

**28 TESTS**

Belgien bfr 123,- Italien Lit 5,800,- Luxemburg Lfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,80 Spanien ptas 485,-

# SEGA

## Magazin

**12/94**

13. Ausgabe  
Dezember '94

**DM 5,80**

**COMPUTEC**  
VERLAG

ISSN 0946-6274

**Erster  
32 X Test!**



- Sonic & Knuckles
- Zero Tolerance
- Rebel Assault
- Lost Vikings
- Ballz u.v. a.

### SPIELHALLE ZUHAUSE

**VR Deluxe  
Star Wars  
Doom (32X) u.v.a.**

### WUNSCHZETTEL

**Genialer Spielespaß  
für 8 & 16 Bit!**

- Ecco 2: Tides Of Time
- Earthworm Jim
- Micro Machines 2
- Animaniacs

DER

# KÖNIG DER LÖWEN

**Das Spiel zum Film des Jahres! Grafik und Sound wie im Kino!**



**SONIC  
TRIPLE TROUBLE**  
Neu für Game Gear!



**NBA LIVE '95**  
Neu von EA!  
Der Basketballhit



© Disney



1-2-3 KID



BAM BAM BIGELOW



BRET HART



LEX LUGER



THE UNDERTAKER



DIESEL



DOINK



OWEN HART



SHAWN MICHAELS



RAZOR RAMON



YOKOZUNA



LUNA VACHON



NEU! MEGA MOVES WIE WHIRLING DERVISH ...



ERSTE 4-SPIELER SPIEL!



AKTION AUSSERHALB DES RINGS!

Brandneu von PolyGram Video auf VHS-Cassette: Die härtesten Wrestler der Welt verraten Euch die besten Tips und fiesesten Tricks.



SUPER NINTENDO™ GAME BOY™ GAME GEAR™ MEGA DRIVE™

© 1994 TitanSports Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the videogame. Not all wrestlers depicted appear on portable formats.



# 10



ie phantastischen Monate beginnen! Unter den sage und schreibe 28 Tests dieser Ausgabe befinden sich gleich noch mehr Kracher als letzten Monat. Spiele wie Der König der Löwen, Earthworm Jim, Animaniacs, MicroMachines 2, NBA Live '95, Ecco 2, Soulstar, Lemmings 2, Psycho Pinball, WWF Raw oder Sonic Triple Trouble haben gute Chancen, auf eurem Weihnachtswunschzetteln zu landen. Vielen Dank übrigens, daß ihr die Preiserhöhung so tapfer weggesteckt habt! Dafür arbeiten wir nun noch mehr! Viel Spaß!

*Hans Ippisch*

**Hans Ippisch**  
Leitender Redakteur

## SPIELEINDEX

### Mega CD II

Jurassic Park.....	83
Mickey Mania .....	83
Soulstar .....	68

### Mega Drive 32X

Cosmic Carnage .....	7
Doom.....	6
Golf Magazine .....	7
Metal Head .....	7
Star Wars Arcade .....	6
Super Motocross.....	7
Tee Off .....	8
Virtua Racing Deluxe .....	5

### Mega Drive

Aero the Acrobat 2 .....	76
Animaniacs .....	24
Boogerman .....	9
Clayfighter .....	83
Dino Dini Soccer .....	32
Earthworm Jim .....	20
Ecco 2: Tides of Time .....	78
FIFA Soccer '95 .....	82
Havoc .....	83
Hurricanes.....	8
John Madden '95 .....	82
König der Löwen.....	16
Dragon .....	8
Power Drive.....	8
Lawnmower Man.....	83
Lemmings 2.....	30
Mega Turrican.....	8
MicroMachines 2.....	28
NBA Live '95.....	76
NHL Hockey '95 .....	22
PGA Golf 3 .....	82
Psycho Pinball.....	70
Shaq Fu.....	22
Second Samurai .....	69
Sparkster.....	26
WWF Raw .....	67
Zero the Kamikaze Squirrel....	72

### Game Gear

Dragon .....	8
Ernie Els Golf .....	8
Hurricanes.....	8
PGA Golf 2 .....	8
Power Drive.....	8
Road Rash 2 .....	8
Sonic Triple Trouble .....	80
Taz Mania 2 .....	8

### Master System

EA Hockey .....	8
Sonic Spinball .....	83

## RUBRIKEN

- 88 Charts
- 98 Impressum
- 98 Vorschau

## FEEDBACK

- 92 Kleinanzeigen
- 94 Mailbox
- 95 Sega ABC

## TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Tips & Tricks

## NEWS

- 08 32X-Hammer vor Core
- 10 Competition: Sylvester & Tweety
- 91 East 17 spielt Sega!
- 08 Hitvorschau
- 08 Newsbox
- 91 Streetbeat
- 09 Zu Gast bei SM

## SPECIALS

**04 DIE 32X-PREMIERE**  
Die Hardware-Sensation im Test!

**84 ROCK THE ROCK!**  
MTV läßt's auf Alcatraz krachen!

## TESTS DES MONATS

**24 ANIMANIACS**  
Cartoon-Spaß von Konami.

**16 DER KÖNIG DER LÖWEN**  
Das Spiel zum Disney-Film.

**20 EARTHWORM JIM**  
David Perrys neuester Streich!

**78 ECCO 2: TIDES OF TIME**  
Der flinke Delphin ist wieder da!

**28 MICROMACHINES 2**  
Bis zu acht Spieler gleichzeitig.

**78 SONIC TRIPLE TROUBLE**  
Sonic wieder auf Game Gear!

**32X-PREMIERE**  
Die Hardware-Sensation und die ersten sieben Spiele auf dem Prüfstand.



04

**DER KÖNIG DER LÖWEN**  
Das Jump & Run zu Disney's bestem Film im Test.  
Wie gut ist es?



16

NEUE POWER FÜR DEN MEGA DRIVE! WEM SELBST SPEKTAKULÄRE NEUHEITEN WIE EARTHWORM JIM NUR NOCH EIN MÜDES LÄCHELN ENTLOCKEN, DER SOLL SICH FESTSCHNALLEN. DER 32X ENTFÜHRT SELBST ALTE MEGA DRIVE-HASEN IN EINE NEUE SPIELEGENERATION. WIR HABEN DIE ERSTEN FÜNF SPIELE AUSFÜHRLICH GEZOCKT!

## Die Hardware-Sensation!

### Was ist 32X?

Der 32X ist keine eigenständige, alleine lauffähige Konsole, vielmehr stellt er eine Hardware-Erweiterung für die bisherigen Mega Drives I & II dar. Im Innern des Aufsatzes sind zwei 32Bit-RISC-Prozessoren und ein 68000er als Coprozessor enthalten. Die alte Mega Drive-Hardware wird noch für Zusatzaufgaben eingesetzt. Das Ergebnis ist eine technische Leistungsfähigkeit, die an einen PC 486 DX2/66 MHz heranreicht. In Sachen 3D-Grafik ist dank der speziellen 32Bit-Prozessoren sogar noch mehr als auf einem 486er möglich. 50.000 Polygone pro Sekunde, Rotation, Hardware-Scaling und Texture Mapping (Das Überziehen der Polygone mit Oberflächenstrukturen) stellen keine Probleme dar. Zum Vergleich: Der SVP-Chip ermöglichte 'nur' bis zu 500 Polygone pro Sekunde. Bis zu 32.768 Farben sind gleichzeitig darstellbar, während auf dem Mega Drive normalerweise nur bis zu 64 möglich waren. Zusätzlich stehen 4 MBit Speicher, Stereo-Sound, Digital Audio und programmierbare Samplingraten zur Verfügung. Geliefert wird der 32X mit einem neuen Netzteil und zwei Kabeln zum Anschluß an den Fernseher. Die Erweiterung wird auf den Modulschacht des Mega Drive aufgesteckt und per RGB-Kabel mit dem Videoausgang des Mega Drive verbunden, da die Videodaten des Mega Drive noch als Zusatzanzeigen genutzt werden können. Vom Videoausgang des 32X geht es dann an den Fernseher oder Monitor. Lauffähig ist der 32X mit Mega Drive I und II, und wie wir festgestellt haben, auch mit dem Multi Mega. Laut Sega ist für den Betrieb mit dem Multi Mega jedoch keine FTZ-Nummer erteilt worden, was bedeutet, daß der Betrieb in der BRD zwar funktioniert, aber nicht zulässig ist. Demnächst werden noch spezielle Spiele erscheinen, die nur zusammen mit 32X und Mega CD II laufen. (Beispielsweise Fahrenheit CD). Der Aufsatz muß übrigens nie mehr abgenommen werden, denn alte Mega Drive-Spiele laufen problemlos über die Erweiterung, Nutzen daraus ziehen sie jedoch nicht.

# Get your kicks

## MEGA DRIVE 32X



**Dank eines speziellen Adapters paßt der 32X auf das Mega Drive I und Mega Drive II. Hat man die Erweiterung einmal aufgesteckt, muß man sie nie mehr abnehmen, denn alte MD-Spiele laufen auch darauf.**

### Der Unterschied zum Mega CD II

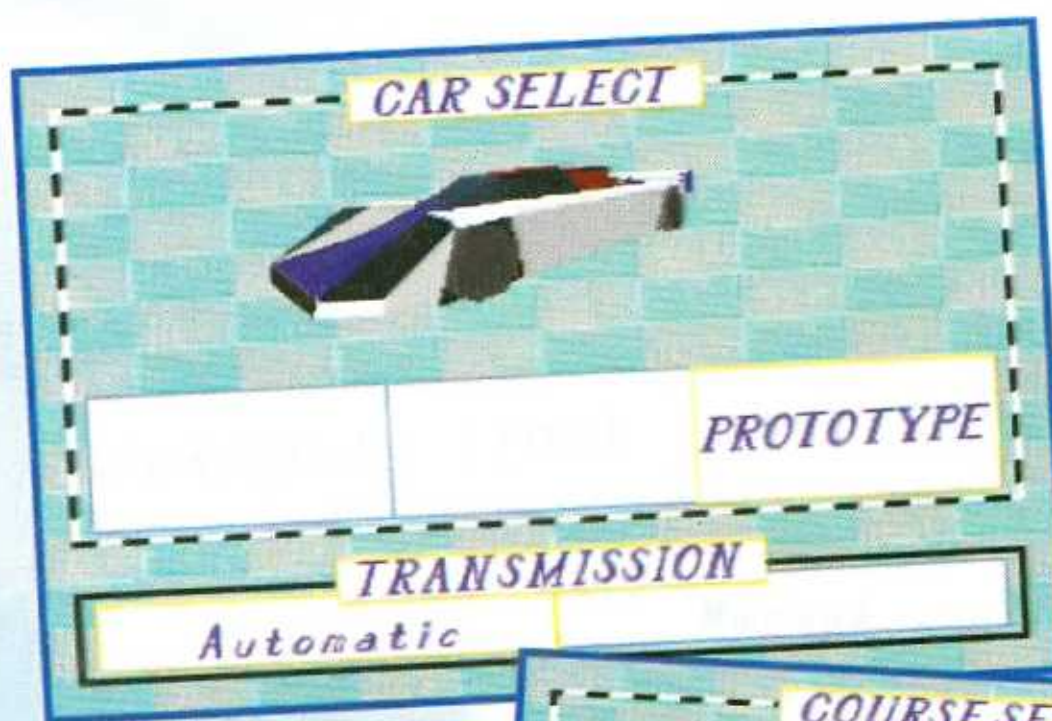
„Mit dem Mega CD II wurde uns auch eine neue Spiele-Dimension versprochen! Gekommen sind dann nur Thunderhawk und Battlecorps“. So oder ähnlich könnten Argumente gegen den 32X lauten. Wieso der 32X ganz andere Möglichkeiten bietet, wollen wir hier erklären: Das Mega CD II wurde prinzipiell nur als Datenträger eingesetzt. Ein zusätzlicher 68000er, der bei weitem nicht an die Leistungsfähigkeit der 32Bit-Prozessoren herankommt, ermöglichte etwas aufwendigere Spiele wie Thunderhawk. Die Anzahl der Sprites, Polygone, Farben und Soundkanäle wurde nicht erweitert, da das Mega Drive weiterhin die eigentliche Konsole war. Dank CD konnte man nun jedoch aufwendige FMV-Sequenzen und Soundtracks ablegen. Der 32X ist nun jedoch die eigentliche neue Konsole, die ebenso wie Ataris 64Bit-Jaguar zwei 32Bit-Prozessoren beinhaltet. Folgendes Beispiel soll den Unterschied verdeutlichen: Während das Mega CD II etwa einen 1.000 Liter-Tank für den VW Golf darstellte und seine eigentliche Leistungsfähigkeit nicht erweiterte, ist der 32X eine Porsche mit Golf-Karosserie, sieht also aus wie ein Golf, bringt aber die Leistung eines Porsche, und das jedoch zum Golf GTI-Preis. Mit anderen Worten: Eine Investition von DM 400,- ermöglicht 64Bit-Spiele schon heute!



## VIRTUA RACING DELUXE

Daß Virtua Racing Deluxe besser als die Mega Drive-Version wird, war klar. Daß hier jedoch praktisch Automatenqualität geboten wird, hat keiner erwartet. Die Grafiken sind dermaßen gut, daß sich Kollegen zur Äußerung hinreißen ließen: „Alleine wegen VR Deluxe

muß ich den 32X haben“. Wer denkt, die MD-Version hätte fließende Grafik gehabt, sieht jetzt, was fließende Grafik bedeutet. Führt man an den Boxen vorbei, kann man jedes kleine Detail erkennen. Grobgekörnte Polygonflächen gehören der Vergangenheit an. Dutzende von Farben vermitteln perfekte Licht- und Schatteneffekte, und deutlich



Der Prototyp gehört mit 380 km/h Spitze zu den schnellsten Wagen überhaupt.

Grafisch besonders eindrucksvoll wird es im neuen Sand Park.



mehr Bremsspuren machen den Asphalt zur wahren Formel 1-Piste. Die vier Virtua-Perspektiven kommen noch besser zur Geltung. Die Fahrzeuge schlenkern hin und her und wirbeln bei Querfeldeinabstechern mächtig viel Staub auf. Das Riesenrad dreht sich, und die Wikingerschaukel, die übrigens in der MD-Variante nicht enthalten war, wippt munter vor sich hin.



Das Riesenrad und die Wikingerschaukel sind komplett animiert.



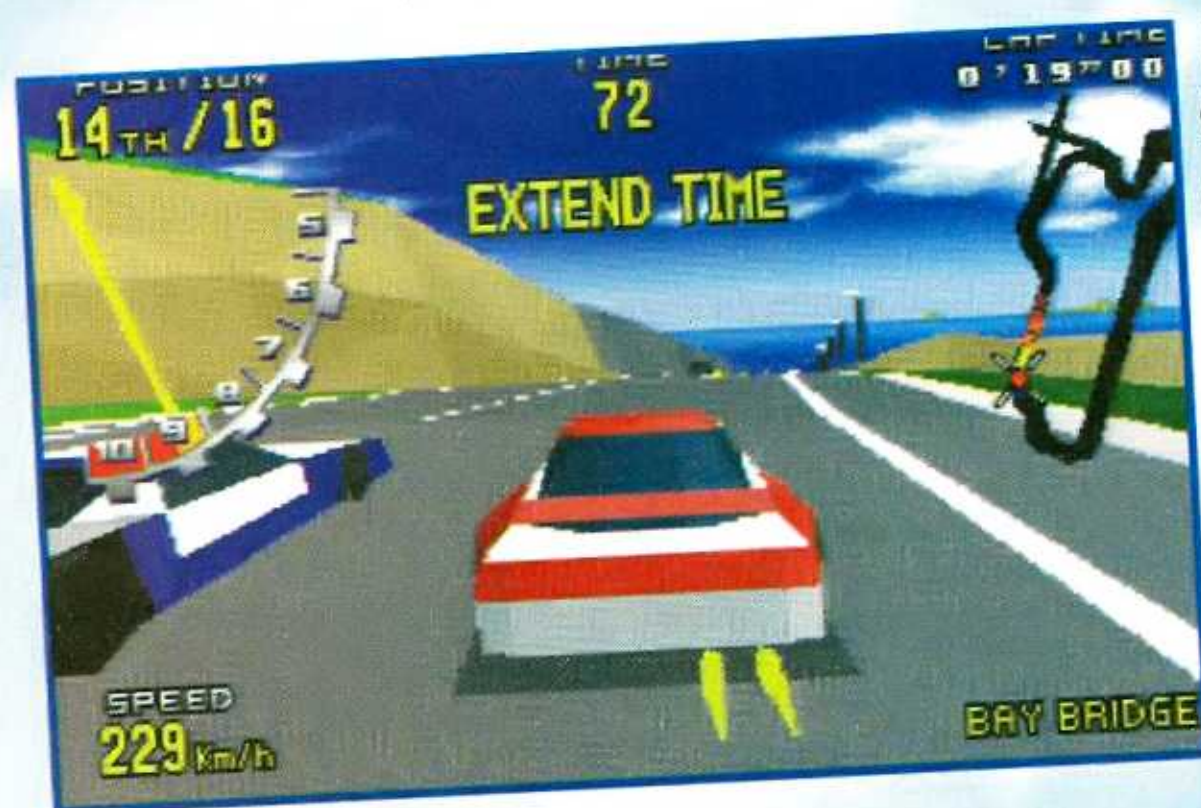
Die Qualität der Grafik wird am Bay besonders deutlich. Zahlreiche Polygone lassen die Schiffe detailliert erscheinen.

Darüber hinaus ist das Gameplay nun noch deutlich actionreicher. Die Steuerung ist viel sensibler und reagiert auf feinste Aktionen, außerdem können Fahrfehler nun auch wieder ausgemerzt werden. Es ist, als ob man die Handbremse bei der MD-Version gelöst hätte. Um einen falschen Eindruck zu vermeiden: Ich war und bin von der MD-Variante begeistert, doch die Deluxe-Version ist ganz einfach in einer ganz ande-

Die Mühle dreht sich, und der Gamer staunt!



ren Spieldimension angesiedelt. Am Ende der Lobeshymne sind wir jedoch noch nicht angelangt. Neben den drei bekannten Pisten gibt es nun auch noch zwei brandneue Rennstrecken, die grafisch gänzlich anders und darüber hinaus noch äußerst verrückt sind. Wilde Tunnelfahrten und schwierige 90 Grad-Kurven stehen auf der Tagesordnung. Zu den erwarteten Formel 1-Boliden sind nun noch ein bis 380 km/h schneller Prototyp und ein schwierig zu steuernder Stockcar gekommen. Neue Spielmodi und ein verbesserter Zwei-Spieler-Modus runden dieses Meisterwerk ab.



Dank der fließenden Grafik sind Überholmanöver unglaublich realistisch.



**STAR WARS ARCADE**

Trotz des beachtlichen Alters gehört die Kultserie von George Lucas immer noch zu den zugkräftigsten Lizenzgebern. Wenn Luke Skywalker in den Krieg der Sterne zieht, dann ist eine ganze Generation mit Eifer dabei. Vor einem Jahr präsentierte Sega in den Spielhallen einen ganz ansehnlichen Arcade Action-Automaten, der sich jedoch keineswegs qualitäts-

mäßig mit Daytona messen kann. Anders sieht es nun jedoch für die 1:1-Umsetzung für den 32X aus. Hier entwickelt sich Star Wars Arcade zu einem äußerst raffinierten Weltraumschießspiel mit flinker 3D-Grafik, flotter Sprachausgabe und

**Prima! Der Automatenumsetzung spendierte man noch einen speziellen 32X-Modus.**



**Admiral Ackbar schickt euch per Sprachausgabe in die Weiten des Alls.**

Soundtrack in CD-Qualität. Primäres Ziel ist es, in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Tie Fighters zu erledigen. Auf dem Todesplaneten angekommen, muß man dann noch an bestimmten Plätzen Bomben werfen. Verschiedene Perspektiven, ein Zwei-Spieler-Modus und diverse neu hinzugekommene Spielmodi runden Star Wars Arcade ab, das hauptsächlich durch die tolle Polygongrafik zu begeistern weiß.

**Prächtige Explosionen sind das A und O eines jeden Weltraumkampfes.**



**Dieser Tie Fighter darf nicht entweichen!**



**Aufgepaßt! Diesen Sternenkreuzer zu rammen, wäre mehr als ungesund.**



**Die blutrünstigen Gegner haben unterschiedliche Angriffstaktiken.**

**DOOM**

ID Softwares Geniestreich läutete eine ganz neue Spielegeneration ein. Aus der 3D-Egoperspektive mußte man sich durch 25, in drei Episoden aufgeteilte Levels den Weg durch die Hölle bahnen. Nie war ein Spiel spektakulärer! Brillante 3D-Grafiken, spannungsgeladene Atmosphäre und fesselndes Leveldesign sollen nun auch die Sega-Gemeinde erschüttern. Gerade an diesem inhaltlich zweifellos umstrittenen Spiel werden viele User die Qualität des 32X messen. Zu aller Überraschung ist die Umsetzung praktisch identisch geworden.

**Das Beam-Feld im Hintergrund transportiert euch an einen anderen Ort. Zur Flucht gut geeignet!**



**Der Rocket Launcher ist die gefährlichste und mächtigste der sechs Waffen.**

Einzig und allein der Bildschirmausschnitt mußte etwas kleiner ausfallen, dafür ist das Scrolling aber nun absolut schnell und fließend. Die Levels sind teilweise etwas kürzer, dafür spendierte man allerdings auch einige komplett neue Abschnitte. Beim spektakulären Sound kommen die Fähigkeiten des 32X voll zur Geltung. Letztendlich dürfte Doom somit auch für 32X-Besitzer zum unverzichtbaren Abenteuer werden. Zero Tolerance für den Mega Drive sieht nun natürlich mächtig alt aus.



**Versteckt sich hinter diesem Gesicht ein Schalter, der eine Tür öffnet? Möglich wäre es.**

Spektakulärer geht's kaum! Der Jeep fliegt durch die Luft, wenn man ihn angeschossen hat.



Im zweiten Level wird's grafisch noch eindrucksvoller. Man marschiert durch die Gebäude.

### Metal Head

Neben den ganz bekannten Hits sorgte mit Metal Head ein noch unbekanntes Spiel für Aufsehen in der Redaktion. Brillante 3D-Grafiken und phantastische Battletech-Atmosphäre machen Metal Head zum Geheimtip. Bislang besteht die einzige Aufgabe im Spiel darin, allen auf der Karte aufblin-kenden Gegnern zu Leibe zu rücken. Wahwitzige Effekte, tolle Digi-Bilder und technische Perfektion werden bis jetzt geboten, im März soll die fertige Version verfügbar sein.

Kampf der Roboter!  
Der Feind nähert sich fließend animiert.



Vier verschiedene Perspektiven stehen zur Auswahl.

