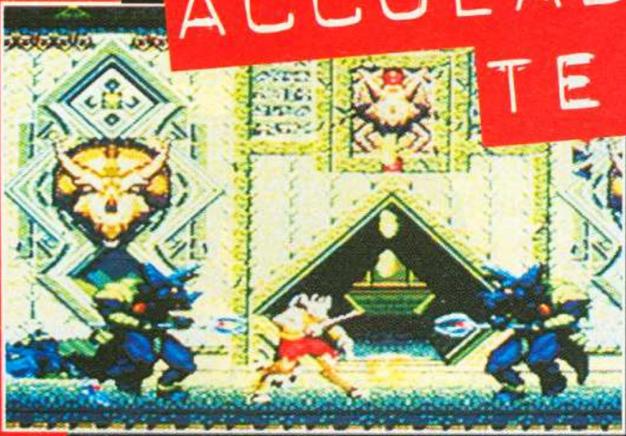
Herzliche Glückwünsche
zum Geburtstag gehen
an **Nina Untiedt
aus Stuttgart**



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

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

ACCOLADE REPORT
TEIL 2



The New Breed und Bubsy 2 war noch nicht alles von Accolade. Nächste Ausgabe bieten wir euch eine ganze Menge an Bildern und Infos zu Fireteam Rogue, Speed Racer und Pele Presents: World Soccer.

SONIC CHAOS I I



Master System- und Game Gear-Besitzer dürfen sich freuen! Wir präsentieren erstmals ausführlich das vierte Sonic-Jump & Run für ihr System! Nicht vergessen!

PETE SAMPRAS TENNIS



Codemasters versprach uns Pete Sampras Tennis, das mit der neuartigen J-Cart aufwarten kann. Wieviel Spielspaß wird sich zu viert wohl ergeben?

Inserentenverzeichnis:

Acclaim	108	Medienwelt	5
Beach Games	7	Mc Game	29
Chrono Service	9	O.I.T.	8
Computec Verlag	17, 23, 25, 75, 82,95	Paradize	15
Codemasters	107	Power Soft	15
Funhouse	95	Schulz	23
Game Express	83	Sega	21, 32, 33, 100, 101
Konami	2	Test'n'Take	23
Kranz	19	World of Games	29
Kudak	79	Videospiele Paradies	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 (cg)

Stellvertretender Chefredakteur

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)
(Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Sebastian Dambos (sd), Markus Geltenpoth (mg),
Markus Islinger (mi), Petra Maueröder (pm),
Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op),
Ulf Schneider (us)

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,
Patrick Hodge, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Simon Schmid
Titel: Sonic 3, © SEGA

Poster: Sonic 3, Virtua Racing, © SEGA; Wir danken.

Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitat
Tel. 09 11/9 68 32 19
Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Tel. 09 11/9 68 32 32
Fax. 09 11/6 42 63 33

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

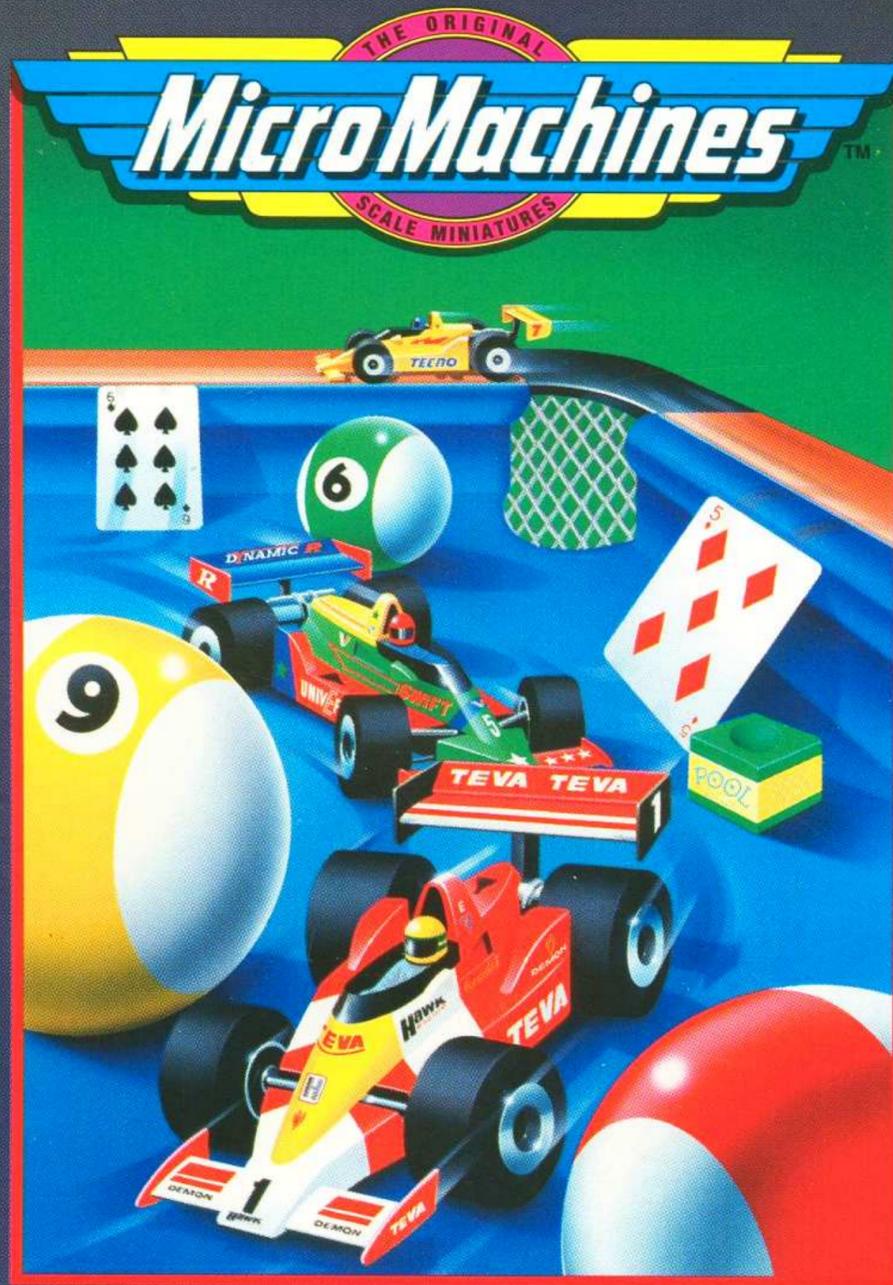
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