### Das kommt noch!

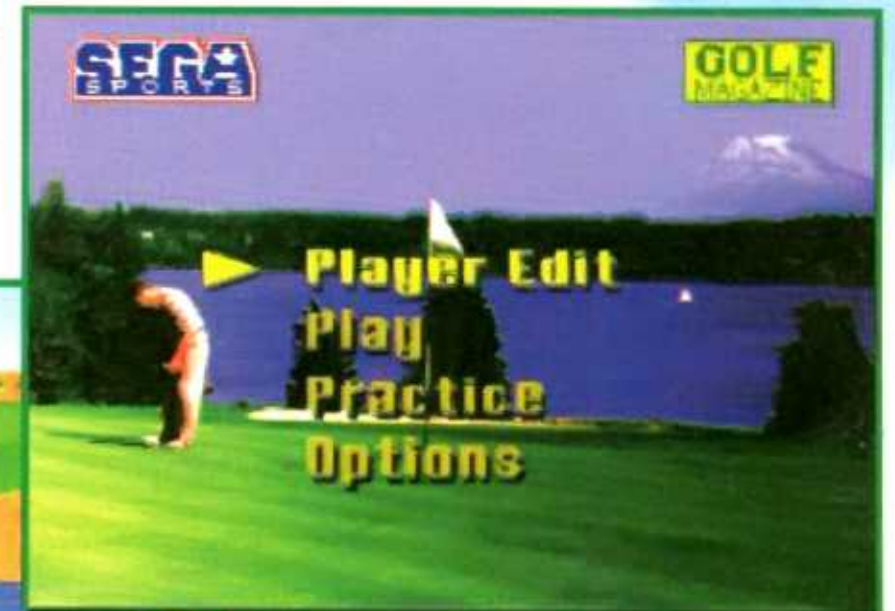


Cosmic Carnage wird ein farbenprächtiges Beat 'em Up mit Zoom-Feature im Art of Fighting-Stil.

Super Motocross erinnert an die guten alten Super Hang On-Zeiten. Motorrad-Action mit spektakulärer Grafik.



An Spielvariationen soll's nicht mangeln.



Bunker, Teiche und prächtige Farben sind selbstverständlich.

### Golf Magazine

Eine fast noch unspielbare 50 Prozent-Version eines kommenden Golfspiels konnte zumindest grafisch schon überzeugen. In bester PGA Golf-Manier darf man perfekt animierte Spieler auf verschiedenen Plätzen beim eleganten Abschlag bewundern. Brillante Digi-Grafiken zeigen, zu was der 32X fähig ist.



Ganz PGA! Beim Putten wird das Grün mit einem Gitternetz überzogen.

### Vorschau

Bis Mitte nächsten Jahres werden etwa dreißig Spiele alleine von Sega erscheinen. Mit ebenso vielen ist von den Third Parties zu rechnen. Gerüchteweise darf man mit Virtua Fighter im nächsten Frühjahr rechnen. Die sieben auf diesen Seiten vorgestellten Spiele lagen alle als 24 MBit-Module vor. Kosten sollen die 32X-Spiele in der Regel zwischen DM 120,- und DM 150,-. VR Deluxe wird demnach also deutlich billiger als die MD-Version.

Spiel	Genre	Release	Spiel	Genre	Release	Spiel	Genre	Release
Doom	3D-Action	November	Metal Head	3D-Action	März	BC Racers	Rennspiel	Mai
Star Wars Arcade	3D-Action	November	Mortal Kombat II	Beat 'em Up	März	College Basketball	Sport	2.Quartal
Virtua Racing Deluxe	Rennspiel	November	Stellar Assault	Space-Action	März	Cyberbrawl	Adventure	2.Quartal
Cosmic Carnage	Beat 'em Up	Januar	Surgical Strike CD	3D-Adventure	März	Virtua Fighter	Beat 'em Up	2.Quartal
Super Space Harrier	Arcade	Januar	Wirehead	Action	März	Ratchet & Bold	Act. Adv.	2.Quartal
Fahrenheit CD	Adventure	Februar	NBA Jam T.E.	Sport	April	Football (Arbeitstitel)	Sport	2.Quartal
Golf Magazine	Sport	Februar	Tee Off	Golf	April	Icehockey (Arbeitstitel)	Sport	2.Quartal
Midnight Raiders	Action	Februar	Thunderhawk	3D-Action	Mai			
Super Motocross	Rennspiel	Februar	Soulstar	Space-Action	Mai			

## WAS KOMMT DEMNÄCHST?

### ROAD RASH 2

Time Warner setzt weiter auf 8Bit! Demnächst gibt's die Umsetzung des Mega Drive-Rennspiels von EA. Release: November



### PGA GOLF 2

Golf-Freunde dürfen sich für die GG-Version des EA-Golfklassikers bei Time Warner bedanken. Mehr Plätze, mehr Spaß! Release: November



### ERNIE ELS GOLF

Die Sportspiel-Experten verpassen ihrem GG-Sportspiel gerade den letzten Schliff. Digi-Grafik und Sprachausgabe! Release: November



### DRAGON

Anhänger fernöstlicher Kampfsportarten fiebern dem Release des Bruce Lee-Spiels auf MD, MS und GG entgegen. Release: Dezember



### POWER DRIVE

Rage Software bemüht sich heftig, MicroMachines 2 auf MD/GG Konkurrenz zu machen. Tolle Spielbarkeit! Release: Januar



### HURRICANES

U.S.Golds Entwickler haben sich für dieses MD/GG-Spiel offensichtlich von Marko's Magic Football inspirieren lassen. Release: Januar



### EA HOCKEY

Lange, lange hat es gedauert! Doch nun will Sega euch mit der Umsetzung des Eishockey-Hits auf MS versorgen! Release: Januar



### TAZ MANIA 2

Game Gear-Besitzern steht noch dieses Jahr die Umsetzung des Looney Tunes-Jump & Run ins Haus. Release: November



## TEE OFF

Wenn es um neue Hardware geht, dann war Core Design schon immer vorne mit dabei. Man denke hierbei nur an Thunderhawk, das nach wie vor das Referenzspiel auf dem Mega CD II ist. Für den 32X haben sie nun ebenfalls ein brandheißes Projekt in der Mache. Tee Off ist ein Golfspiel, das vor allem durch die gerenderten Grafiken, die fließenden Animationen und 3D-Effekte zu begeistern weiß. Ultrarealistische Szenarien und neue Flugeffekte dürften Tee Off zum besten Golfspiel weit und breit machen. Erscheinen soll das Spiel im Frühjahr '95 auf Modul für den Mega Drive 32X. Eine Saturn-Version ist in Planung.



Dank Polygongrafik ähneln die Porträtaufnahmen der Golfspieler den Kämpfern aus Virtua Fighter.



Der Flug des Balles wird per Kamera mitverfolgt. Blitzschnelles Zooming kann beeindruckend sein.

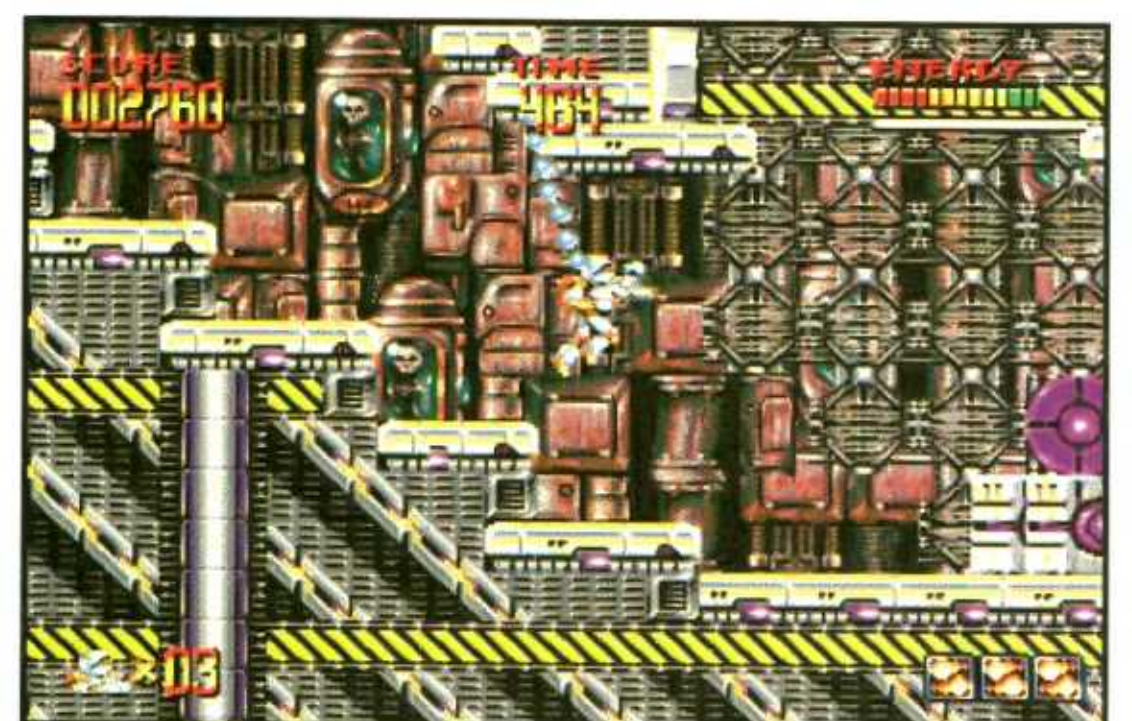
## MEGA TURRICAN

Man glaubt es kaum! Ursprünglich hatten wir für die allererste Ausgabe vom SEGA Magazin, die Ende September 1993 das Licht der Welt erblickte, einen Test von Mega Turrican eingeplant. Das Jump & Shoot des deutschen Programmiererteams Factor 5 konnte zwar mittlerweile in den USA zum Erfolg werden, doch in Deutschland mußte man ohne den heißersehten Nachfolger des C 64-Klassikers auskommen. Nun faßte sich Sony ein Herz und plant noch für dieses Jahr eine offizielle Veröffentlichung.



In den Kisten verstecken sich brauchbare Extras.

Per ausfahrbarem Seil hangelt sich Turrican von Plattform zu Plattform.





## BOOGERMAN

Interplay will noch im Dezember sein neuestes Jump & Run für den Mega Drive in Deutschland auf den Markt bringen. Der Held des Spieles kann es in Sachen Ekelfaktor problemlos mit Beavis & Butt-head aufnehmen. Um unangenehme Gegner loszuwerden, furzt er schon mal locker drauf los. Ansonsten können die abgefahrenen Animationen und die zahlreichen Gags begeistern. Mehr Infos gibt es nächsten Monat.

Beavis & Butt-head sind gegen Boogerman noch Waisenknaben. Er furzt fast pausenlos.



## ZU GAST BEIM



Richard Barclay von Core Design präsentierte Soulstar und den 32X-Hammer Tee Off.

Programmiererlegende Dino Dini hatte sein neuestes Fußball-Spiel im Gepäck.



Christian Weikert von Virgin enthüllte Earthworm Jim und König der Löwen.

Tel. 0 89/546 0 300  
Playcom GmbH Cybersoft

Lost Vikings	dt	109.00
Lothar Mathäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00

### Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	114.00
Mighty Max	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Pagemaster	dt	114.00
Pinkie	dt	94.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	104.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Prorobotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00

### Rise of the Robots dt 129.00

Road Runner Desert D.	dt	99.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shadowrun	us	109.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	109.00
Shaq-Fu incl. Musik CD	dt	115.00
Shining Force 2 (DA)	dt	134.00
Skitchin	dt	59.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

### Soleil (Komp. dt) dt 124.00

Sonic 3	dt	99.00
Sonic & Knuckles	dt	109.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	114.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00

Streetfighter 2 Cham.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Subterania	dt	109.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	dt	109.00
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turtles Hyperstone H.	dt	69.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	dt	124.00

### WWF Raw incl. Video dt 134.00

WWF Royal Rumble	dt	109.00
------------------	----	--------

### Winter Challenge dt 49.00

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

### Zubehör

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

### Mega CD

3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00

Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dune - Wüstenplanet	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Race	dt	89.00
Mickey Mania	dt	99.00
NBA Jam	dt	99.00
No Escape	dt	99.00
Penal Colony	dt	95.00
Pitfall!	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00
Prize Fighter	dt	109.00

### Rebel Assault dt 109.00

Second Samurai	dt	84.00
Silpheed	dt	85.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Wars Chess	dt	89.00
Thunderhawk	dt	99.00
Tomcat Alley	dt	89.00
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

### Zubehör

CD Plus Adapter MCD	dt	79.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00

## MegaDrive 32X



Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00

Ratchet and Bolt	dt	129.00
Space Harrier	dt	129.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

### Zubehör

Mega Drive 32X	dt	399.00
----------------	----	--------

### Mega Drive 32X & Star Wars dt 519.00

Mega Drive 32X & Doom	dt	519.00
-----------------------	----	--------

## Game Gear

Aladdin	dt	75.00
Asterix 2	dt	69.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00

### Dschungelbuch dt 79.00

Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Incredible Hulk	dt	79.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	79.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Rise of the Robots	dt	79.00

### Sonic Triple Trouble dt 77.00

Tazmania 2	dt	79.00
WWF Raw	dt	89.00

### Zubehör

Action Replay Pro	dt	69.00
GG 4 Fun	dt	249.00

## Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Duelin Firemen	us	109.00
Fifa Soccer	us	89.00
Guardian War	us	119.00
John Madden Football	dt	89.00

Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	us	99.00
Night Trap	us	109.00
Real Pinball	us	99.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00

### Sherlock Holmes uk 89.00

Shock Wave	dt	99.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Theme Park	dt	109.00
Wing Commander	dt	89.00

### Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00



Alien vs. Predator	dt	149.00
Brutal Sports Football	uk	159.00
Checkered Flag	us	129.00

### Club Drive us 109.00

Hardball 3	us	109.00
Tempest 2000	dt	119.00
Tiny Toon	us	109.00

### Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	55.00

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

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
  - Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
  - An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
  - Wir verkaufen auch: S.NES, Gameboy, IBM, IBM CD-Rom und Amiga Spiele.
- Versandkosten per Post DM 7,-/ÖS 80,- zzgl. Nachnahme.

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

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

# COMPETITION

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN!



1. PREIS

Sylvester & Tweety:  
1 Spiel (MD), 1 T-Shirt, 1 Uhr,  
1 Schlüsselanhänger

2. - 10. PREIS

Sylvester & Tweety:  
1 T-Shirt, 1 Uhr,  
1 Schlüsselanhänger

Sylvester & Tweety  
Die Competition

Time Warner und Konami haben anlässlich der Veröffentlichung ihres witzigen Geschicklichkeitsspiels exklusiv für die Leser des SEGA Magazins eine paar feine Preise spendiert, die wir nun verlosen wollen.

DAS IST ZU TUN!

Herrlich komisch und äußerst abwechslungsreich, so lautete das Fazit des Tests von Sylvester & Tweety in der Ausgabe 10/94 des SEGA Magazins. Der Spieler muß als Kater Sylvester seinem Erzfeind Tweety nachjagen, der wie wild durch die sieben abwechslungsreichen Levels flattert. Um an einen unserer scharfen Preise ranzukommen, müßt ihr uns nun noch folgende Fragen beantworten.

1. Nenne zwei Extras, die Sylvester das Leben erleichtern!
2. Wer hat den Original-Soundtrack der Fernsehserie komponiert?
3. Welcher Comic-Star-Gemeinde gehören die beiden an?
4. Wie oft ist Sylvester insgesamt auf der Doppelseite zu sehen?

Ab die Post an:

SEGA Magazin  
Kennwort: Sylvester  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 14.12.94.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Computec, Time Warner und Konami dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen.



Lustige Comic-Action für den Mega Drive garantiert Sylvester & Tweety.

nice price

x-mas power

# GAMES

MEGA DRIVE

Rock'n Roll Racing	demn. erhält.
ATP Tennis	demn. erhält.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
Animaniacs dt	99,-
Ballz dt	89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletoads us	49,-
Battle Tech us	129,-
Beavis & Butthead us	129,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubble & Squeak us	99,-
Bubsy 2 dt	89,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD Battlecorps dt	109,-
CD Brutal us	119,-
CD Double Switch dt	99,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-
CD Dune dt	99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heart of Alien dt	99,-
CD Heimdall us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Links dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mansion us/dt	69,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-

CD Might M. Power Rangers dt	109,-
CD Monkey Island us	89,-
CD Powermonger dt	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Rebel Assault dt/us	109,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Sensible Soccer dt	89,-
CD Slipheed dt	89,-
CD Sonic dt	79,-
CD Soulstar dt	109,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	79,-/99,-
CD Vay us	109,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
CD World Cup USA 94 dt	99,-
Cesars Palace us	89,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Combat Cars dt	89,-
Daffy Duck dt	109,-
Das Dschungel Buch dt/us	99,-
Dragon dt/us	119,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt	109,-
EA-Tennis dt	109,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	79,-

F-117 Night Storm us	79,-
Fatal Fury dt	69,-
FIFA International Soccer dt	99,-
Formula One Domark dt	99,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
General Chaos dt	109,-
Gunship 2000 dt	49,-
Gunstar Heroes dt	99,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperdunk Basketball dt	69,-
Jurassic Park us	89,-
Jurassic Park-Rampage Ed. dt	112,-
Landstalker dt	119,-
Last Vikings dt	109,-
Lion King dt	125,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-
Mega Turrican us	99,-
Micro Machines 2 dt	109,-
Mig-29 dt	89,-
Mighty M. Power Rangers dt	99,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Otifants dt	89,-
Pete Sampras Tennis dt	109,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
Pink Panther dt	59,-
Pirates Gold us	109,-
Powergate dt	89,-
Probotector/Contra dt/us	109,-/99,-
Psycho Pinball dt	109,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-

Rise of the Robots dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Rocket Knight Adventure dt	69,-
Shadow Run us	119,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Skitchin dt	99,-
Soleil dt	119,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic & Knuckles dt	109,-
Sonic Spinball dt	99,-
Sparkster dt	89,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Star Trek us	109,-
Streetfighter Turbo dt	129,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Taz Mania 2 dt	109,-
Technoclash us	49,-
The Hurricanes dt	99,-
The Incredible Hulk dt	99,-
The Pagemaster dt	109,-
Tiny Toons dt	69,-
Tiny Toons 2 dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-

Treasure Land Mc Donalds dt	99,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Urban Strike dt	109,-
Virtual Racing dt/jp-PAL	
engl. Texte	159,-/129,-
Winter Challenge dt	39,-
Winter Olympics dt	99,-
Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
World Cup USA dt	109,-
World Heroes us	119,-
WWF Royale Rumble dt/us	119,-/89,-
Young Indiana Jones us	49,-
Zombies ate my Neighbours	
us/dt	59,-/79,-
Virtua Racing Set	325,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CDX-Converter	99,-
Capcom Powerstick Fighter	79,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierz. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

TEL 089 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089 / 534254

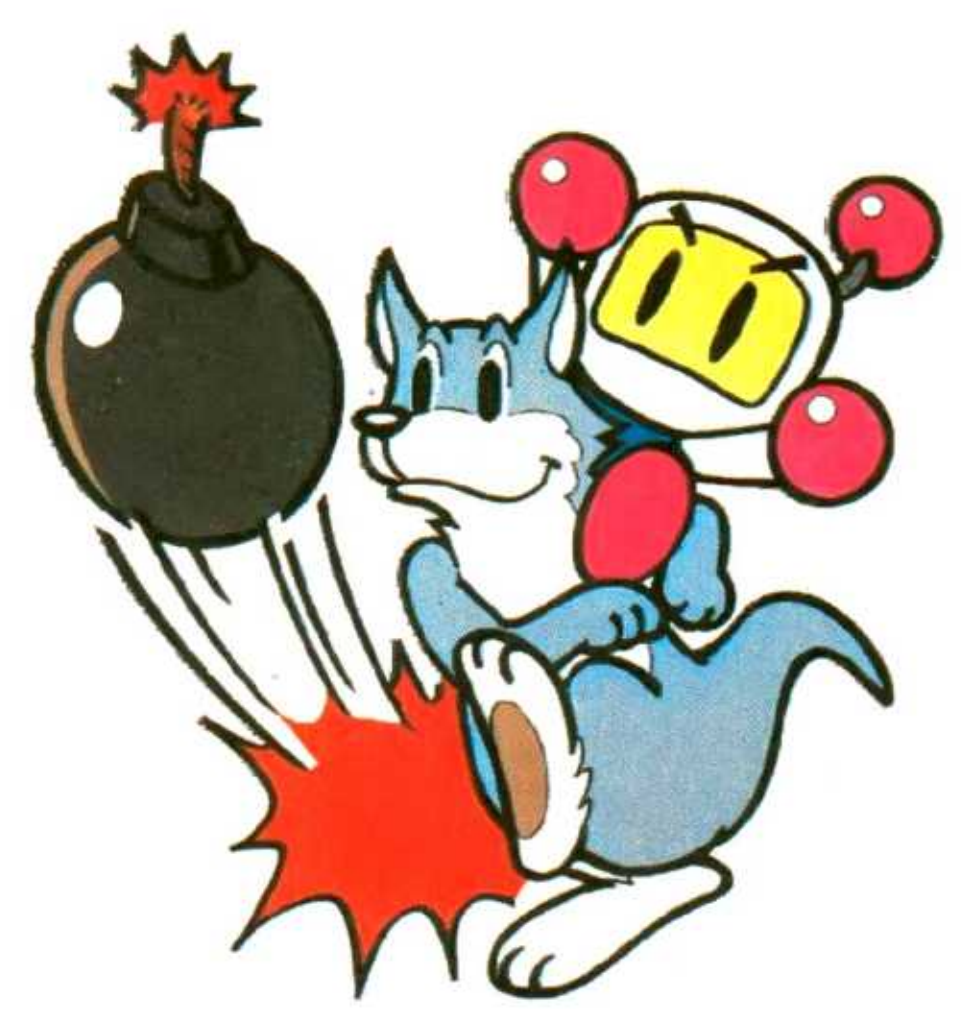
Wir verkaufen auch Spiele für SNES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 089 / 5341 15

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

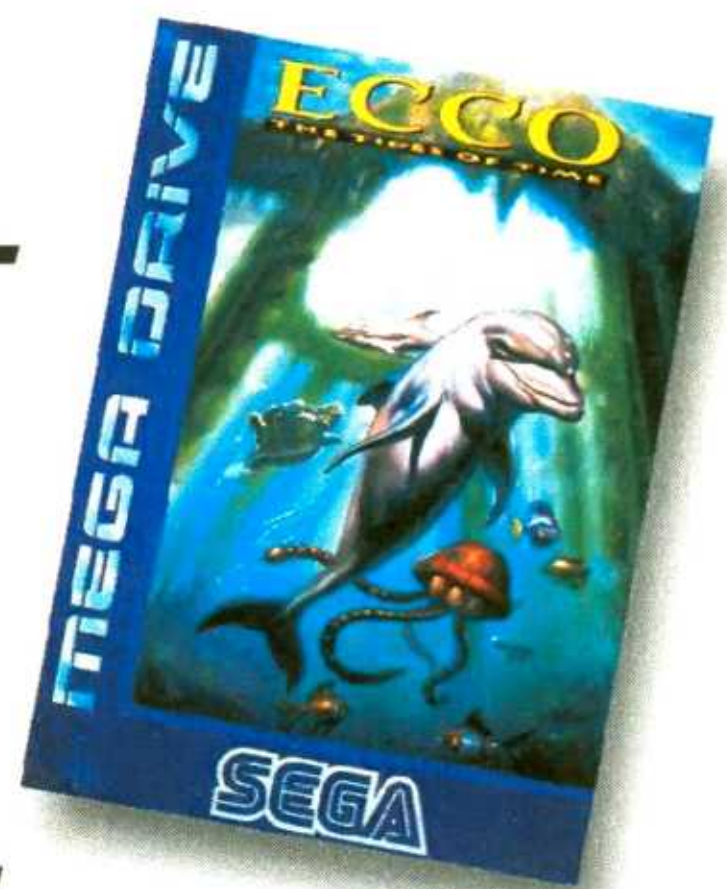
**WÜNSCH DIR WAS!**

Schlägt ein wie  
eine Bombe: **Mega  
Bomberman!**



**Das Spiel zum  
kommenden Kinohit:  
Pagemaster.**

**Alle Mann auf Tauch-  
station: Ecco 2 ist da!**



*WELTNEUHEIT!*  
**Videospielzukunft jetzt:  
Mega Drive 32X.**

**Kämpfen bis zum Umfallen:**   
**Battlecorps** auf Mega-CD.



**Der bisher beste Krieg der  
Sterne: SoulStar.**

*Das ist erst der Anfang!*

WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL

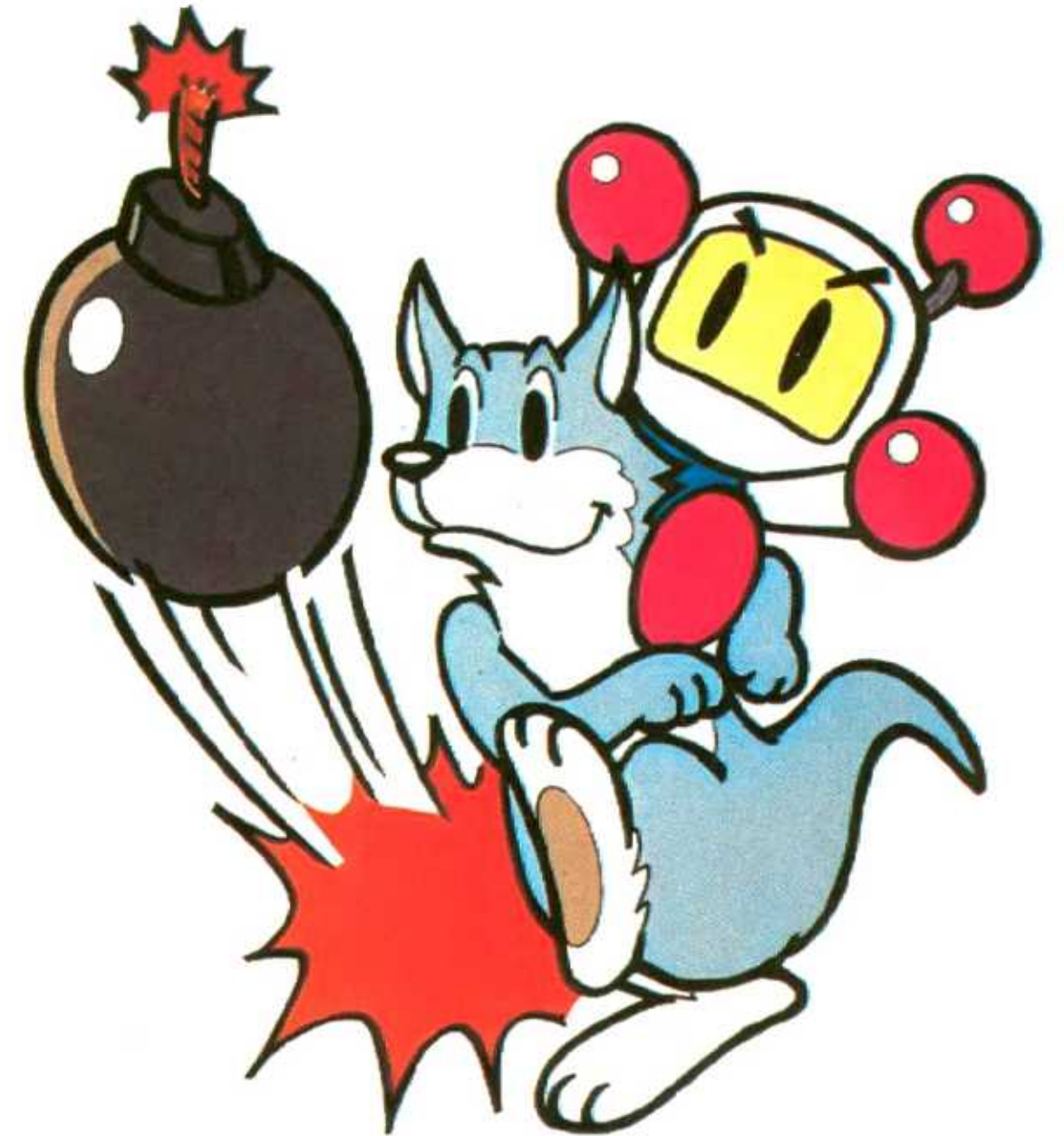


## Mega Bomberman

**SEGA läßt die Bombe platzen:  
Für bis zu 4 Spieler, Spaß garantiert.**

*Hol' Dir die Bombenstimmung für Deinen Mega Drive!*

Wegen des großen Erfolges bringt SEGA dieses geniale Kultspiel jetzt endlich auch in den Mega Drive Slot. Was zählt, ist Geschicklichkeit! Bis zu 4 Spieler müssen sich durch unzählige Labyrinth bomben. Aber nur einer wird gewinnen! Deshalb ist Vorsicht geboten: Sonst lassen Dich Deine Gegenspieler hochgehen. Extras ohne Ende und starke Features fordern zusätzlich Dein ganzes Können. **Zeig's Deinen Freunden!**



### Mega Bomberman sprengt alles:

- Tolle Extras exklusiv für Deinen Mega Drive
- Anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel
- Für 1-4 Spieler
- Scharfe Grafiken und viele Extras
- Ab sofort im Handel

# MEGA BOMBERMAN™

**Get  
your  
kicks**  
MEGA DRIVE  
32X

## Spielhallenqualität für zu Hause!

**32X hat's in sich:** Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32 Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprocessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen Videosequenzen und ein Sound wie von der CD. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr. Mit dem 32X beginnt ein neues Spielelevel. Mit jeder Menge neuen Videospiele.



**WELT  
NEUHEIT!**  
Zukunft schon heute.



Mit riesigen Endgegnern und...



...und fiesen Labyrinthen!

**HOTLINE:**  
Der direkte Draht zu SEGA!

**..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOTL**

# Pagemaster

**Aus dem Kino** direkt in Deinen Mega Drive!

**Das Spiel zum Film:** Ähnlich dem neuen Kinohit ist auch dieses Videospiel extrem rekordverdächtig! Publikumsliebbling Macauley Culkin ("Kevin allein zu Haus"), alias Richard Tyler, flüchtet vor einem Gewitter in eine mysteriöse Bibliothek. Plötzlich findet er sich in einer Fantasy-Welt voller Gefahren und Rätsel wieder. Um in seine Welt zurückzukehren, muß er sich allerdings durch zahlreiche Romangeschichten schlagen. Ein Mega-Spiel mit Original-Animationen aus dem Kinofilm.  
**Wer nicht lesen will, darf spielen.**

## the Pagemaster



Der Mega Drive ist das Herz der zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridge und CD. Der Mega Drive, das einzige aufwärtskompatible Videospiel-system der Welt. Fantastische 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute!  
**Get your Kicks - Mega Drive 32X.**



Achtung! Umblättern.



Pagemaster bringt Deinen Mega Drive mit...



...tollen Film-Grafiken und einem 3D-Level zum Kochen!

## Ecco The Dolphin 2

**Komplett in Deutsch!**



**Lang erwartet, endlich da!**  
**Die Fortsetzung des**  
**Mega-Sellers. Auf Mega Drive,**  
**Game Gear und Mega-CD!**

**Es ist soweit!** Ecco, der berühmte Delphin, taucht wieder auf. Diesmal ist ihn die Königin des Vortex-Volkes auf den Fersen, um Ecco und die Erde in ihre Gewalt zu bringen. Für Ecco beginnt eine abenteuerliche Reise durch Atlantis, um die Menschheit zu retten. Begleite ihn durch 6 neue Welten, phantastische Grafiken und die endlosen Weiten des Meeres. Lerne alles über die Welt der Delphine. Jetzt sogar für 2 Spieler.

**Expertenmeinung: Eine absolut wasserdichte Fortsetzung!**



### Sonic & Knuckles

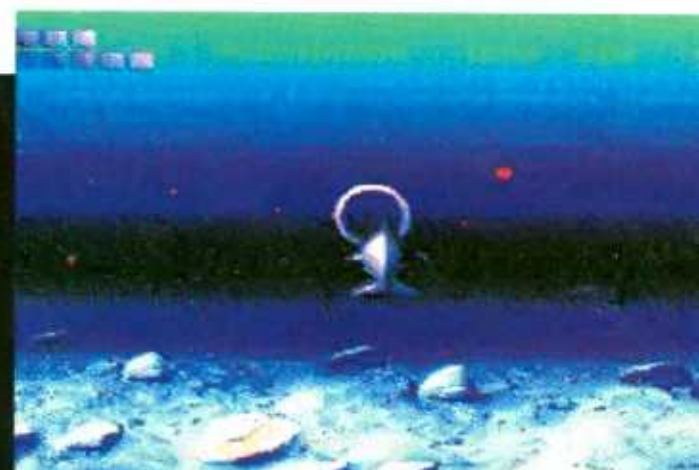
**Hast Du's immer noch nicht?**

Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel ist! Mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu. Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

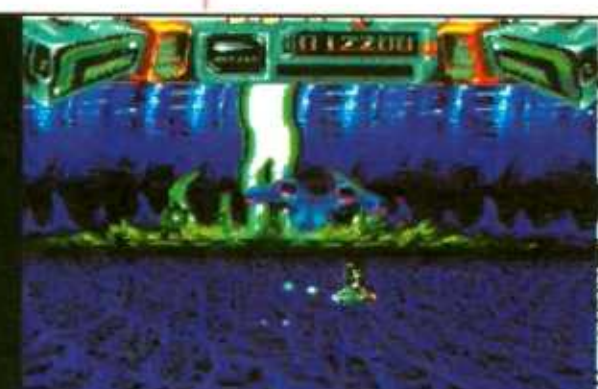
**Das Modul, das Videospiegelgeschichte schreibt. Jetzt gleich besorgen!**



Ecco 2 taucht wieder auf



Komplett in Deutsch und voll 3D



Unter Wasser, zu Lande...

# Battlecorps

Der offizielle Nachfolger von Thunderhawk.

## Es geht um Leben und Tod!

Eine feindliche Macht manipuliert über einen Computer die Arbeitsroboter, die einen für das Universum lebenswichtigen Stoff abzubauen. Sie beginnen, ihren Planeten in eine uneinnehmbare Festung umzuwandeln. Vernichte sie mit Deiner Kampfmaschine und rette den Planeten vor dem Untergang! Battlecorps ist ein einmaliges High-Tech Game mit superstarken 3D-Grafiken, 360 Grad Rundumsichten und eisenhartem Heavy-Metal Sound. Nicht zögern, zuschlagen!

**Natürlich komplett in Deutsch!**



## pressekritik

"Beeindruckende Perspektiven und ein phänomenaler Soundtrack machen Battlecorps zum wahren Meisterwerk. Nicht versäumen." (89%)

**SEGA MAGAZIN**

"Dieses Spiel ist pure Qualität! Sound, Grafik, Action - alles wie im Film. Zweifelsohne das beste Spiel für den Mega-CD, das im Augenblick erhältlich ist. Einfach unglaublich!" (90%)

**SEGA PRO**



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

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

SM 12

# SoulStar



**Du glaubst, Du bist im Film!** Denn Soulstar ist so ziemlich das technisch aufwendigste Videospiel, was derzeit für Dein Mega-CD erhältlich ist. Zum ersten Mal erlebst Du 3D-Grafiken im Full-screen-Format auf der Scheibe. Dazu ein HiFi-Soundtrack, der mächtig ins Ohr geht. Alles im 2 Spieler-Simultan-Modus. Die Mission: Die kriegerischen Myrkoiden überfallen friedliche Welten und saugen das Leben aus deren Planeten. Es kommt zur aller entscheidenden Schlacht. Und Du bist mittendrin!

**Komplett in Deutsch!**



**Battlecorps und SoulStar von CORE DESIGN LTD.**



...und in der Luft



Alarmstufe Rot!



Treffer versenkt!

**L**angsam wird mir die Erfolgsserie der Disney-Spiele unheimlich. Mit Aladdin landeten Sega und Virgin genau vor einem Jahr den Hit des

**DISNEYS NEUESTER**  
 Jahres, und Virgin widersprach  
**KINO HIT JETZT AUCH**  
 mit dem Dschungelbuch im Som-  
**ALS VIDEOSPIEL!**

mer allen Skeptikern, die behaupteten, daß David Perry alleine für den Erfolg verantwortlich ist. Daß König der Löwen dank Disney-Unterstützung grafisch und soundtechnisch sehr gut sein wird, war klar. Ob es die Strategie- und Adventure-Experten von den Westwood Studios (Dune II) allerdings schaffen würden, einen Jump & Run-Hit auf die Pfoten zu stellen, bezweifelten viele. Nun ist die Endversion da, und alle Kritiker werden sich wohl aus dem Staub machen müssen.

**Der Film des Jahres**

Grundlage des Spiels ist wiederum ein aktueller Disney-Film, der am 17. November im Kino angelaufen ist und in Amerika bereits zum erfolgreichsten Zeichentrickfilm aller Zeiten avancierte. Der König der Löwen erzählt die Geschichte des Löwen Simba von dessen Geburt bis zum Tod. Simba, der wie sein Vater ebenfalls zum König der Tiere werden soll, gerät durch den Tod seines Vaters vom rechten Weg ab und irrt ziellos durch die Prärie. Als ihm eines Tages sein Vater als Geist erscheint, weiß er, daß er die Nachfolge als König antreten muß. Soweit wäre dies kein Problem, wenn da nicht der böse Onkel Scar wäre, der ebenfalls Anspruch auf den Thron erhebt. Wie üblich helfen dem Helden Simba tapfere Begleiter auf seinem Lebensweg.

**Das Spiel des Jahres**

In zehn Levels und vier Bonusstages wird erstaunlich genau die

**Der König der Löwen**



**Hot-Spot**

Besser geht's kaum. Ein traumhafter Zeichentrickfilm wurde zum traumhaften Jump & Run mit Klassikerqualitäten.



Wenn Simba älter ist, kann er sich mit Prankenhieben verteidigen (oben).

Im neunten Level dienen diese Höhleneingänge als eine Art Teleporter (rechts).



Geschichte des Films nachgespielt. Die ersten sechs Levels geht man als junger Löwe mit noch recht bescheidenen Fähigkeiten auf die Jagd nach dem Thron. Mehr als Laufen, Springen und Fauchen hat der liebe Gott Simba noch nicht mit auf den Weg gegeben. Das Fauchen hat übrigens eine ähnliche Wirkung wie das sonst übliche Schießen eines Gegenstands. Kleine Dschungelbewohner können dadurch leicht erschreckt und durch einen anschließenden Sprung auf den Rücken aus dem Verkehr gezogen werden. Im ersten Level auftauchende, hängende Affen werden durch das Gebrüll dazu veranlaßt, Simba in eine andere Richtung als vorher zu werfen. Ab dem siebten Level darf

man bereits die Steuerung vom älteren Prinzen der Löwen übernehmen, der neben dem eindrucksvolleren Brüllen, das die Lautsprecher zum Beben bringt, auch noch Prankenhiebe verteilen kann. Außer im vierten Level, bekommt man grundsätzlich Jump & Run-Kost der üblichen Sorte geboten. Man muß sich durch in alle Richtung scrollende Levels schlagen und diversen Gegnern eins auswischen. Ein



Berührt man die Löwen-Icons, dann darf man an dieser Stelle wieder starten, wenn man ein Leben verloren hat (oben).

Im ersten Bonus-Spiel muß man als Schweinchen Früchte aufsammeln (links).





## Die zehn Levels



### PRIDE ROCK

Zum Auftakt darf man sich mit der Steuerung vertraut machen und hat lediglich kleinen Eidechsen und sonstigem Kleinvieh ins Auge zu sehen. Als Endgegner wartet eine recht müde Hyäne.



### JUST CAN'T WAIT...

Dieser knallbunte Level überrascht bereits mit einem gehobenen Schwierigkeitsgrad. Werfende Affen, aggressive Nashörner und ein Ritt auf einem Strauß sorgen für Spannung.



### THE ELEPHANT GRAVEYARD

Recht düster geht es auf dem Elefantenfriedhof zu. Zerfallene Knochenplattformen, zahlreiche Hyänen und flatternde Aasgeier machen Simba das Leben schwer. Feine Hintergrundgrafiken.



### THE STAMPEDE

Dieser grafisch eindrucksvolle 3D-Level ist mächtig gut und enorm rasant. Simba flieht vor einer Herde wilder Ochs und muß auch noch entgegenkommende Felsen überspringen. Gute Reaktion ist gefragt.



### SIMBA'S EXILE

Vorsicht, Simba! Hier droht Steinschlag. Ständig rollen kleine und große Felsen über die Plattformen, als ob die verschlungenen Wege nicht schwierig genug zu meistern wären.



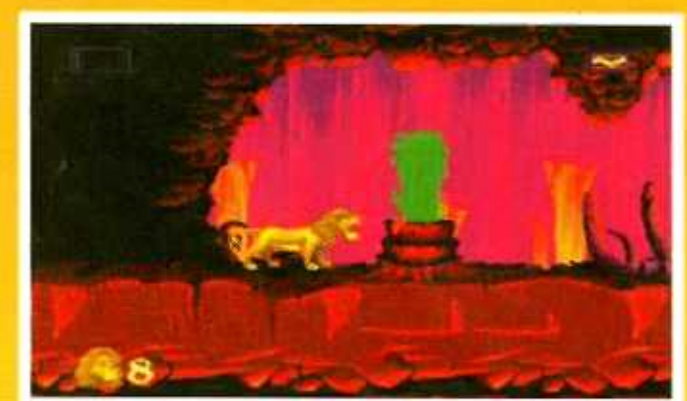
### HAKUNA MATATA

Bäche sorgen zwar für eine ziemlich schnelle Beförderung, allerdings enden sie oft direkt vor spuckenden Kröten. Freundliche Farben und Rasanzen begeistern.



### SIMBA'S DESTINY

In einer finsternen Nacht zieht man erstmals als erwachsener Löwe los. Im Weg stehende Gebüsche kann man nun mit dem Prankenhieb beseitigen. Achtung, Fallen!



### BE PREPARED

Von der Decke tropfende Säuren und eklige Gift-Fontänen machen die Höhle zum wenig angenehmen, aber spielerisch und grafisch abwechslungsreichen Ort des Geschehens.



### SIMBA'S RETURN

Simba kehrt zurück! Allerdings ist der Weg durch das Reich der Hyänen besonders schwierig. Komplizierte Tunnelsysteme und pfiffiges Leveldesign sorgen für Spaß.



### PRIDE ROCK

Nun ist Simba fast am Ziel angelangt. Vor einem züngelnden Flammenmeer trägt er nun den finalen Zweikampf mit dem Rivalen Onkel Scar aus.

kleiner Balken links oben zeigt an, wieviel Stimmvolumen man noch hat, während der Balken gegenüber durch die Berührung mit Gegnern an Länge verliert. The Stampede überrascht dagegen mit einer grafisch eindrucksvollen 3D-Sequenz, in der unser kleiner Held von einer wildgewordenen Herde Ochs verfolgt wird, der er neben den entgegenkommenden Steinen auch noch ausweichen muß. Vier recht abwechslungsreiche Bonusspielchen mit den anderen Helden darf man beim guten Abschneiden ebenfalls noch spielen. Entweder man sammelt als Schwein Kaboom herunterfallende Früchte auf oder sammelt in einer kleinen Jump & Run-Sequenz, ähnlich



## Der Held Simba



Ruht der Spieler allzu lange, vertreibt sich der junge Simba die Zeit mit der Jagd nach Schmetterlingen.



Heftig strampelnd bemüht sich Simba, den Felsen hochzuklettern. Das kostet Kraft!



Besonders eindrucksvoll kann der Kleine noch nicht fauchen, aber er bemüht sich tapfer.



Selbst wenn dem jungen Simba die Lebensenergie ausgeht, ist er noch putzig.



Im Alter ist Simba nicht mehr so verspielt, Simba sieht sich nun gemächlich um.



Als alter Spund hängt Simba regungslos am Felsen und wartet auf eine Reaktion.



Wenn er hingegen brüllt, dann beben die Lautsprecher des Monitors.



Kraftlos fällt der Prinz der Leben hingegen um und rührt sich nicht mehr.

wie in Dschungelbuch, mit Timo Extrapunkte.

### Das Besondere daran...

ist der vierbeinige Held. Erreicht man eine Plattform nur mit dem vorderen Pfotenpaar, so sieht man Simba als jungen Löwen wild stram-



pelnd über dem Abgrund hängen. Als Prinz dagegen hat Simba von seiner Unruhe mächtig viel eingeübt, er hängt nämlich träge am Felsen.

Außerdem sorgt das unkonventionelle und witzige Fauchen und Austeilen von Prankenhieben für ein neues Spielgefühl. Höhlen mit Teleportereigenschaften,

**Brüllt man die Affen einmal gewaltig an, schmeißen sie einen in die richtige Richtung (links).**



Im zweiten Level steht eine wilder Ritt auf einem Strauß an.

schmeißende Hängeaffen, rollende Felsen, ungewöhnliche Zweikämpfe und abwechslungsreiches Level-Design geben diesem Spiel den letzten spielerischen Pfiff. Außergewöhnlich bunte Grafik, brillante Animationen und eine hervorragende Adaption des Film-Soundtracks von Elton John, Tim Rice und Hans Zimmer sorgen für den audiovisuellen Genuß, den man von einem Disney-Spiel erwartet. I Just Can't Wait to be King und Circle of Life schallen in ast-

## Check Up

Mega Drive  
24 MBit



König der Löwen Jump & Run  
Herst.: Sega/Virgin Tel. 040-2270961  
Release: Dezember Preis: DM 130,-

Spieler ..... 1  
Levels ..... 10+4  
Save Game ..... Continues  
Besonderheiten ..... Sehr farbenprächtigt, tolle Animation

Grafik **88%**

Brillante Filmadaption, sehr abwechslungsreich, technisch perfekt, knallbunt.

Sound **84%**

Hervorragende Umsetzung des Filmsoundtracks von Elton John, knuffiges Fauchen des Löwen, hervorragende Atmosphäre.

Gesamt **88%**

Nach Aladdin und Das Dschungelbuch ein klarer weiterer Disney-Hit. Perfekte Umsetzung, umfangreich, spielerisch originell, mehr als ein Jump & Run.

reiner Umsetzung aus dem Lautsprecher und machen König der Löwen zum derzeit empfehlenswertesten Lizenz-Spiel.

hi

## Word Up

Ich war sehr skeptisch. Nach der Revolution Aladdin zeigte Das Dschungelbuch leichte Schwächen in Sachen Game-Design, doch die Dune II-Schöpfer von Westwood räumten alle Zweifel aus dem Weg. Brillante Grafik und toller Sound wurden mit innovativem Jump & Run-Design vermischt und machen König der Löwen zum Referenz-Spiel.