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

Ab 15.06.94 am Kiosk

DAS BESTE ALLER RENNSPIELE!

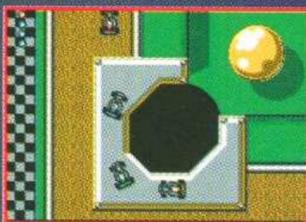


MICRO MACHINES

Rase mit Rennbooten, Panzern, Formel-Eins-Wagen und Strandbuggies im Mini-format über 27 total verrückte Rennstrecken in Deinem Badezimmer, in der Sandkiste, auf dem Schlafzimmerfußboden oder sogar auf einem Billardtisch! Noch nie hat ein anspruchsvolles Arcade-Rennspiel soviel Spaß gemacht!



Master System™



Game Gear™



Mega Drive™



Mega Drive™



"Dieses Spiel ist nicht einfach eine Rennsimulation, Micro Machines macht tuensch Spaß!" Sega Pro - Game Gear™ – 79%

"Alleine schon nett, ist Micro Machines zu zweit ein Game-Gear-Klassiker." Gamers - Game Gear™ – 2

"Probably, the most playable game ever seen on the Mega Drive" Games Master - Mega Drive™ – 93%

91%
ANFORDERUNG
Sega Pro Magazin

Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MEGA DRIVE™

NIEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
GAME GEAR™

NIEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MASTER SYSTEM™

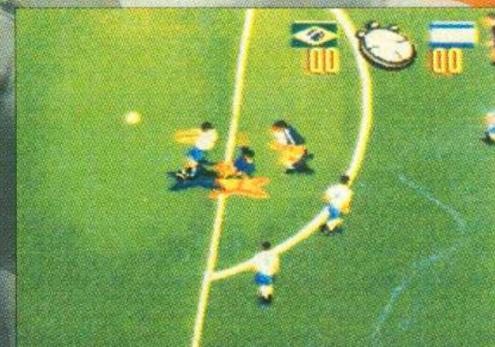
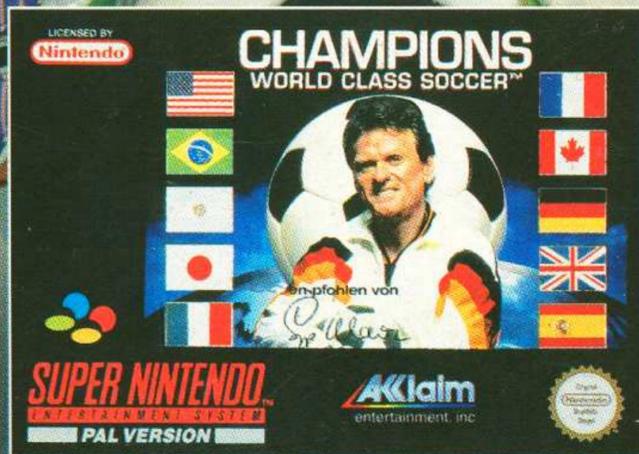
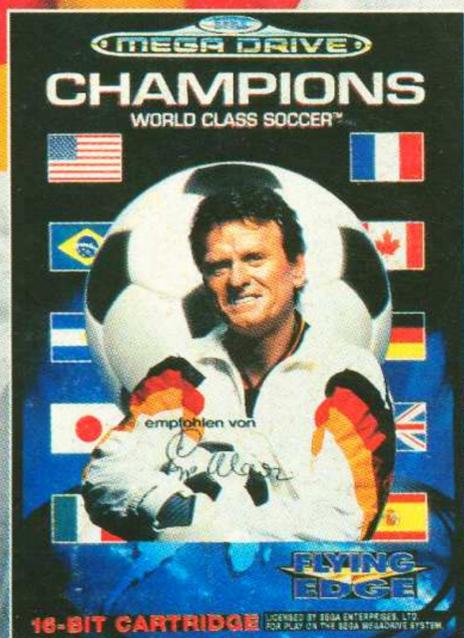
CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

Schieß' los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundestrainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. - Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.