Hans

# EIN MANN OHNE GNADEN

“Dies ist die größte Tennisspiel-Herausforderung, der Sie je begegnen werden!”

**Pete Sampras**

“Spielerisch und optisch gehört Pete Sampras Tennis zu den besten Spielen auf Segas Handheld.”

**81% - Sega Magazin**



- Treten Sie gegen 30 computergesteuerte Spieler mit unterschiedlichen Stärken und Fähigkeiten und individuellem Aussehen an
  - 3 verschiedene Platztypen - Rasen-, Hart- und Sandplätze
  - 18 Schauplätze der Welttournee
- Über 450 Einzelbilder zur Spieleranimation
  - Voll interaktive Zuschauergeräusche
- Beherrschen Sie alle Schläge vom Volley, Lob, oder Stop bis zum Passierschlag
- Präzise "After touch"-Ballkontrolle, um dem Schlag zusätzliche Kraft zu verleihen und die Richtung zu bestimmen
  - Für 1 oder 2 Spieler gleichzeitig.



**GAME GEAR-VERBINDUNG**  
Option zur Kabelverbindung zweier Game Gears ermöglicht die Teilnahme von bis zu 8 Spielern pro Turnier!



Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994  
All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

DIE NUMMER 1 UNTER DEN TENNISPIELERN DER WELT

## PETE SAMPRAS TENNIS

OFFICIAL PRODUCT

**OPTION FÜR 2 SPIELER AUF EINEM GAME GEAR**

**GAME GEAR-VERBINDUNG**  
Option zur Kabelverbindung zweier Game Gears ermöglicht die Teilnahme von bis zu 8 Spielern pro Turnier!

**OPTION FÜR 2 SPIELER AUF EINEM GAME GEAR**

**Sportsmaster**  
IT'S NOT JUST A GAME

LICENCED BY SEGA ENTERPRISES LTD FOR PLAY ON THE SEGA GAME GEAR SYSTEM

**W**as erwartet man vom neuesten Projekt des Aladdin-Schöpfers? Ganz klar! Absolute Spitzenqualität im Jump & Run-Bereich! Genau das hat David

**VIRGINS VERLORENER**

Perry, der sich nach dem Virgin-

**SOHN IST ZURÜCK!**

Abschied unter dem Namen Shiny Entertainment selbständig machte, mit Earthworm Jim abgeliefert.

**Worum geht's?**

Aus den Tiefen des Weltraums landet direkt vor den Augen des

Jim  
Earthworm  
Jim



Der niedliche Peter Puppy wird gleich zum Monster!



In diesem rasanten 3D-Rennen mit Psy Crow, das nach jedem Level folgt, kann man sich ein Continue erspielen.

Regenwurms Jim ein schicker High-Tech-Anzug. Neugierig, wie Jim nun einmal ist, schlüpft er in den Anzug, und schwupps, da begann das Abenteuer. Plötzlich ist er eine waffenstarrende Kampfmaschine, und schon sind ihm die Bösewichte

auf den Fersen. In sieben (plus Bonus-Level) enorm abwechslungsreichen Levels aus dem Jump & Shoot- und Action-Genre muß er sich Psy Crow vom Leibe halten, der im Auftrag von Queen Slug for a Butt den Anzug erbeuten soll. Neben den üblichen Lauf-, Sprung- und Kletterfähigkeiten sichern folgende Eigenschaften Jim vor allzu schnellem Ableben: Zunächst einmal ist die Pistole das wichtigste Verteidigungsmittel, deren

**Check Up**

Mega Drive  
24 MBit



Earthworm Jim Jump & Shoot  
Hersteller: Virgin/Shiny Tel. –  
Release: November Preis: DM 130,-

Spieler .....1  
Levels .....7+1  
Save Game .....Nein  
Besonderheiten .....Technisch  
revolutionär, 32Bit-Niveau

**Grafik 92%**

Phantastisch! Besser kann man es fast nicht mehr machen! Brillante Effekte, unglaublich abwechslungsreich, detailliert, fließend animiert, extrem schnell.

**Sound 82%**

Gagige Sprachausgabe, fetzige Soundtracks, die man bei der Action fast überhört.

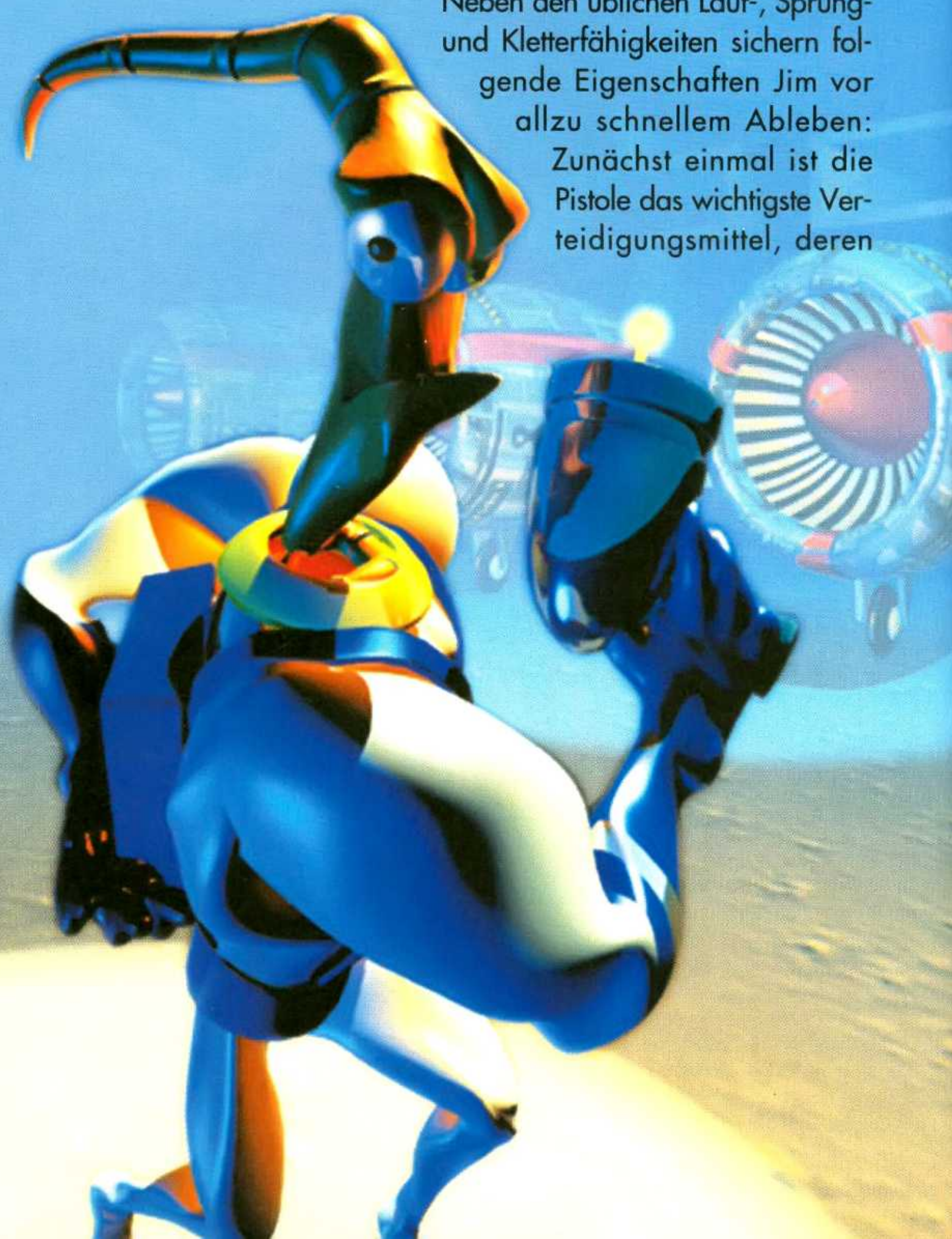
**Gesamt 89%**

Probotector sieht dagegen fast schon blaß aus. David Perry und sein Team setzen einen neuen Meilenstein in der Videospiegelgeschichte. Der harte Schwierigkeitsgrad verhindert eine noch höhere Wertung.



**Hot-Spot**

Das furioseste Actionspiel des Jahres! Der Meilenstein von David Perry!



## DIE SIEBEN LEVELS



### NEW JUNK CITY

Zum Auftakt treibt man sich auf einem mit Hunden und Krähen bevölkerten Schrottplatz herum. Seilbahnen führen zu den Boni, die man dringend benötigt.



### WHAT THE HECK

Evil the Cat beobachtet das Treiben in dem glitschigen Korallengebilde, auf dem Jim mit mordsmäßig gefräßigen Gespenstern zu kämpfen hat. Vorsicht! Sehr rutschig!



### SNOT A PROBLEM

Bungee Jumping in bester Manier steht in der dritten Runde an. Bei soviel Tempo wird es schwierig, das glitschige Monster zu beseitigen, während unten der Big Boss auf einen wartet.



### DOWN THE TUBES

Die abgefahrenste Grafik aller Zeiten erlebt man in den mit Schweinen vollgefüllten Röhren. Vorsicht vor den kleinen Monstern, sie haben eine unglaubliche Kraft.



### LEVEL 5

Im fünften Level, der tatsächlich so heißt, bekämpft man im freien Fall ein arg bewaffnetes Holzfaß. Grafisch wenig spektakulär, allerdings extrem schnell und spielerisch herausfordernd.



### FOR PETER'S SAKE

Peter Puppy hüpfte fröhlich durch den Weltraum, während grüne Männchen mit dem Ufo Jim das Leben schwer machen. Achtung! Peter kann sich in eine reißende Bestie verwandeln!



### BUTTVILLE

Das Vorankommen auf den stacheligen Plattformen ist fast unmöglich. Hilfreich ist hier das Einsetzen des Rotors und Aufsammeln der herumliegenden Energiekapseln. Anschließend folgt noch ein kleiner Abschlußlevel.

Feuerkraft aufgestockt werden kann. Links unten am Screen sieht man übrigens ständig, wieviel Munition man noch hat. Sollte diese ausgegangen sein, so wird fairerweise immer ein bißchen was aufgestockt, die Notverteidigung sozusagen. Da es sich bei Anzug und Jim um nach wie vor zwei eigenständige Teile handelt, läßt sich der Wurm praktischerweise als Lasso und als Peitsche verwenden. Sollte ein Gang übrigens zu niedrig sein, teilen sich die beiden und ermöglichen so das Vorankommen. Darüber hinaus wirkt der Wurmkörper auch als Rotor, mit dem man kurzzeitig fliegen kann. Zwischen den einzelnen Levels folgt immer eine rasante 3D-Verfolgungsjagd, bei der das Aufsammeln von fünfzig Kugeln ein Continue sichert. Anson-

sten darf man sich außer den zahlreichen Restart-Punkten, neuer Munition, Energie und Waffenaufstockung leider keine Erleichterungen erwarten. Exzellente technische Effekte wie Bungee Jumping, das Wandeln durch die Röhren, eingestreute Gags wie das Launching einer Kuh, und unglaublich abgedrehte Gegner machen Earthworm Jim zum absoluten Meisterwerk. Die drei Schwierigkeitsgrade sind hammerhart, und selbst im Practice-Modus beißt man sich anfangs noch die Zähne aus. Langfristige Motivation garantieren die vielen versteckten Geheimgänge.

hi



Das muß man gesehen haben! Der Monitor wird zum Aquarium.



Beim Bungee Jumping erwartet euch im Gewässer ein ekliges Monster.

## Word Up

Jeder wußte es, doch David Perry bewies es erneut: Im technischen und grafischen Bereich sind er und sein Team nicht zu schlagen. Bei Earthworm Jim brennen sie jedoch auch noch ein Ideenfeuerwerk ab, das seinesgleichen sucht. Wer auf Action steht, muß Earthworm Jim

haben! Daß der erste Endgegner jedoch bereits dermaßen unfair und hartnäckig ist, ist schlichtweg eine Frechheit und verhindert den eigentlich verdienten Neunziger!



Hans

**H**inter dem ominösen Namen Shaq Fu verbirgt sich keine geringere Person als der Basketball-Megastar Shaquille O'Neil. Daß man diese Popularität für ein

**DAS GAB ES NOCH NIE:**

deftiges Prügelspiel nutzt, ist recht

**EIN SPORTLER IN**

ungewöhnlich. Shaq muß sich bei

**EINEM BEAT `EM UP!**

dieser aufwendigen Prügelei mit elf Konkurrenten auseinandersetzen. Beim Spielverlauf sind die Parallelen zu Street Fighter II ansonsten mal wieder nicht zu übersehen,

Shaq Fu

spricht im „Best of Three“-Prinzip kloppen zwei Sprites solange aufeinander ein, bis eine Energieleiste auf Null steht. Schade, Schade, da macht sich Delphine schon die Mühe, jeden Bewegungsablauf feinsäuberlich zu digitalisieren und präsentiert dann solches spielerisches Mittelmaß. Shaq Fu bietet keine Möglichkeit für irgendwelche Schlagkombinationen, geschweige denn Taktiken. Jeder Gegner ist mit der selben „Hau Drauf“-Strategie zu besiegen. Außerdem sind die meisten Special Moves sinnlos, da sie viel zu lange Vorbereitungszeiten benötigen. Da wäre mehr drin gewesen.

45



Nur die Animationen werden höheren Ansprüchen gerecht, der Rest ist nur Durchschnitt.

Check Up

Mega Drive 24 MBit



Shaq Fu Beat 'em Up  
Hersteller: EA/Delphine Tel. 05241-24307  
Release: November Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 11  
Save Game ..... -  
Besonderheiten ..... Digitalisierte Sprites.

Grafik 79%  
Sound 63%  
Gesamt 60%

Viele gute Ansätze, im Endeffekt jedoch spielerisch recht dünn.

**B**isher waren die Veränderungen immer eher dezenter Natur, doch die diesmaligen Eingriffe kann man als geradezu gigantisch bezeichnen. Besonders

**BEI DER NEUESTEN**

auffällig ist die völlig neu gestaltete

**AUFLAGE GIBT ES**

Grafik mit wesentlich ansehnliche-

**VERÄNDERUNGEN**

ren Sportlern und einer höher

**WIE NOCH NIE!**

gewählten Perspektive, durch die man schwerer erkennen kann, ob sich ein Mitspieler gerade im Abseits befindet. Die Puck-Künstler rasen jetzt auch mit einem derartigen Tempo über das Eis, daß selbst Cracks erst einmal ins Staunen kommen werden. Die Soundkulisse klingt nun dank Digi-Samples im Stile von FIFA Soccer wesentlich realistischer. Zu guter Letzt wurde dem Modul noch der langersehnte

NHL Hockey '95

Liga-Modus spendiert, bei dem ihr mit einem US-Team nach Wahl eine komplette Saison inklusive dem Stanley Cup miterleben dürft. Leider kommt nun Hektik und Unübersichtlichkeit auf, so daß oftmals der Zufall Regie führt. Da rettet auch die verbesserte Technik und der Liga-Modus nichts mehr. Spielerisch gesehen ist die vierte Auflage merklich schlechter geworden.

59



Die komplett überarbeitete Grafik sieht wesentlich zeitgemäßer aus.



Check Up

Mega Drive 16 MBit



NHL Hockey '95 Sportspiel  
Hersteller: E.A. Tel. 05241-24307  
Release: November Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-4  
Levels ..... Entfällt  
Save Game ..... Batterie  
Besonderheiten .. Liga-Modus, Vier-Spieler-Modus, überarbeitete Technik

Grafik 71%  
Sound 75%  
Gesamt 85%

Tolles Drumherum, doch unglückliche Veränderungen beim Gameplay. Besitzer des Vorgängermoduls können getrost ihre Geldbörse stecken lassen.

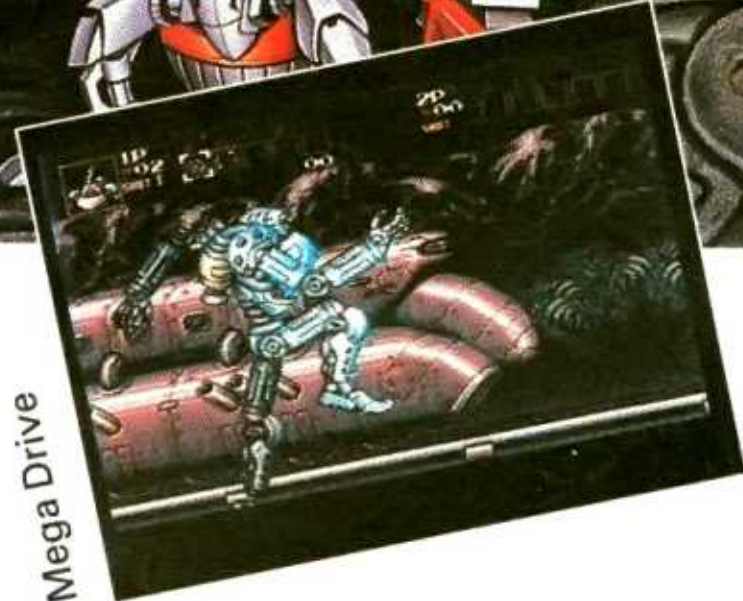
# PROBOTECTOR



Super Game Boy



Mega Drive



Mega Drive



Volle Farbunterstützung mit **Super GAME BOY**

## Der Action-Reißer für zwei

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

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

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

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



MANIAC 10/94 schreibt:  
 „... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Aktionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super Nintendo - „Probotector“ – wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgestattet und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“

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



**Horsten  
Horsten  
Horsten**



**D**ie Warner Brothers sind die drei Maskottchen des gleichnamigen Hollywood-Filmkonzerns. Entstanden sind diese Toon-Geschwister bereits vor über

**DIE WARNER BROTHERS**

50 Jahren auf dem Tisch eines

**GEBEN IHR**

Comiczeichners, und seitdem sorg-

**VIDEOSPIELDEBÜT.**

ten sie vor allem auf amerikanischen Bildschirmen mit ihren Späßen für Heiterkeit. Das riesige Filmgelände der Warner Bros. dient als Szenario für das Videospielabenteuer: Die beiden Brüder Yakko und Wakko sowie die putzige Warner Sister Dot wollen einen

Animaniacs



Der Roboter transportiert euch sicher über tödliches Gelände.

Deutsche Texte vor jedem Level sorgen für etwas Atmosphäre.



**Denk mal nach!**

Der Spielablauf ist ein gekonnter Mix aus Jump & Run- und Denkspielelementen, der sich am besten mit dem Klassiker Lost Vikings vergleichen läßt. Wie bei den drei bekannten Wikingern müßt ihr die individuellen Fähigkeiten der drei Warner Brothers nutzen, um die insgesamt sechs Requisiten zu bekommen. So kann der schlacksige Yakko beispielsweise Kisten verschieben, während Dot manche Menschen mit ihrem Kuß verzaubert. Im Gegensatz zu Lost Vikings ist Animaniacs allerdings wesentlich actionreicher und einfacher in der Handhabung, da sämtliche Toons, quasi als Basisbewegung, auf

Knopfdruck (B-Taste) springen können. Außerdem laufen die drei Warner Brothers immer im Pulk zusammen, wobei nach Tastendruck (Knopf A) immer die Führung wechselt und ihr die Fähigkeiten des Voranlaufenden automatisch benutzen könnt. Durch diese sinnvolle Technik erspart ihr euch das lästige Nachziehen eines Charakters, wie wir es bei Lost Vikings hatten.

Mit diesen drei Toons lauft ihr nun anfangs durch vier anwählbare, äußerst umfangreiche Levels bzw. Drehorte, die vom Aufbau her typische Jump & Run-Szenarien sein könnten. Doch schon bald werdet ihr merken, daß man in vielen Situationen nur durch Kombinationsgabe und die richtige

Fähigkeit eines oder mehrerer Warner Brothers weiterkommt. Beispielsweise muß der kleine Wakko mit seinem

Die Lorenfahrt kann durch einen gezielten Schlag auf zwei Knöpfe beeinflusst werden.



Laden eröffnen, in dem es ausschließlich exotische Requisiten aus bekannten Filmklassikern zu kaufen gibt. Daher begeben sich die drei Toons auf das große Warner Bros.-Filmgelände, um die begehrten Gegenstände direkt am Drehort zu entwenden. Doch leider haben die drei die Rechnung ohne einen äußerst fettleibigen Wächter gemacht, dessen einziges Ziel es ist, die vorlaute Bande wieder hinter Schloß und Riegel zu bringen.

**Hot-Spot**  
Eine tolle Kombination aus Jump & Run- und Denkspielelementen.

**Word Up**  
Wer glaubt, daß es sich bei Animaniacs nur um einen billigen Lost Vikings-Abklatsch handelt, irrt gewaltig. Im Gegensatz zu den drei Wikingern liegt der Schwerpunkt nämlich eindeutig auf Geschicklichkeit bzw. Action, so

daß auch Denkspielmaffeln Gefallen an diesem erfrischend anderen Jump & Run-Spiel finden werden.







## 4 aus 6: Die ersten Filme



**Film 1: The Adventure of Dirk Rugged VII**  
In diesem Abenteuerfilm machen euch zahlreiche wilde Tiere genauso zu schaffen wie die Unannehmlichkeiten des Dschungels.



**Film 2: Space Wars**  
Star Wars-Ambiente und die Tücken der modernen Technik sind die Kennzeichen dieses Drehorts.



**Film 3: Swing 'em Low, Hang 'em High. Yippie!** Der Wilde Westen in seiner schönsten Form. Hier müssen die Warner Brothers auch auf dem Pferd eine gute Figur machen.



**Film 4: Bloodmask: Part 32**  
Gruselig: In einer Anspielung an die 'Freitag, der 13.'-Serie habt ihr es hier mit Sensenmännern und anderen Wesen der Finsternis zu tun.

Hammer die Lunte einer Kanone anzünden, damit ihr mit einem gezielten Schuß über eine hohe Mauer geschossen werdet. Zum Abschluß eines Levels gibt es übrigens immer eine besonders zähe Auseinandersetzung mit dem fetten Wächter, den ihr nur mit speziellen Aktionen außer Gefecht setzen könnt. Zur Belohnung für diese Strapaze dürft ihr euch ein Paßwort notieren. Die Warner-Zeichentrickstars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzepts eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!

45



Ein Hammerschlag auf das Katapult, und schon fliegen die Warner Brothers in die Höhe.

In der Nähe dieser üppigen Blondine spielen Wakko und Yakko völlig verrückt, so daß ihr besser Dot die Führung übergeben solltet.



## Check Up

Mega Drive 8 MBit



Animaniacs Denkspiel  
Hersteller: Konami Tel. 069-9508120  
Release: November Preis: DM 129,95

Spieler .....1  
Levels .....6  
Save Game .....Paßwort  
Besonderheiten .....dt. Text

Grafik **75%**

Überdurchschnittliche Animationen, gute Farbwahl.

Sound **74%**

Witzige Musikstücke im Stile von Tiny Toons.

Gesamt **84%**

Fesselnde Spielidee mit vielen Gags.

## Die Fähigkeiten eurer Schützlinge

**Yakko:** Der Größte im Bunde ist besonders wichtig, da er mit der A-Taste Kisten verschieben kann... und mit seinem Gummiball den Wächter für kurze Zeit außer Gefecht setzt.



**Wakko:** Der kleine Bruder von Yakko kann besonders gut mit seinem riesigen Hammer umgehen. Mit diesem Werkzeug ist er in der Lage, Steine oder ähnliches aus dem Weg zu räumen bzw. Knöpfe zu aktivieren.



**Dot:** Die süße Dot verzaubert viele Menschen und Tiere mit ihrem Kuß. Durch ihren dahingehauchten Kuß wird zum Beispiel ein junger Mann ganz liebess toll und kann während dieser Phase bequem als Plattform mißbraucht werden.



**K**onamis Sparkster ist wieder da! Der geniale Raketenrucksack hilft Sparkster auch diesmal bei der Suche nach seiner Angebeteten. Mit diesem Gerät auf

**KONAMIS**

den Rücken geschnallt, erreicht die

**BEUTELRATTE IN**

kleine Beutelratte mühelos

**IHREM ZWEITEN**

Geschwindigkeiten, die sogar

**ABENTEUER**

Sonic zum Staunen bringen. Entscheidend für die Handhabung dieses praktischen Geräts ist dabei eine neue, sich permanent regenerierende Energieleiste. Das ist natürlich noch nicht alles: Aktiviert ihr den Raketenrucksack ohne eine Joypadrichtung, rotiert euer Held mit einem Affenzahn um seine eigene Achse und ist für kurze Zeit der absolute Alptraum aller Feinde (ähnlich wie Sonics Dash-Attack). Beim zweiten Abenteuer ließen sich die Macher zudem eine weitere Feinheit einfallen: Da er während der kurzen Flugphase mit seinem Schwert rotiert, kann er auch wunderbar als Schraubenzieher mißbraucht werden, was an manchen Stellen auch notwendig ist. Dank eines Items in Form eines Feuersymbols kann aus dem eher unscheinbaren Schwert sogar eine mächtige Waffe werden, allerdings nur, solange euch keine Lebensenergie abgezogen wird. Apropos „Item“: praktische Pick Ups, wie beispielsweise Energieauffüller, könnt ihr durch ein neuartiges Mini-Roulette bekommen. Der restliche Spielablauf



Die Grafiken steigern sich von Level zu Level.

Sparkster



Während des Spiels habt ihr es immer wieder mit aufwendig animierten Zwischen- und Endgegnern zu tun.



Solche großen Gegner kann man am besten mit einer gut getimten Dash Attack beseitigen.

Hot-Spot

Routiniert gemachte Fortsetzung mit mächtig viel Action.



Word Up

Von der Wahl zwischen verschiedenen Ausgängen mit jeweils anderen Abschnitten mal abgesehen, bietet Sparkster nur wenig Neues. Dank dem universell einsetzbaren Raketenrucksack und zahlreichen Zwischen- und Endgegnern kommt

dürfte den Kennern des ersten Teils ansonsten im großen und ganzen bekannt vorkommen, wobei der Schwierigkeitsgrad allerdings noch einmal erhöht wurde, was angesichts eines Paßwortsystems aber auch sinnvoll ist. Eine erwähnenswerte Idee sind jedoch noch die verschiedenen Ausgänge, die bei manchen Levels erscheinen.

wieder viel Spiellaune auf, wobei das Leveldesign und die Präsentation aber nicht mehr ganz so gelungen ist wie beim ersten Teil. Trotzdem: Ein Hüpfspiel guter Qualität!



Es hat tödliche Konsequenzen, wenn man aus diesem fahrenden Zug aussteigt.

Check Up

Mega Drive 16 MBit

SPARKSTER



Sparkster Jump & Run  
Hersteller: Konami Tel. 069-9508120  
Release: — Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 15 +  
Save Game.....Paßwortsystem  
Besonderheiten . hoher Schwierigkeitsgrad, große Endgegner

Grafik 74%

Mitunter lieblose Hintergrundgrafiken, die Endgegner sind dafür umso spektakulärer.

Sound 70%

Flotte Sounduntermalung, die auch nach mehrmaligem Hören nicht nervt.

Gesamt 78%

Viele Ideen kennt man leider schon aus dem ersten Teil, der noch liebevoller gestaltet wurde.

# WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

## MEGA DRIVE:

Mega Drive II ohne Spiel	189.-
Action Replay 2 Pro	99.-
6 Button Controller	39.-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89.-
RGB Kabel	
(bitte angeben ob für MD 2 od. 1)	29.-
Animaniacs	109.-
Bubsy II	89.-
Chaos Engine	124.-
Der König der Löwen (Lion King)	129.-
Dragon/Bruce Lee	109.-
Dschungelbuch	109.-
Dune II	119.-
Dynamite Headdy	114.-
EA Tennis	109.-
Earth Worm Jim	129.-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114.-
Fifa Soccer 95	109.-
Flink	109.-
Flintstones - The Movie	119.-
Havoc	104.-
Hurricanes	104.-
Indycar	124.-
John Madden 95	109.-
Jurassic Park-Ramp.Edit	114.-
Kawasaki Super Bikes	119.-
Kick Off 3	114.-
Landstalker	119.-
Lemmings 2	114.-
Lost Vikings	109.-
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	99.-
Micro Machines 2	114.-
Mickey Mania	119.-
Pitfall	114.-
The Pagemaster	114.-
NBA Live 95	109.-
NHL Hockey 95	109.-
Paws of Fury	109.-
PGA Tour Golf III	109.-
Rise of the Robots	139.-
Shaq Fu	109.-
Shining Force II	134.-
Silvester & Tweety	109.-
Soleil dt.	124.-
Sonic 3	129.-
Sonic & Knuckles	114.-
Sparkster	89.-
Spiderman Maxim. Carnage	124.-
Speedy Gonzales (Dez.)	114.-
Streets of Rage 3	129.-

## Tophits zu Knallerpreisen

### Mega Drive:

Aladdin	89.-
Asterix	79.-
Castlevania mit Kon. Games Guide	59.-
Chuck Rock 2	79.-
Eternal Champions	79.-
James Pond 3	79.-
Mickey & Donald	79.-
Puggsy	49.-
Shinobi 3	59.-
Tiny Toons	49.-

### Master:

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

### Game Gear:

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

nur solange Vorrat reicht!

Super Street Fighter II	134.-
Syndicate	109.-
Taz-Mania 2 (Escape from Mars)	109.-
Tiny Toons All Stars	99.-
Urban Strike	109.-
Virtua Racing	169.-
Wolverine	129.-
WWF Raw	134.-
Zero Tolerance	89.-

### Mega CD:

Mega CD II mit CD Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.Av.)	499.-
Mega CD II mit Sonic & Road Av.	399.-
Battlecorps	119.-
B.C. Racer	114.-
Dune CD	109.-
Dragon's Lair	99.-
Ecco the Dolphin 2	114.-
Fifa Soccer CD	109.-
Formula 1 World Champ.	114.-
Golf The Best 36 Holes	119.-
Heart of the Alien (Another W.2)	109.-
Jurassic Park CD	89.-
Links	109.-
NBA Jam CD	104.-
Mega Race CD	99.-
Mickey Mania	109.-
Rebel Assault	114.-
Sonic CD	84.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-

### Master:

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

### Game Gear:

Asterix 3	79.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
Dschungelbuch	79.-
EA Hockey	79.-
Pinball Wizard	79.-
Sonic Spinball	79.-
Sonic Triple Trouble (18. Okt.)	84.-

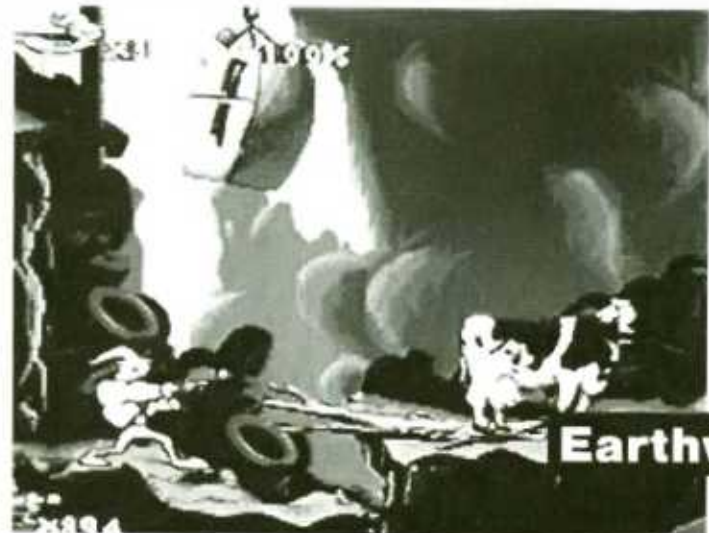
# Theo KRANZ VERSAND & LADEN

## Täglich Neuheiten

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



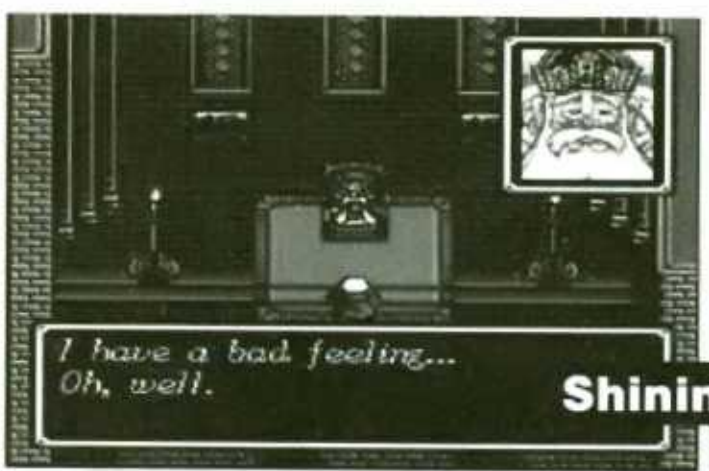
MEGA Drive 32X 389.-DM  
Lieferung portofrei  
Spiele hierzu auf Anfrage!  
Bis Ende Dez. angekündigt:  
(DOOM: VR-Racing Deluxe;  
Star Wars Arc.; S. Motocross)



Earthworm Jim  
129,-DM



NBA Live '95  
109,- DM



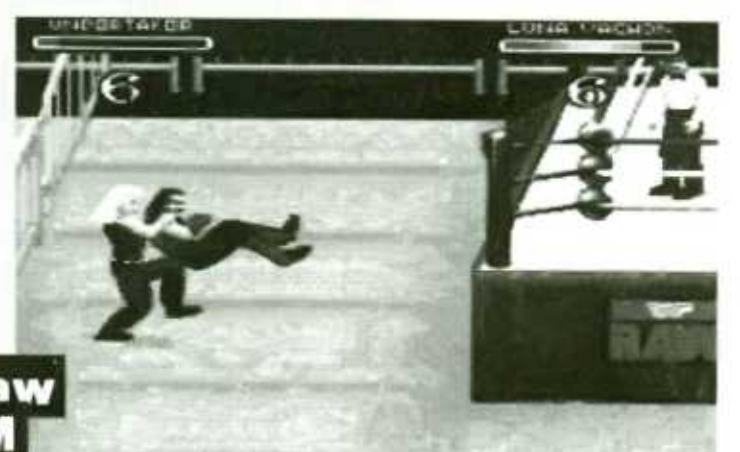
Shinina Forcell  
134.-DM



FIFA Soccer '95  
109.-DM



König der Löwen  
129.-DM



WWF Raw  
134.-DM

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

**D**ie Idee ist so einfach wie genial: Man nehme eine Handvoll Spielzeugautos, -boote und -hubschrauber und lasse sie über reichlich verrückte

**SCHÖNER, GRÖßER, PARCOURS WIE SANDKASTEN, WERBESSER ALS JE ZUVOR ZEUGBANK, BADEWANNE ODER**

**PRÄSENTIERT SICH DIE** ähnlichen dösen. Mit diesem

**NEUAUFLAGE DES** Spielprinzips konnte Codemasters

**MULTIPLAYER-KNÜLLERS.** Hunderttausende von Rennpiloten an die Konsolen locken. Ehrensache, daß diesem Bestseller ein würdiger Nachfolger spendiert wird.

# Micro Machines 2



**Jens Weißflog läßt grüßen! Bei den Sprüngen sollte man konzentriert anfahren.**



**Aufgepaßt! Durch das dauernde Befahren bröckelt der Sand ab, und die Brücke wird immer enger.**



**Hoppla! Hier kann es eng werden, wenn die Bohrmaschine aktiv wird.**

## Hot-Spot

**Dieses Modul hat den Tiger im Tank: Maximaler Spielspaß bei minimaler Grafik!**

### Was ist neu? Was ist das?

Auf den ersten Blick scheint sich nicht viel geändert zu haben: Ihr blickt immer noch aus der übersichtlichen Vogelperspektive auf einen kleinen Rennstrecken-Ausschnitt, der mit Eurem Gefährt mitscrollt. In verschiedenen Modi (Zeitrennen,

Liga-Modus, Kopf-an-Kopf-Rennen etc.) müßt ihr eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Selbst der untalentierteste Rennfahrer kapiert die simple Steuerung sofort: Taste A zum Rückwärtsfahren, mit B beschleunigen und mit C hupen. Um solchen Firlefanz wie Schaltung o. ä. braucht ihr euch nicht zu kümmern.

## Die Spielmodi



### Head-to-Head

Beim Head-to-Head-Rennen gewinnt derjenige Fahrer, der seinen Rivalen öfter überholt hat.



### Liga-Modus

Für den Liga-Modus werden Einzelrennen individuell zusammengestellt, die nacheinander gewonnen werden müssen.



### Practice

Mit der Practice-Option dürft ihr euch vor jedem Rennen an die neue Strecke gewöhnen.

Wer genauer hinschaut, wird diverse Verbesserungen an der Grafik feststellen. Die Levels wurden aufwendiger gestaltet und auch mit wesentlich mehr Details versehen. Eine Klasse für sich sind die vielen liebevollen Soundeffekte: Von den trötigen Hupen über die Accessoires (z. B. Bohrmaschine) bis hin zu den abgedrehten Fahrgeräuschen wurden alle Ereignisse vertont. Diese Kleinigkeiten können aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Programmierer mal wieder recht sparsam mit der Musik umgegangen sind. Auch die Tatsache, daß viele grafische Gags des Vorgängers einfach wieder „recycelt“ wurden, dürfte so manchen Käufer enttäuschen.



Einer wird gewinnen! Witzige Porträts präsentieren den strahlenden Sieger.

## Die verrücktesten Strecken

Wir präsentieren euch hier eine subjektive Auswahl aus den 26 Levels von MicroMachines 2. Manche Parcours wiederholen sich thematisch des öfteren, wurden aber jeweils unterschiedlich gestaltet.

### Rim Runners

Obwohl ihr hier eure Runden auf einem Oval dreht, seid ihr nicht in Indianapolis gelandet, sondern auf einer Klobrille! Diese Strecke macht mit am meisten Spaß, weil es auf der engen Fahrbahn ständig zu Karambolagen kommt.



### Mini Micros

Endlich kommen die kleinen Flitzer dort zum Einsatz, wo sie eigentlich hingehören: Die Spielzeug-Rennstrecke enthält zahlreiche Haarnadelkurven und Sackgassen.



### Micro Sports

Der Billard-Tisch wurde mit Queues, Würfeln und Kugeln bestückt. Spielkarten und Dominosteine dienen als Rampen, mit denen ihr über tückische Fallen (z. B. die Taschen des Billardtisches) springt.



## Word Up

Die winzigen Boliden sind der Hit auf jeder Party - bis zu acht Mann greifen gleichzeitig zum Joypad und rasen über Blumenbeete und Tapezietische. Aber auch solo macht das Spiel einen Heidenspaß, denn die Mega Drive-Gegner fahren wirklich clever. Und bis ihr alle

Strecken wie eure Westentasche kennt, wird noch so manch unterhaltsame Partie MicroMachines 2 vergehen!



## Check Up

Mega Drive  
12 MBIT



MicroMachines 2 Rennspiel  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: November Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-8  
Levels ..... 52  
Save Game ..... -  
Besonderheiten ..... Verbesserte Grafik, acht Spieler gleichzeitig.

Grafik **73%**

Durch frische Ideen und mehr Details präsentiert sich das Kultspiel bunter denn je.

Sound **70%**

Schade, auch der zweite Teil hat außer neckischen Soundeffekten nicht viel zu bieten.

Gesamt **85%**

Ob alleine, zu zweit oder in der Gruppe - die Fortsetzung der MicroMachines fährt zur Höchstform auf.

**A**m Ende von Lemmings, das zu den meistverkauften Spielen überhaupt zählt, teilten sich die Lemmings nach dem Zerschlagen des Talismans auf zwölf

## DIE SUIZIDNAGER

Stämme auf und lebten lange und

## SIND ZURÜCK! NUN

zufrieden glücklich vor sich hin.

## MIT ZWÖLF STÄMMEN!

Doch nun droht die ewige Finsternis über das Land hereinzubrechen. Nur eine Evakuierung kann die Lemmings noch retten, und deren Leitung übernimmst wieder einmal du!

Die simple, aber geniale Spielidee wurde natürlich beibehalten. Mehrere Dutzend Lemmings trotten stockdumm und gemütlich vor sich hin und laufen blindlings in ihr Verderben. Der Spieler muß die Suizidnager nun sicher zum Aus-



gang geleiten. Per Pfeil kann er verschiedene Lemmings eine bestimmte Tätigkeit durchführen lassen. Ein Stopper läßt ankommende Lemmings vor dem Abgrund umdrehen, ein Buddler gräbt einen Tunnel, falls es nicht mehr weitergehen sollte, und der Brückenbauer überwindet Löcher zur nächsten Plattform. Je nach Level muß eine bestimmte Anzahl der Nager gerettet werden. Diese simple Idee fordert dem Spieler alles ab und motiviert über Wochen. Bei der neuen Version sind insgesamt fünfzig verschiedene Lemmingsstypen verfügbar, die aus zwölf grafisch unterschiedlich präsentierten Stämmen wie Strand-, Sport, Weltraum-, Polar- oder Zirkuslemmings stammen. Deutlich komplexer und abwechslungsreicher als der Vorgänger empfiehlt sich Lemmings 2 somit jedem Fan von anspruchsvollen Spielen.

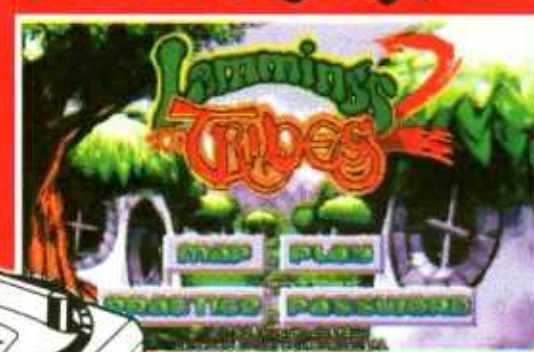
hi



In diesem Land sind die zwölf Stämme beheimatet.

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



**Lemmings 2** Strategie  
 Hersteller: Psygnosis Tel.—  
 Release: November Preis: ca. DM 120,-  
 Spieler ..... 1  
 Levels ..... 120  
 Save Game ..... Paßwort  
 Besonderheiten ..... 12 Stämme,  
 50 Lemmings

**Grafik 69%**

Exzellente Präsentation, jedoch zu kleine Sprites und eintönige Levelgrafiken.

**Sound 67%**

Witzige Sprachausgabe, hörenswerte Melodien.

**Gesamt 91%**

Lemmings 2 hat im Vergleich zum Vorgänger deutlich mehr zu bieten. Wochenlange Unterhaltung ist mit diesem Spiel garantiert.



Die Zirkuslemmings lassen sich mit der Kanone durch die Luft schießen.



Im Mittelalter legen sich die Lemmings Flügel zu und flattern umher.

## Hot-Spot

Das niedlichste und komplexeste Spiel seit langem! Lemmings 2 ist spitze!

## Word Up

Sie sind zurück und besser denn je! Die unverwüstliche, geniale Spielidee wurde hier mit einem wahren Ideenfeuerwerk zu einem neuen Meisterwerk verarbeitet. Die zwölf putzigen Lemmings-Stämme garantieren dank Paßwortoption

wochenlange, ansprechende Unterhaltung! Die Grafik könnte etwas besser sein.



# Pitfall

**N**ur die wenigsten unter euch werden sich noch an das Jump & Run Pitfall von Activision erinnern, das in den 80er Jahren zu den absoluten Tophits auf

## DER KLASSIKER

der Atari VCS-Konsole zählte. Die Neuauflage bietet all die Tugenden, die Pitfall schon damals zum Kultspiel machten. Auf den ersten Blick

## DES VIDEOSPIELS

fallen die graphischen Parallelen zu

## IST ZURÜCK!

Flashback und Dschungelbuch auf - kein Wunder, denn unser jugendlicher Held ist mit seinem Vater im südamerikanischen Urwald unterwegs und erforscht Maya-Tempel.

Als sein Daddy gekidnappt wird, macht sich der Junior auf die Suche nach seinem Erzeuger und Namensgeber - die Zeit drängt! Mittels Lianen schwingt er sich wie Mogli von einer Plattform zur anderen, balanciert auf brüchigen Steinen und Ästen, entdeckt Geheimgänge und löst kleine Puzzles (z. B. Hebel umlegen). Gegen Spinnen, Ratten, Schlangen und anderes Getier wehrt er sich mit seiner Peitsche und schleudert Steine und Bumerangs auf die lästigen Viecher. Activision kopierte dabei ohne Wimpernzucken elementare Details der Disney-Jump &

Runs: Bereits am Ende des ersten Levels müßt ihr euch gegen eine fauchende Raubkatze zur Wehr setzen - Shere Khan läßt grüßen! Kleiner Gag am Rande: Gerüchten zufolge soll sich das Original-Pitfall irgendwo zwischen den Palmenblättern und Tempelmauern verbergen. pm



Das Spinnennetz dient als Trampolin, mit dem man höhere Regionen erreichen kann.



Wie Indiana Jones saust unser Held auf einem Minenkarren durch den Stollen.

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Pitfall Jump & Run  
Hersteller: Activision Tel. -  
Release: November Preis: DM 120,-  
Spieler ..... 1  
Levels ..... 14  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... 3 Continues

Grafik **85%**

Alle Figuren wurden erstklassig animiert und erinnern stark an das Dschungelbuch.

Sound **70%**

Dumpf dröhnen die Bongos durch den Urwald - das heizt die Motivation tüchtig an.

Gesamt **79%**

Ein Jump & Run traditioneller Machart mit super Grafik und exakter Steuerung!



## Hot-Spot

Pitfall hat auch nach so langer Zeit nichts von seiner Faszination verloren.

## Word Up

Man könnte meinen, die Jungs von Activision hätten stundenlang David Perry-Module gezockt. Die prächtige Urwald-Kulisse scrollt butterweich und die Animationen sind genauso perfekt wie die von

Flashback-Conrad. Pitfall bietet wenig Neues, ist aber ein sowohl technisch als auch inhaltlich überzeugendes Modul!



**F**ußballspiele gibt's mehr als genug! Sensible Soccer, FIFA Soccer, Ultimate Soccer, World Cup USA '94 und noch viele mehr. Wenn jedoch jemand

**DER NEUESTE**  
ein neues Werk auf den Markt  
**STREICH VOM**  
bringt, der schon mehr als 1 Milli-  
**KICK OFF-ERFINDER**  
on Fußballspiele verkauft hat, dann  
**DINO DINI!**

sollte man genauer aufpassen. Dino Dini, seines Zeichen Schöpfer der Amiga-Hits Kick Off, Kick Off 2 und Goal!, steckte seine ganze Soccergames-Erfahrung in sein Debütwerk für den Mega Drive. Für Dino Dini's Soccer blieb er wie erwartet bei der grafisch wenig spektakulären, spielerisch jedoch ungemein sinnvollen Vogelperspektive. Die ausgezeichnete Spielbarkeit und Realitätsnähe ist der wichtigste Qualitätsfaktor für sein neues Werk. Dribbeln, Ball stoppen, mit dem Ball eine Kehrtwende machen,

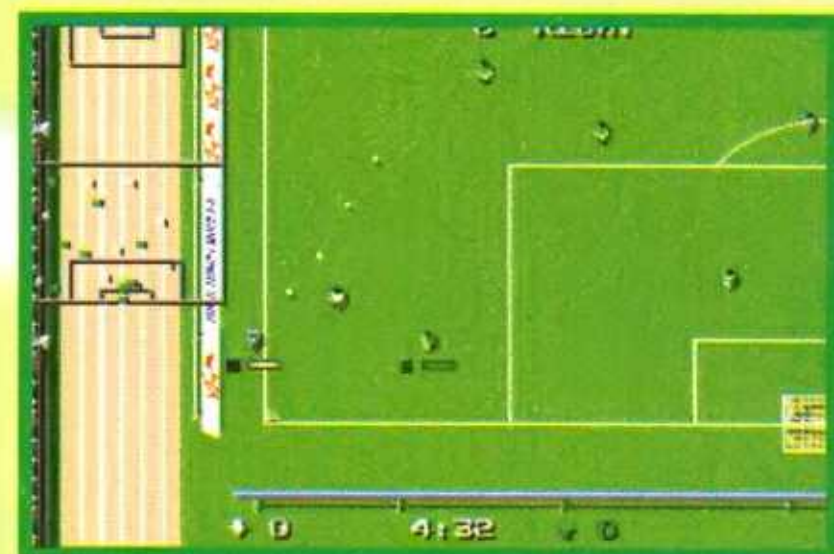
Dino Dini's Soccer

Dank der gestrichelten Linie lassen sich Einwürfe besser einschätzen (rechts).



Beim Elfmeterschießen steigt die Spannung auf den Höhepunkt.

Kopfstöße, angeschnittene Schüsse, flinkes Kurzpaßspiel, Elfmeterschießen, raumgreifende Pässe und noch viel mehr gehören zum Repertoire der perfekt animierten Fußballer, die über den in alle Richtungen flink scrollenden Platz huschen. Bei Ecken, Einwürfen oder Strafstoßen wird übrigens näher herangezogen, was auf Wunsch auch ständig geschieht. Fünf verschiedene Spielmodi mit Training, World Cup, Liga, Arcade oder Freundschaftsspiel sorgen für Abwechslung, wobei man sich im Arcade-Modus mit Punktwertung eine Highscoreliste hocharbeiten kann, die ebenso wie die selbst editierten Mannschaften mit echten Spielen auf der Batterie gespeichert werden. Im Turniermodus dürfen sich bis zu acht Spieler mit einer Mannschaft beteiligen.



Check Up

Mega Drive 8 MBit



Dino Dini's Soccer Sportspiel  
Hersteller: Virgin Tel. —  
Release: November Preis: DM 120,-

Spieler ..... 1-4  
Levels ..... —  
Save Game ..... Batterie  
Besonderheiten ... Editor für eigene Mannschaften, Zoomfunktion

Grafik **58%**

Winzige, jedoch hervorragend animierte Sprites, flinkes Scrolling, jedoch nicht spektakulär, aber völlig ausreichend.

Sound **82%**

Packender Soundtrack, gelungene Stadion-Atmosphäre und realistische Digi-Effekte.

Gesamt **87%**

Sensible Soccer hat endlich einen würdigen Nachfolger gefunden. Dino Dini's Goal spielt sich prachttvoll, hat viele Spielmodi, eine Batterie und faires Gameplay. Der Fußballhit!



Die WM-Qualifikation auf allen Gebieten der Erde kann nachgespielt werden (oben).

Umfangreiche Auswertungen erfreuen den Statistiker (unten).



Hot-Spot

Das beste Fußballspiel mit Vogelperspektive! Besser und abwechslungsreicher als Sensible Soccer.

Word Up

Erstaunlich! Mein Lieblingsfußballspiel heißt nicht mehr Sensible Soccer und auch nicht FIFA Soccer '95. Da mir eine gewisse Übersicht wichtiger ist als grafischer Schnickschnack, war ich von Dino Dini's Soccer vollkommen

begeistert. Perfekte Spielbarkeit und tausend Optionen machen mich zum Dino-Fan. Unbedingt probieren!





# DIE MICKEY MANIA GREIFT UM SICH



**„Eine klasse Maus“** (Play Time Star)  
Play Time 11/94

**„Disney-Fans und Jump'n'Run-Freunde dürfen  
sich schon jetzt auf ein Highlight des Genres freuen“**  
Maniac 10/94

# SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 12/94

PLAYERS  
GUIDE



CODES  
+  
FREEZERS

<b>The Lost Vikings</b>	Seite 321-326
<b>Ballz</b>	Seite 327-330
<b>Zero Tolerance</b>	Seite 331-335
<b>Jurassic Park</b>	Seite 336-339
<b>Dune</b>	Seite 340-343
<b>Sonic &amp; Knuckles</b>	Seite 344-351
<b>Codes + Freezers</b>	Seite 320

Ballz	James Pond 3
Battletoads/	Jurassic Park
Double Dragon	Landstalker
Bomber Raid	Lost Vikings
Combat Cars	Skitchin
Dune 2	Sonic &
EA Hockey	Knuckles
Fido Dido	Sub Terrania
FIFA	Sunset Riders
International	Toe Jam & Earl
Soccer	Zero Tolerance

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

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

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

Coupon bitte schicken an:  
**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name \_\_\_\_\_  
 Straße \_\_\_\_\_  
 PLZ Wohnort \_\_\_\_\_  
 Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

## JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS  
FÜR SPIELEPROFIS !!!

Die Lösung zu allen 40 Leveln dieses Puzzle-Spiels auf 5 Seiten. Um Platz zu sparen, haben wir die Namen in E (Eric), O (Olaf), B (Baleog) und T (Tomator) abgekürzt.

## Alien Spacecraft



**Level 1**

E: Hüpf über elektrische Strahlen, klettere die Leiter hoch und gehe zum Ausgang. B: Erschieße den Alien, klettere herunter und gehe dann zum Ausgang.



**Level 2**

E: Gehe nach rechts, hoch und drücke auf Knopf B. Erschieße die Aliens und sammle die Bomben ein. Alle: Nach rechts und runter zum Boden des Fahrstuhls. B: Drücke den Feuerknopf. E: Wirft die Bombe auf den Computer. Alle: Jetzt eine Ebene nach oben, nach links und den Hebel drücken. B: Erschieße die Aliens, O: Blockiere die Laser-Kanonen. Weiter so bis zum Ausgang.



**Level 3**

E: Zerbrösele die rechte Wand. Alle: Die Leiter hinauf. B: Drücke den Feuerknopf, und dann alle zum Teleport. O: Hebe das Schild hoch und wirf es auf den Schlüssel. Benutze den Schlüssel. Alle: Nach links. B: Den Feuerknopf. Alle: Nach unten. E: Springe hoch zum Schlüssel und zur Bombe. Alle: Nach rechts, benutzt die Bombe gegen die Roboter. Alle: Zum Ausgang.



**Level 4**

E: Springe nach links, gehe runter und nach rechts. Bewege den Lift nach oben, springe raus und drücke einen Knopf. O und B: Nehmt den Lift nach unten. E: Springe nach rechts zum Schlüssel während ihr den Laser abwehrt. Alle: Nach oben zum Teleport. O: Hebe den Schutzschild. E: Springe auf den Schild, bewege dich mit nach unten. E: Erschlage die Roboter und drücke den Hebel. Alle: Zum Ausgang.



**Level 5**

E: Springe über das Wasser zum Schlüssel. O: Stoppe die Monster. B: Erschieße sie. Alle: Rechts zur Wand. O: Blockiere den Weg bei der Wand. B: Stelle dich neben O. E: Zerschlage die Wand. B: Erschieße die Feinde. E: Gehe nach links zum Schlüssel. Alle: Nach rechts und runter zum Schloß. Öffnet das Schloß, geht dann nach links. B: Schieße auf die niedrigeren Brücken. Alle: Nach draußen.



**Level 6**

O: Nach oben, benutze den Schutzschild, um nach rechts zum Schlüssel zu gelangen und das Schloß zu öffnen. Alle: Nach rechts. O: Die Leiter hoch, blockiere das Feuer und nimm den Schlüssel. Benutze den Schlüssel für die untere Brücke. Alle: Die Leiter hoch. E: Stelle dich auf den Schild, um den Schlüssel zu erreichen. Öffne das Schloß. Erschieße die angreifenden Feinde und wehre dich, um zum Ausgang zu gelangen.



**Level 7**

O: Gehe nach oben, benutze den Schild, um nach rechts zum Schlüssel zu gelangen und die Tür zu öffnen. Alle: Nach rechts. O: Gehe die Leiter hoch, blockiere das Feuer und nimm den Schlüssel. Dann nach rechts, benutze den Schlüssel für die untere Brücke. Alle: Die Leiter hoch. E: Nimm den Schlüssel, öffne das Schloß. Jetzt zum Ausgang.



**Level 8**

Alle: Die Leiter runter und nach rechts. O: Die Leiter hoch. B: Folge ihm und schieße auf die Stalaktiten rechts, um eine Brücke herzustellen. Alle: Nach rechts und hoch. O: Blockiere das Feuer. E: Zerschlage die Wand und B: Erschieße die Feinde. Alle: Nach unten und nach rechts, B: Drücke den Hebel. Alle: Verlassen des Levels.



# THE LOST VIKINGS

## Alien Spacecraft



**Level 9**

Alle: Nach rechts, E: Zerschmettere die Wand, O: Schieße und blockiere das Feuer. E: Greife den Höhlenmenschen mit dem Schwert an. Alle: Nach links zum Schlüssel und Schloß. E: Zerschlage die Wand. Alle: Runter, rechts und zum Luftblasen-Lift. O: Blockiere. E: Zerschmettere die Wand und nimm den Schlüssel. E: Nach rechts und die Leiter runter, öffne die Tür und zerschlage die Wand. Alle: Nach draußen.



**Level 10**

Alle: Nach rechts und die Leiter hoch. Vorsichtig von Blase zu Blase springen. E: Auf den Schild stellen, um den Schlüssel zu erreichen. O: Blockiere, und E: Benutze den Schlüssel. Weiter hinauf zum Schlüssel. Gehe nach rechts zur Tür. E: Klettere mit dem Schild über die Tür und öffne sie. Alle: Nach rechts zum Ausgang.



**Level 11**

B und O: Kämpft euch bis zur letzten Leiter ganz rechts. Nehmt den roten Schlüssel und geht hoch und nach links zum gelben Schloß. E: Folge den beiden und springe über die Tür. Weiche den Feinden aus und benutze die Bombe. Nimm den Schlüssel und öffne die Tür. Alle: Nach oben, benutzt den roten Schlüssel, um die Brücke runter und zum Ausgang zu nehmen.



**Level 12**

Alle: Nach rechts, O: Wehre das Feuer ab, E: zerschlage die Feuerwand, nimm den Schlüssel. Alle: Nach oben und nach rechts. E: Springe über die Lava, benutze den Schlüssel, die Lava verschwindet. Alle: Nach rechts und runter zu den Blasen, O: Hebe den Schild und gehe nach oben. Drücke den Block in das Loch. Alle: Zum Ausgang.



**Level 13**

B: Gehe nach rechts, klettere auf den Baum und schieße nach rechts. Die Kokosnüsse fallen runter. B und O können jetzt rüber. Gehe nach rechts und schieße auf den nächsten Baum. E: Springe hoch, um den Schlüssel zu bekommen. Schieße auf den nächsten Baum, gehe nach rechts. O: Blockiere. E: Öffne das Schloß. Alle: Nach rechts zum Schloß. O: Hoch und schiebe den Stein, dann blockiere. E: Nimm den Schlüssel, Alle: Raus.



**Level 14**

Alle: Nach links. B: Drücke den Hebel. O: Nach unten und blockiere das Feuer. B: Folge O und greife die Soldaten an. Alle: Ganz nach rechts. B: Drücke den Hebel, gehe nach links. B: Drücke Feuerknopf. E: Springe hinterher, drücke den Hebel. B und A: Folgen. Bekämpft die Soldaten, blockiert das Feuer und geht raus.



**Level 15**

O: Gehe links nach unten und drücke den Hebel. E: Springe nach rechts und drücke den Knopf. E: Schlage auf die Steine, während du nach links und nach oben gehst. Jetzt die Leiter hoch und die Wand zerschlagen, um den Schlüssel zu bekommen. E: Zurück zum Lift, dann nach unten. B: Folge E. O: Gehe nach unten, treffe dort B und O am roten Schloß. Benutze den Schlüssel. Drücke den mittleren Hebel und den Knopf zum Ausgang.



**Level 16**

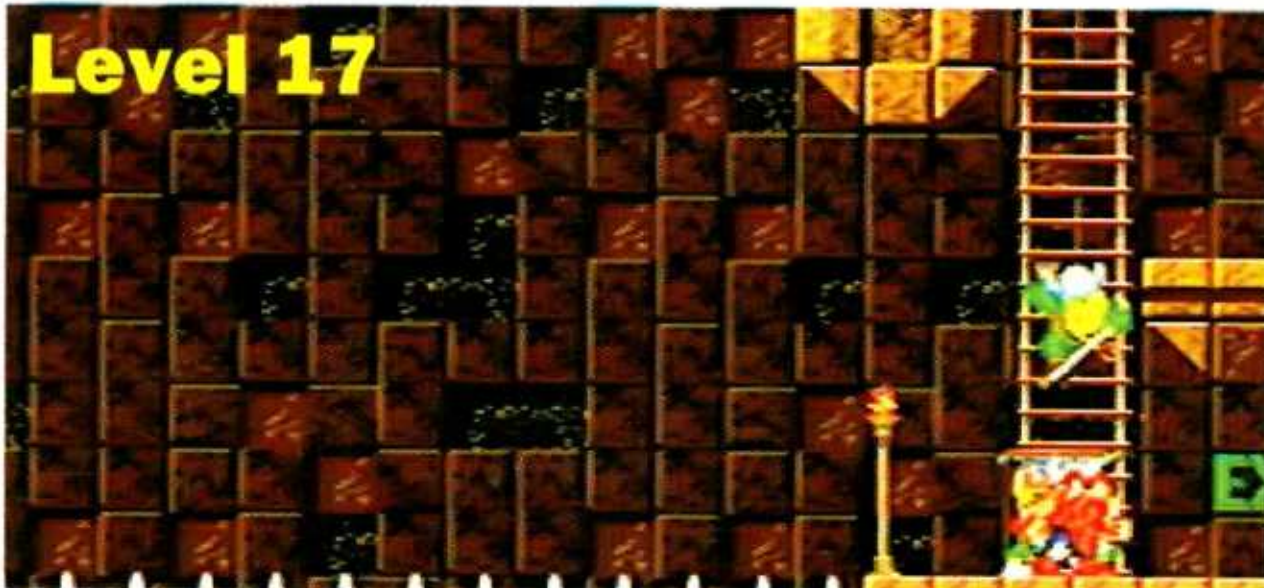
E: Klettere den Pfeiler hoch, dann zurück und nach rechts, drücke den Hebel und springe auf den Felsen und wieder herunter. O: Wehre das Feuer ab. B: Schieße auf die Kette. Alle: Die Leiter nach unten und die Symbole auf dem Stein am Boden merken. B: Benutze die Hebel, um die Symbole auf dem Pfeiler zu plazieren. Alle: Zum Ausgang.



# THE LOST VIKINGS

## Alien Spacecraft

### Level 17



O und B: Greift die Schlange rechts an. E: Zerschlage die Wand, O und B: Nach links, nach unten und die Mumie angreifen. E: Gehe nach rechts und nimm den Schlüssel. O: Nach rechts und die Leiter zum Schlüssel nach oben. Jetzt nach rechts zum Ausgang. B und E: Nach rechts, benutzt den Schlüssel, zerschlägt die Wand, geht nach unten, trifft dort O und hinaus.

### Level 18



B: Greife den Soldaten an. E: Gib B den Schutzschild. O: Gehe nach unten und wehre das Feuer ab. B: Überwältige den Soldaten und nimm den Schlüssel. Alle: Nach rechts und benutzt den Schlüssel. B: Greife die Feinde an, dann nach unten. O: Wehre das Feuer ab. E: Springe auf den Schild, um den Schlüssel zu bekommen. Alle: Nach oben zum Schloß, öffnet dieses und nach draußen.

### Level 19



B: Nach rechts, greife die Feinde an. O: Folge B und bleibe auf der obersten Stufe mit hochgehaltenem Schild stehen. E: Folge O. Drücke den Hebel und springe auf die Wand, um den Schlüssel zu bekommen. Alle: Nach oben und nach rechts. E: Springe zum Hebel, öffne die Tür. Alle: Nach rechts, nach unten, nach oben zum Schlüssel und zum Ausgang.

### Level 20



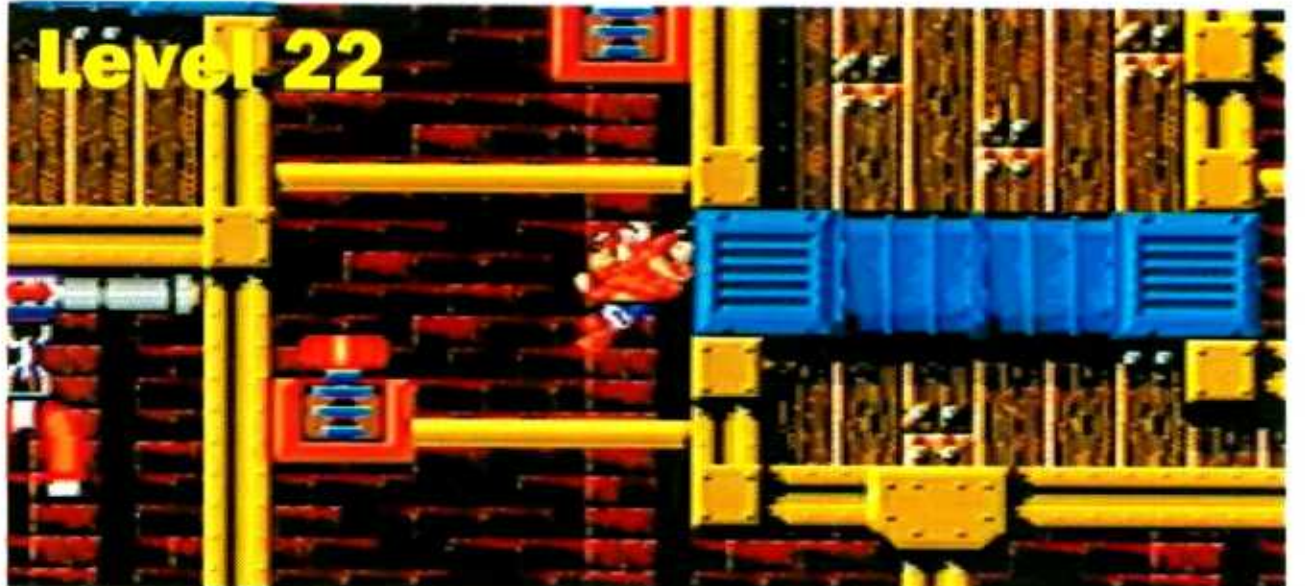
Alle: Zum zweiten Lift. O: In den linken Raum, drücke den Hebel. E: Nimm den Schlüssel. Alle: Nach oben. E: Öffne die Tür, gehe nach oben. B und O: Nach links. E: Weiche den herunterfallenden Felsen aus und gehe nach links. Verschiebe den linken Stein. Alle: Hinaus.

### Level 21



Alle: Nach rechts hinter die Kolben. B: Schieße auf den Hebel. E: Um Bonusse zu bekommen, springe in die blauen Öffnungen. Alle: Nach rechts zur beweglichen Plattform. E: Springe auf O, um an den Hebel zu kommen. Alle: Nach unten. B: Begib dich in die blaue Öffnung, E: Folge B und wirf die Bombe auf die blauen Blocks. E: Nimm den Schlüssel und gehe zu O zurück. Alle: Nach unten, den Schlüssel benutzen und zum Ausgang.

### Level 22



Benutzt den Kran, um Blöcke auf den Hebel zu werfen, geht dann nach rechts. O: Hebe den Schild mit Hilfe des Magneten hoch halte ihn über den Hebel. Nimm den Schild herunter, drücke den Knopf und halte den Schild wieder hoch. Alle: zur Wippe und nach oben links. Hebe O nach oben und bringe ihn über die Spitzen. Den Hebel drücken und zum Ausgang.

### Level 23



O und B: Nach unten in die Öffnung. O: Blockiere. B: Gehe nach rechts, um den Pfeil zu bekommen. Erschieße die Roboter, nimm die Werkzeuge und zurück. E: Nach unten links, nimm den Draht. O: Nimm die Werkzeuge mit nach oben links und repariere die Maschine. R: Nach oben links, schieße auf die roten Röhren und nimm die Kolben. Benutze den Draht, Block und den Kolben um die Maschinen zu starten. Benutze die Batterie für die Tür, den Ausgang.

### Level 24

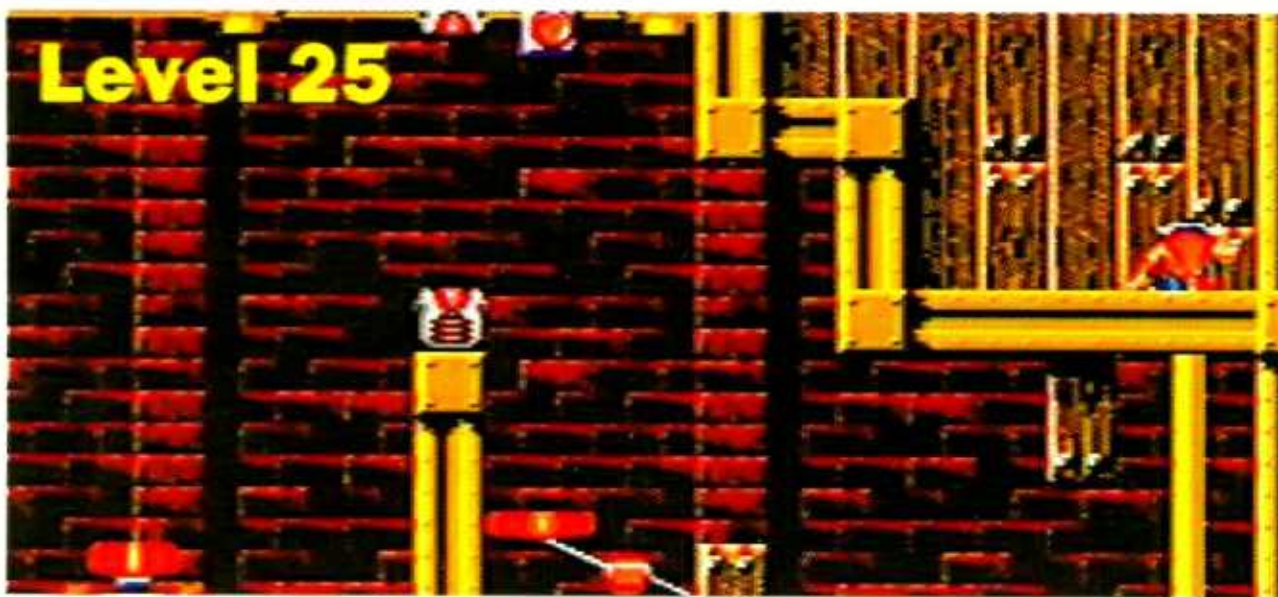


O: Nach unten. B: Mit dem Lift nach unten, klettere auf die Pfeife, um den Pfeil zu bekommen. Schieße auf die Blöcke, den Roboter und den Hebel. B: Stelle dich neben die Spitzen. E: Auf die andere Seite der Spitzen. B: Feuere, gehe zu E. E: Nach rechts, klettere auf die Plattformen, nach oben links. Nimm den Schlüssel, gehe zum Ausgang. O: Gehe rechts, nach unten links, drücke den Hebel. B: Nimm den Lift nach unten. Alle: Zum Ausgang.



# THE LOST VIKINGS

## Alien Spacecraft



**Level 25**

B: Auf die Wippe, drücke den Knopf, dann nach links und den Hebel drücken. O: Nach links zum Kran, bewege den Balken nach rechts. B: Folge O. O: Bringe B auf dem Balken nach links, bewege den Balken wieder zurück. E: Suche und nimm den Schlüssel. Springe nach unten zum Kran. Alle: Nach oben rechts. B: Auf die bewegliche Plattform. Drücke den Hebel. Alle: Zum Ausgang.



**Level 26**

E: Nach oben, die Bomben einsammeln. Wirf diese auf die Maschine. Gehe nach unten. Alle: Nach rechts zur Wippe. O und B: In den Lift. B: Drücke die Hebel, E: Bombardiere die Maschine von oben. Alle: Nach unten, den Roboter bombardieren. In den Lift, dann den linken Boden bombardieren. Auf die Hebel schießen und zum Ausgang gehen.



**Level 27**

O: Nimm oben den Schlüssel. Alle: Nach oben zur Tür und diese öffnen. B: Runter zum Lift und auf die Kette schießen. E: Nach ganz rechts und runter zum Schlüssel. Jetzt nach links zum Kran. B: Über die Spitzen zum Kran. Bewege den Träger an Es Kran hinunter. E: Den Träger in das Loch im Boden stellen. E: Schieße auf den Hebel, dann alle zum Ausgang.



**Level 28**

E: Benutze den Kran um O zu den Sprungfedern zu bringen. O und E: Nach oben. E: Nach rechts zum Kran, um die Bomben zu bekommen. E: Zerschlage die linke Wand. O: Nach unten zum Schlüssel. Alle: Zum Schloß, dieses öffnen und den Boden bombardieren. O: Den Knopf für den Lift nach unten drücken. Alle: Runter zum Lift. B: Schieße auf die roten Röhren und dann alle zum Ausgang.



**Level 29**

E: Mit dem Lift nach oben, springe in das Loch und nimm die Fackel. Begleite die anderen. Jetzt nach oben zum Kran und wirf Metall in die Maschine. Sammle die Werkzeuge ein. Alle: Nach oben rechts. B: Zerschneide die Kette. Alle: Zurück zum Boden. B: Schieße auf die Maschine. Alle: Zum Ausgang.



**Level 30**

O und B: Greift Feind rechts an. B: Nach oben zum Schlüssel. Alle: Nach rechts. E: Nach oben, drücke den Hebel, nimm den Lift zum Schlüssel. Stelle den Hebel zurück. Nach oben zur Bombe. Alle nach rechts. Benutzt den Schlüssel, dann über die Spitzen bewegen. B: Nach oben links, zerschneide die Röhren, nimm den Schlüssel und benutze ihn. E: Nach oben, bombardiere die Wand, drücke den Hebel, nimm den Schlüssel. Alle: Zum Ausgang.



**Level 31**

O: In die Grube und den Schild hochhalten. B: Zum Lift, schieße auf die Zielscheiben. Nimm den Schlüssel, öffne das Schloß und bringe O nach rechts zum Ausgang. B: Nach unten links, bombardiere den Boden, schieß das Ziel ab, zerschneide die Kette und teleportiere dich. E: Nach rechts, bringe die Blasen zum zerplatzen. Alle: Zum Ausgang.



**Level 32**

O und B: Nach oben. E: Zu den Hebeln. Um die anderen passieren zu lassen, drücke den mittleren, den linken und wieder den mittleren Hebel. Alle: Nach rechts. E: Nimm den Schlüssel und drücke den linken und rechten Hebel gleichzeitig. Jetzt den mittleren Hebel. E: Hoch zu den Spitzen. O: Bombardiere den Boden, drücke den Knopf. B: Zu den Hebeln. Drücke den mittleren und rechten, den rechten, dann den linken. Alle: In den Lift. O: Nach rechts zum Schlüssel, alle nach draußen.

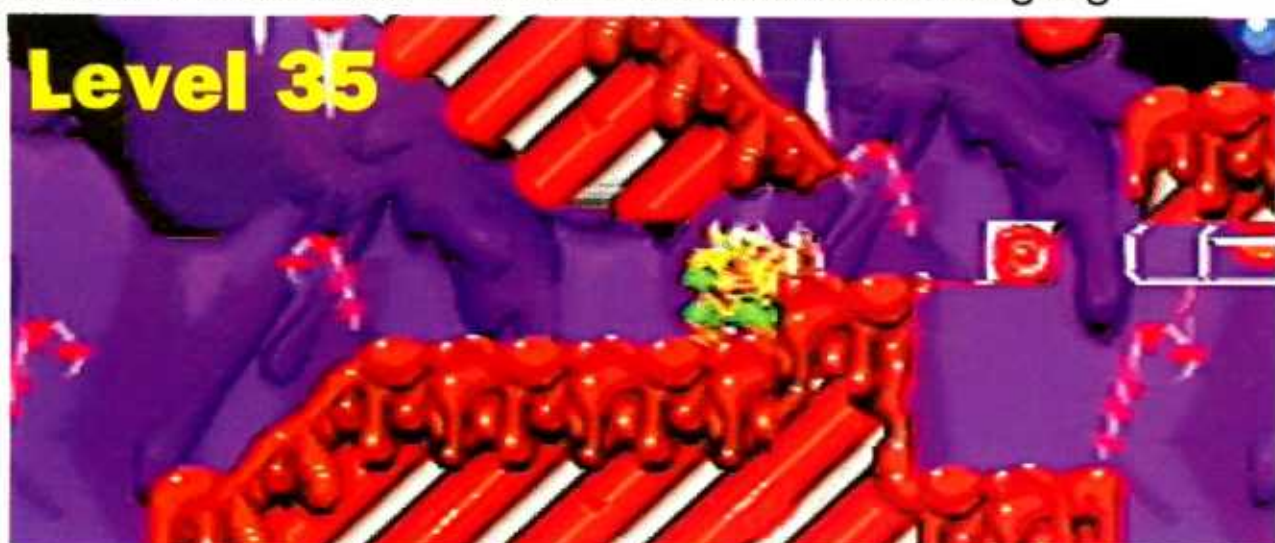


# THE LOST VIKINGS

## Alien Spacecraft



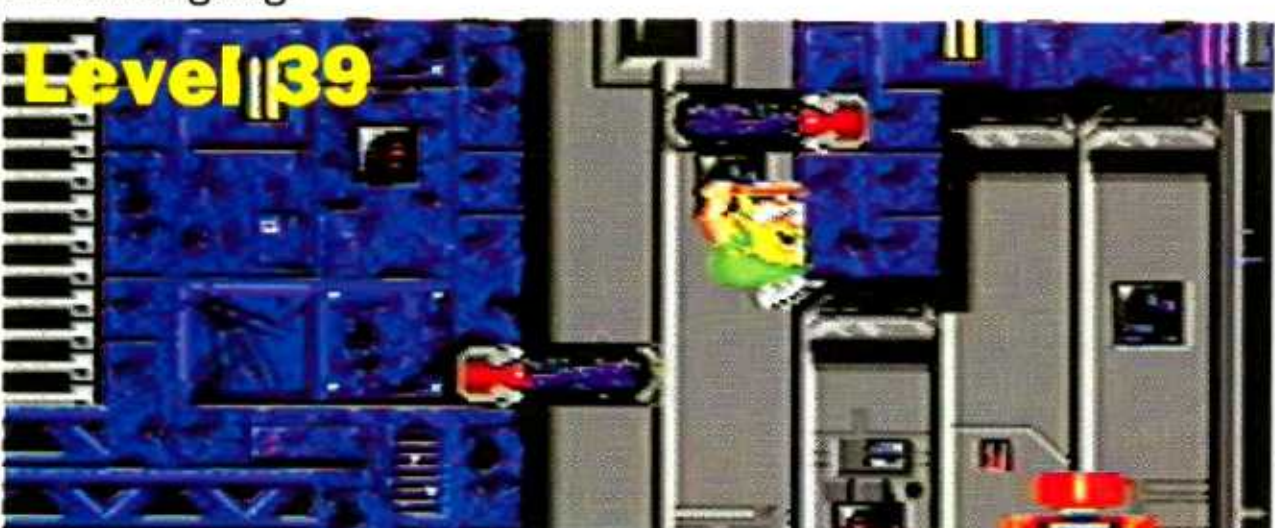
**Level 33**  
 B: Nach rechts, dann zu den Pumpen und die Bombe mitnehmen. Benutze die Bombe als Teleporter. E: Nach rechts und mit dem langen Förderband nach oben. Jetzt nach unten zum Schlüssel, dann nach links zum Teleporter. B: Nach links, schieße auf das Ziel, gehe nach oben zu den zwei Hebeln, schieße auf diese und nimm den Schlüssel und teleportiere dich. Alle: Mit Hilfe des Schlüssels zum Ausgang.



**Level 35**  
 Alle: Nach links. O: Drücke den Knopf. B: Nach oben und die Ziele abschließen. O: Über die Spitzen zum roten Schlüssel. Öffne oben das rote Schloß. E: Schwimme zum blauen Schlüssel, gehe nach rechts, benutze den Schlüssel und schwimme zum Block darüber. Schiebe den Block nach links und rechts und nimm den gelben Schlüssel. E: Öffne das Schloß mit dem Schlüssel. Jetzt nach oben zu den Spitzen. O und B: E folgen. B: Nach oben und nach links und auf das Ziel schießen. E: Zum rechten Schlüssel. Alle: Nach rechts, zum Schloß und zum Ausgang.



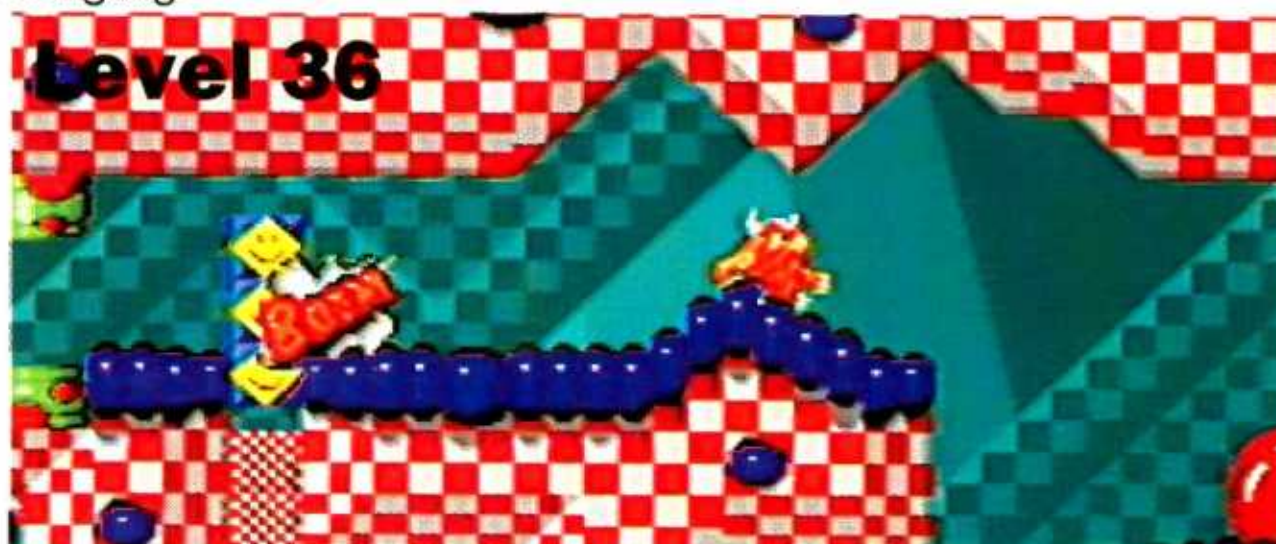
**Level 37**  
 E: Bewege den Hebel. E: Zerschlage die Wand. B: Nach oben, zerschleße die Blöcke und das Ziel. Gehe nach unten und zerschleße den an der Kette hängenden Block. O und B: In das Loch und den Knopf drücken. E: Drücke den Hebel, gehe nach links, nimm den Schlüssel, öffne das Schloß, nimm den zweiten Schlüssel, gehe nach oben und öffne das Schloß. Drücke den Block auf den Hebel. Alle: Teleportieren. Startet den Lift. B: Schieße auf das Ziel. E: Nimm und benutze den Schlüssel. Jetzt zurück zum Lift. B: Schieße auf das rechte Ziel. Alle: Zum Ausgang.



**Level 39**  
 Alle: Teleportieren. B: Nimm die Bomben und bombardiere die Blöcke. O: Nach links. B: Schieße auf die Ziele, teleportiere, drücke den mittleren und dann den rechten Hebel. Jetzt nach rechts zum Teleporter. B: Nach links unten, schieße auf das Ziel, gehe weiter nach unten und nimm den Schlüssel. O: Nach unten, nimm den Schlüssel, drücke den Knopf, nimm den Schlüssel von B. E: Nimm den unteren Teleporter, springe in den oberen Teleporter, nach links, teleportiere dich nach unten, bombardiere den Computer. Alle: Zum Ausgang.



**Level 34**  
 B: Nach links, schieße auf das Ziel, nimm den Schlüssel. O und E: B folgen. B: Gib E den Schlüssel. E: Bewege dich mit Hilfe des Teleporters nach rechts und nimm den roten Schlüssel, dann wieder zurück. Klettere die Leiter hoch, gehe nach links, benutze den Schlüssel. Nimm den gelben Schlüssel. B und O: E folgen. O: Trage B zur rechten Leiter. O: Benutze den Schlüssel, begib dich nach unten und wehre das grüne Monster ab. B: Nach unten, schieße auf die Blöcke und das Ziel. E: Nach links in den Fahrstuhl. Alle: Zum Ausgang.



**Level 36**  
 E: Nach links und die Leiter hoch. Drücke beide Hebel, jetzt nach oben und bombardiere die Wand. O: Hole den Schlüssel von ganz links. E: Zum unteren Hebel. O: Nach links zum roten Schloß, gib B alles. B und O: Nach oben und nach rechts. Schlage auf das Ziel und nimm den blauen Schlüssel. Beide nach links, O: nach oben zum Schloß. Alle: Nach oben. O: Wehre das grüne Monster ab. Alle: nach rechts zum Ausgang.



**Level 38**  
 O: Nach unten, nimm die Bombe, teleportiere und bombardiere den Computer. Gehe nach unten, nimm den Schlüssel, benutze den Teleporter und den Schlüssel. E: Gehe nach rechts, nimm die Bombe, jetzt mit Hilfe der Leiter nach unten. B und O: Nach unten. B: Feuere nach rechts, gehe zu E. E: Nimm den Schlüssel, gehe nach links zum Schloß, bombardiere die Wand. Drücke den Knopf rechts, teleportiere. E: Gehe nach oben. B: Teleportiere dich und schieße auf die Ziele. E und O: Teleportieren. O: Zum Schlüssel. Alle: Nach rechts und zum Ausgang.



**Level 40 part 1**  
 B: Erschieße die Skorpione links. E: Nimm den roten Schlüssel, gehe nach rechts und benutze ihn. B: Nach rechts. Erschieße den Skorpion. E: Nimm den blauen Schlüssel. Gehe nach unten und nach rechts. Benutze den Schlüssel. B: Gehe zu den Pfeilen, nimm den Schlüssel, gehe nach oben und benutze den Schlüssel. Alle: Zum Ausgang.



# THE LOST VIKINGS

## Alien Spacecraft

### Level 40 Teil 2



E: Gehe ganz nach oben und nimm den Schlüssel. B und O: Geht zum Schloß und öffnet dieses. Jetzt die Roboter angreifen. Alle: Im Zickzack links, rechts über die Spitzen bewegen, den Schlüssel nehmen und das Schloß öffnen. Die Roboter angreifen, sich nach unten und nach links bewegen, die Roboter angreifen, nach links und nach unten bewegen. Jetzt den Schlüssel nehmen und zum Ausgang gehen.

### Level 40 Teil 3



O: Nimm die Bombe. B: Greife die Feinde an. E: Klettere über die Leiter zum roten Schlüssel und diesen benutzen. Alle: Nach rechts, den Pfeilen folgen und nach links bewegen. O: Den Boden bombardieren. E: Nach links, öffne das Schloß und drücke den Knopf. Die Pfeile entlang, nach oben, um den Schlüssel zu bekommen. Alle: Die Leiter hoch und teleportieren. E: Springe über den Strahl und nimm den Schlüssel. Alle: Zum Ausgang.

### Endlevel Teil 1



O: Gleite nach rechts, nimm die Bomben, wirf diese auf T. Nimm jetzt die dritte Bombe und wirf sie über T. Nimm den Schlüssel und die Bombe. Benutze den Schlüssel, teleportiere. B: Nach links zur Leiter, nach rechts um den Knopf zu beschließen. Nach rechts, schieße auf beide Hebel, T fällt. Schieße wieder auf die Hebel und nimm den Schlüssel. Gehe nach links, benutze den Schlüssel. B und E: Nach links unten, den Hebel drücken und teleportieren.



### Endlevel Teil 2

E: Springe von O herunter, teleportieren und wirf T in die Strahlen hinein. Nimm und benutze den roten Schlüssel. Gehe nach rechts zum Knopf. B: Schieße, bewege dich zu E. Alle: Nach rechts zum Teleport. O: Nimm die Bombe und wirf sie auf den Computer. Jetzt nach unten, nach rechts und die Pfeile nach oben. Schwimme über T, wirf die Bombe auf ihn und blockiere seinen Laser. B: Schieße auf den Schutzschild. E: Ramme T in die Pfeile. O: Gehe nach oben, um T abzuwehren. Beschieße und schiebe T nach links. Drücke den Hebel und T wird vom Weltraum aufgesaugt. Gratuliere!

## Level Codes

Schauplatz	Level No.	Code
Raumschiff 1	1	STRT
	2	GR8T
	3	TLPT
Urzeit	4	GRND
	5	LLMO
	6	FLOT
	7	TRSS
	8	PRHS
	9	CVRN
	10	BBL8
Ägypten	11	TR33
	12	VLCN
	13	QCK8
	14	PHRO
	15	C1RO
	16	SPKS
	17	JMNN
	18	SNDS
	19	TMPL
	20	TTRS
Fabrik	21	JLLY
	22	PLNG
	23	BTRY
	24	JNKR
	25	RVTS
	26	CBLT
	27	HOPP
	28	SMRT
WACKY	29	V8TR
	30	NFL8
	31	WKYY
	32	CMBO
Raumschiff 2	33	8BLL
	34	TRDR
	35	FNTM
	36	WRLR
	37	TRPD
	38	TFFF
	39	FRGT
Endstage	40	4RN4
		MSTR





In der ersten Folge der zweiteiligen Lösung zu BALLZ werden alle acht Charaktere vorgestellt.

## General Guide



Drücke viermal A, wenn der Gegner zerschmettert ist.



Drücke bei Ermüdung viermal UNTEN.



Drücke OBEN und A oder UNTEN und A, wenn du am Boden liegst.



Drücke A, B und C gleichzeitig.



Wenn du dem Gegner nahe genug bist, drücke zweimal OBEN.



Drücke LINKS, B und C gleichzeitig oder drücke RECHTS, B und C gleichzeitig.

## Tsunami Special Moves...



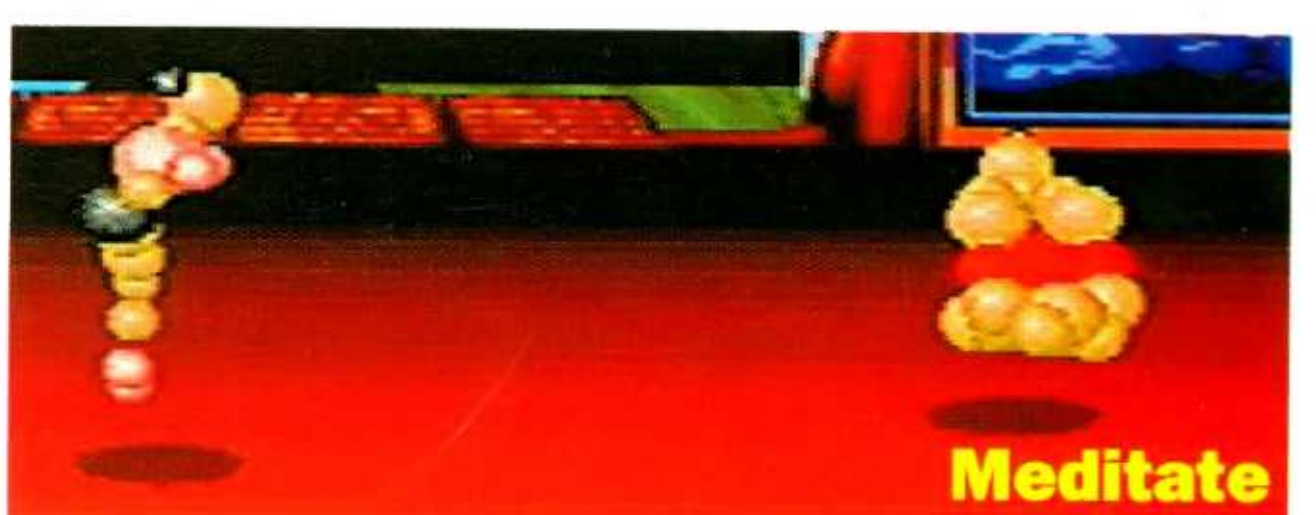
Drücke dreimal in Richtung des Gegners.



Drücke zweimal in entgegengesetzter Richtung des Gegners, dann C.



Drücke OBEN, in Richtung des Gegners, dann A.



Drücke zweimal OBEN, dann C.



# BALLZ

## ...Tsunami Special Moves



**Morph**

Drücke in entgegengesetzter Richtung des Gegners, dann in Richtung des Gegners. Drücke OBEN, A, B und C gleichzeitig.



**Sumo Splash**

Springe hoch und drücke in der Luft A und B gleichzeitig.



**Wind up Kick**

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



**Wind up Punch**

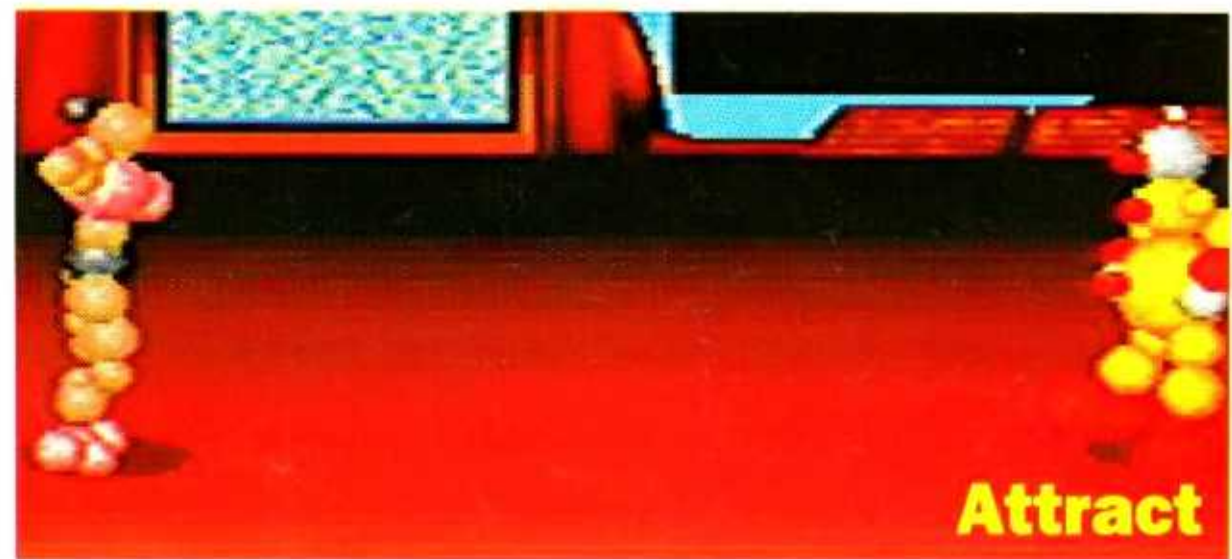
Drücke in Richtung des Gegners, in entgegengesetzter Richtung des Gegners, dann A.



**Karate Kick**

Drücke zweimal in Richtung des Gegners, dann Kick, oder zweimal in entgegengesetzter Richtung des Gegners, dann Kick.

## Divine Special Moves...



**Attract**

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



**Fake Dizziness**

Drücke zweimal UNTEN, dann in entgegengesetzter Richtung des Gegners.



**Flip and Throw**

Drücke direkt vor dem Gegner A und B.



**Ballet Kick**

Drücke zweimal RECHTS, dann B, oder drücke zweimal LINKS, dann B.



**Low Lunge Kick**

Drücke UNTEN, dann B und C gleichzeitig.



# BALLZ

## ...Divine Special Moves



Drücke zweimal RUNTER, dann in Richtung des Gegners.



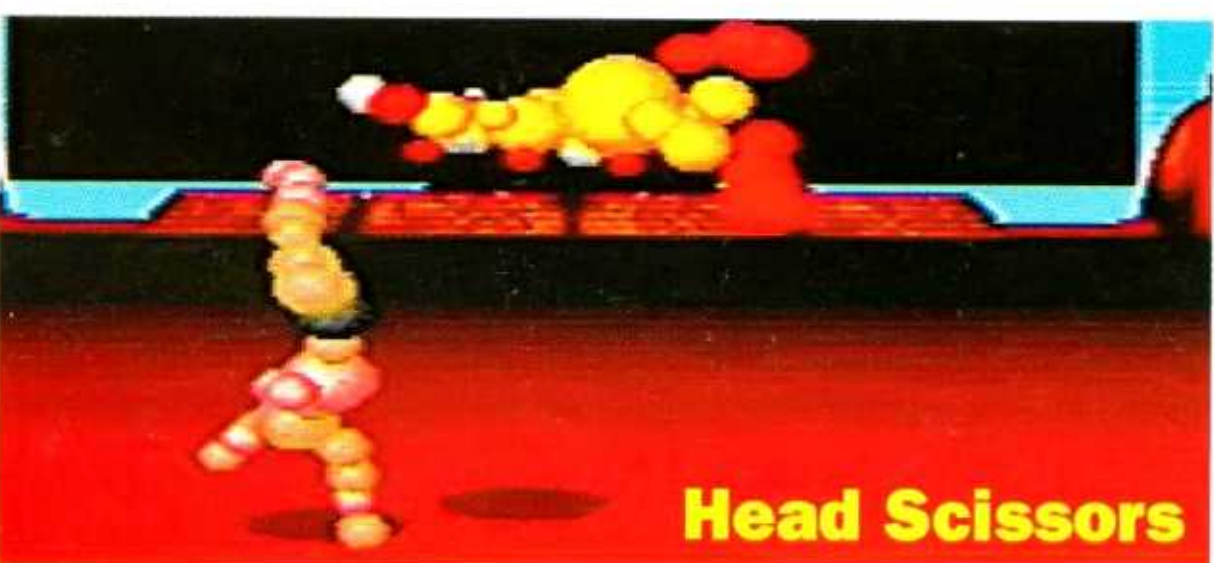
Drücke zweimal OBEN, dann B.



Drücke OBEN, LINKS, dann A und C gleichzeitig.



Drücke zweimal UNTEN, dann OBEN.



Drücke dreimal in Richtung des Gegners.

## ...Divine Special Moves

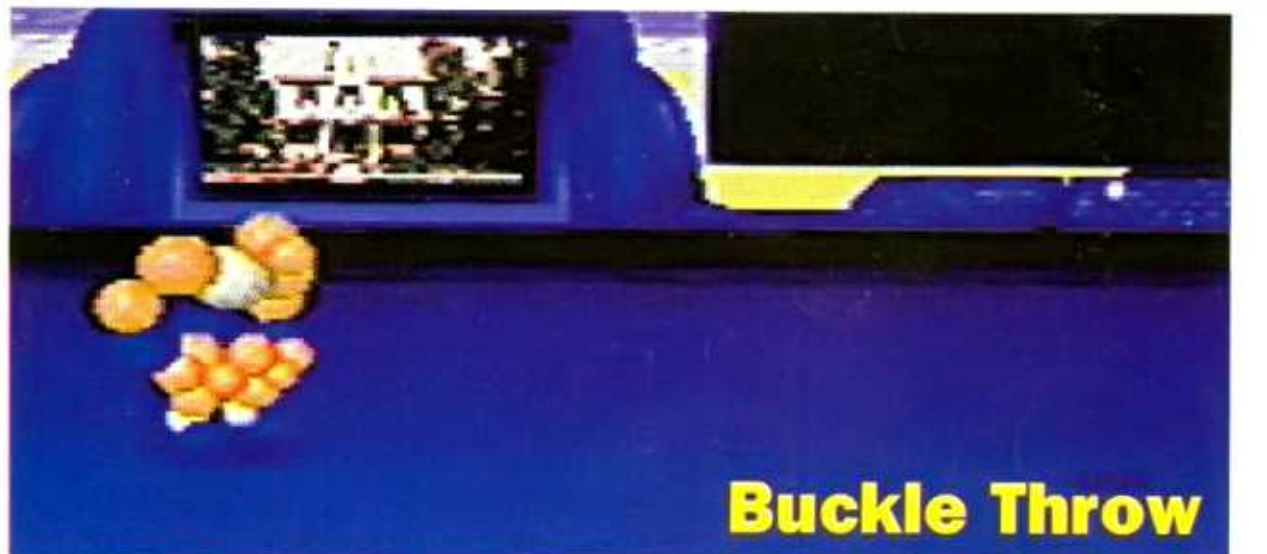


Drücke Sprung-Knopf, dann lande auf dem Rücken deines Gegners.



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

## Bruiser Special Moves...



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



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



Drücke UNTEN, OBEN, dann A.



# BALLZ

## ...Bruiser Special Moves



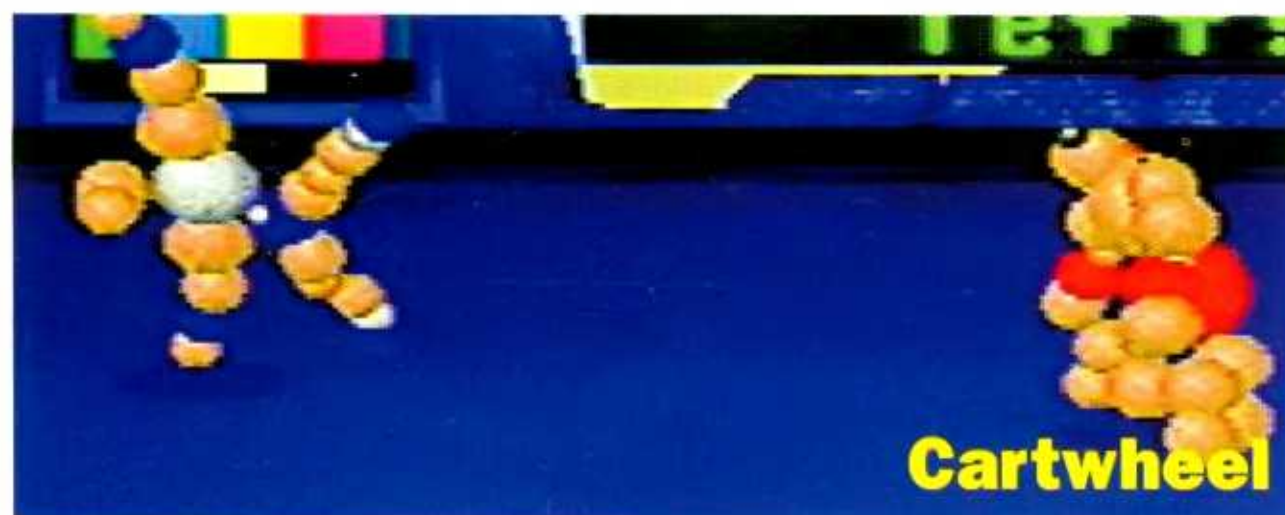
**Cannonball**

Springe hoch, dann drücke in der Luft zweimal UNTEN.



**Stretch**

Drücke OBEN, UNTEN, OBEN, dann UNTEN.



**Cartwheel**

Drücke zweimal LINKS, dann B, oder drücke zweimal RECHTS, dann B.



**Leg Sweep**

Drücke UNTEN, dann A und B gleichzeitig.



**Charge**

Drücke dreimal in Richtung des Gegners.



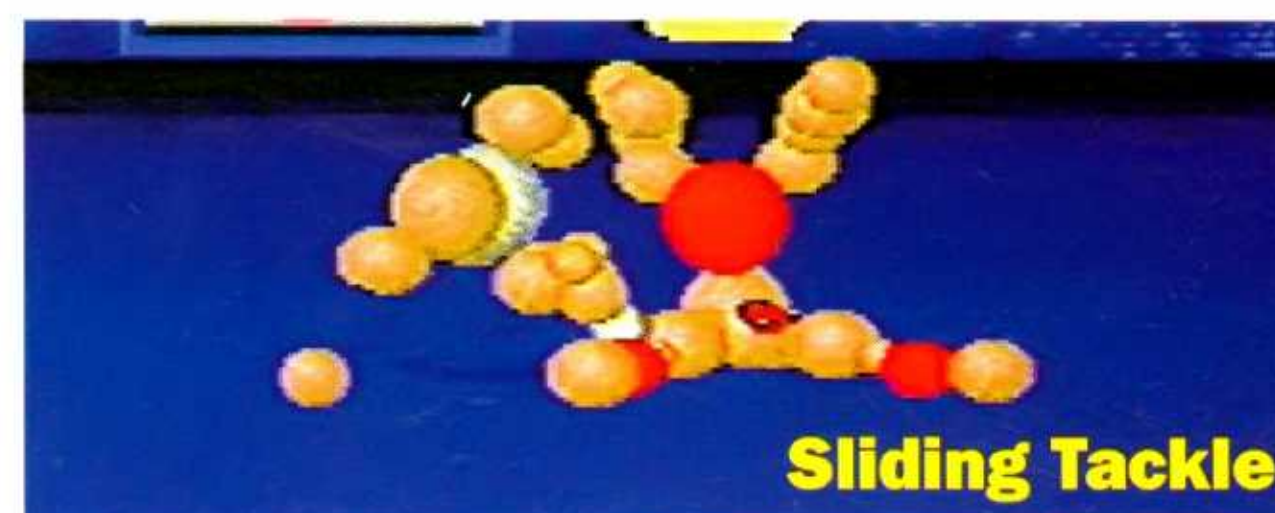
**Morph**

Drücke UNTEN, RECHTS, dann A und C gleichzeitig.



**Cyclone**

Drücke RECHTS, UNTEN, LINKS, OBEN, dann A.



**Sliding Tackle**

Drücke zweimal UNTEN, dann B.



**Jumping Kick**

Springe hoch, dann drücke auf halber Höhe in der Luft A und B gleichzeitig.



**Tornado**

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

Fortsetzung folgt...



In diesem Teil der Lösung zu Accolades Zero Tolerance mußt du tapfer sein und in den folgenden Leveln deinen Mann bzw. deine Frau stehen.

## Player's Guide



### Docking Bay Level 1 - Password LN)8v)/ng

Ein sehr leichter Level. Der Munitionsvorrat ist knapp. Nimm die Schrotflinten aus dem ersten Raum mit. In der Mitte des Levels findest du den Ausgang.

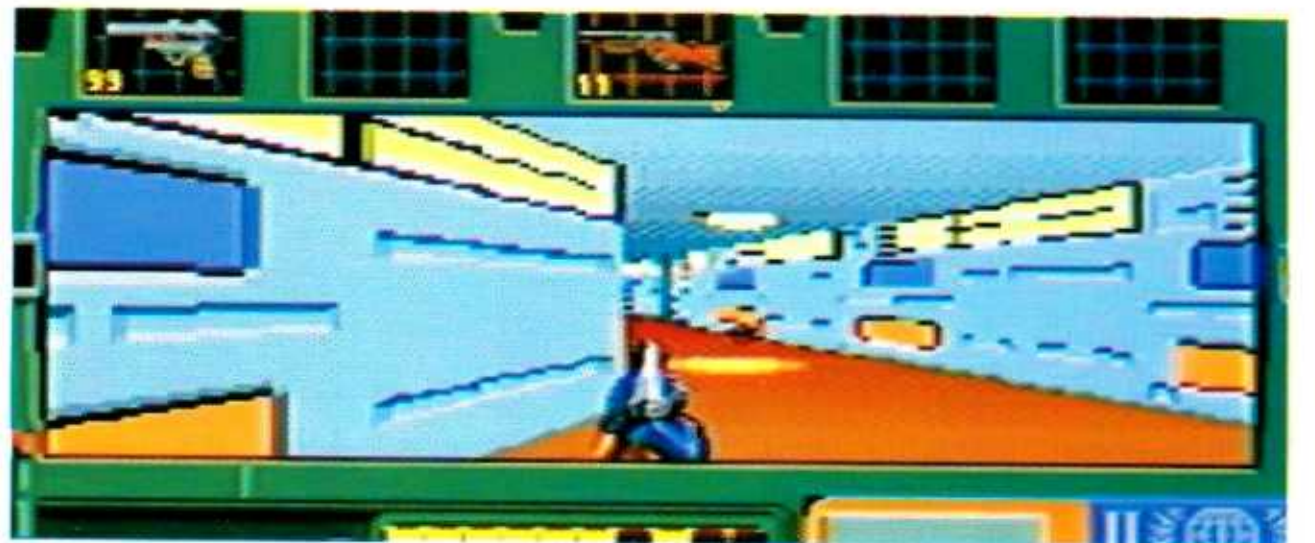


### Docking Bay Level 2 - Password LHJ8\*/Lng

Dieser Level besteht aus vier großen Räumen. Die zwei unteren sind durch eine kleine Kammer verbunden. In ihnen kannst du Munition und Gesundheitspunkte einsammeln.



Nachdem du alle Feinde zur Strecke gebracht hast, gehe zur südlichen Wand, um dort den Ausgang zu finden.



### Bridge Level 1 - Password Hn)8\*/Lng

Enge Korridore erschweren es dir, die Gegner zu treffen. Bewege dich nahe an den Wänden entlang, um nicht von ihnen überrascht zu werden.



Den Ausgang findest du am westlichen Ende eines Korridors, der vom Zentrum her abzweigt.



### Engineering Level 1 - Password XHKd\*tMv?

Nimm auf jeden Fall den Flammenwerfer in deinen Besitz. Benutze diesen jedoch noch nicht sofort.



Unheimliche krabbenartige Kreaturen greifen dich in einigen Räumen dieses Levels an. Schieße mit dem Flammenwerfer auf die großen Gruppen der Monster, um den größtmöglichen Effekt zu erreichen.



Du findest den Ausgang am östlichen Ende des Korridors, dort wo sich auch der erste Flammenwerfer befand.



# ZERO TOLERANCE

## Player's Guide



### Engineering Level 3 - Password LFKbu\*NnA

Im südwestlichen Teil findest du wertvolle Energie- und Gesundheits-Reserven. Du findest hier ebenfalls Nacht-, bzw. Infrarot-Sichtgeräte.



Im westlichen Teil, vom Zentrum der Karte her gesehen, findest du den Ausgang. Dieser bringt dich in den zweiten Level, der zuerst nicht passiert werden konnte, da der Fahrstuhl Ausgang blockiert war.



### Engineering Level 2 - Password LDLbu\*NnA

Gehe nördlich zum Start und sammle die Munition ein. Bewege dich jetzt spiralförmig auf der Karte nach Süden, um zum Zentrum zu gelangen.



Wenn du alle Feinde überwältigt hast, gehe zum Fahrstuhl zurück, der darauf wartet, dich in den nächsten Level zu bringen.



### Engineering Level 4 - Password WrZdC/M!2

Gehe rechts vom Eingang zu dem großen Raum. Halte dich links und renne nach oben. Hinter der ersten Tür findest du mehrere Flammenwerfer, mit denen du die Krabben draußen bekämpfen kannst.



Gehe in die südwestliche Ecke der Karte. Jetzt begib dich in die südöstliche Ecke des Raumes. Hier findest du ein kleines Zimmer mit einem Munitionsnachschub und den Ausgang.



### Greenhouse Level 1 - Password GL6ds8Nnv

Hole dir den Bioscanner aus dem Raum in nördlicher Richtung. Mit Hilfe des Scanners kannst du deine Feinde sehen, bevor sie dich erblicken.



Den Ausgang findest du in dem Labyrinth im östlichen Teil des Levels.



# ZERO TOLERANCE

## Player's Guide



### Greenhouse Level 2 - Password Tr6bsrNiE

Nachtsichtgeräte findest du nördlich des Eingangs. Diese sind extrem hilfreich, da in den Greenhouse-Levels die Sicht durch Nebel beeinträchtigt ist.



Sei vorsichtig, wenn du dich in dem Labyrinth am Anfang des Levels befindest. Du hast keinen Bioscanner, der dir hilft. Wenn alle Feinde abgewehrt sind, gehe in die Mitte der südlichen Wand, um den Ausgang zu finden.



### Greenhouse Level 3 - Password ?Pad-vMFj

Rechts vom Start, in südwestlicher Richtung der Karte, kannst du die Waffen- und Gesundheitsreserven auffüllen. Gehe jetzt nach Norden, dort findest du die meisten Feinde.



Im nordwestlichen Raum findest du weitere Waffenreserven. Sammle sie ein, bewege dich in südliche Richtung. Im nordwestlichen Raum findest du den Ausgang.



### Bridge Level 2 - Password cvZdt8NiE

Da sich in diesem Level nur wenige Feinde befinden, ist hier eine gute Gelegenheit, Gesundheit und Waffen aufzutanken.



Westlich des Starts findest du einen Raum. Nimm die sich darin befindlichen Waffen- und Gesundheitsreserven mit. Gehe in südlicher Richtung zum Ausgang.



### Reactor Level 1 - Password WPbb\*8Mpk

Du startest im Süden. Begib dich so schnell wie möglich zur nördlichen Wand, hier findest du einen Bioscanner und einen Flammenwerfer.



Bewege dich kreisförmig in allen Sektionen des Levels, bis du ins Zentrum gelangst. Von hier aus bringt dich eine Treppe in den nächsten Level.



# ZERO TOLERANCE

## Player's Guide



### Reactor Level 2 - Password WHYdC9MFR

Es mag dir zuerst leicht erscheinen, diesen Level zu absolvieren, weil nur ein Feind sichtbar ist. Dieser ist jedoch nicht leicht zu bezwingen.



Vernichte den Feind mit einem der Flammenwerfer. Falls du keinen besitzt, begib dich in einen vorherigen Level und besorge dir diese Waffe.



### High Rise Rooftop - Password LFLUt\*Box

Weit östlich dieses Daches findest du einen langen Korridor. Bleibe nicht stehen, sonst greifen dich feindliche Heckenschützen an. Benutze die Wände, um dich gegen die Angriffe zu schützen.



Im Nordwesten, hinter dem Korridor, findest du den Ausgang. Er befindet sich hinter einer Tür in der nördlichen Wand. Vorsicht: Scharfschützen bewachen den Korridor.



### Floor 164 - Password LDKXs\*xGx

Überwachungskameras zeigen dem Feind jede deiner Bewegungen und öffnen die Türen automatisch. Versuche, sie nach Möglichkeit abzuwehren.



In dem großen Zimmer befindet sich nur ein Feind. Gehe so rasch wie möglich hinein. Du findest hier wertvolle Energie und Waffen.



### Floor 163 - Password PFLXs\*xGx

Südöstlich dieses Levels befinden sich zwei kleine Räume. Außen sind Überwachungskameras angebracht. Komme diesen nicht zu nahe. Ansonsten werden viele Feinde aus den sich öffnenden Türen herauskommen.



In diesem Abschnitt bekommst du eine neue Waffe - die Minen. Platziere sie in den Türöffnungen, um die Feinde, die durch die Türen gerannt kommen, zu vernichten.





# ZERO TOLERANCE

## Player's Guide



### Floor 162 - Password PDKUs\*xGx

Die drei kleinen Räume südwestlich der Karte werden durch Sicherheitskameras überwacht. Gehe zuerst in den letzten Raum, die anderen beiden Räume werden durch feindliche Männer bewacht.



Hier gibt es nur wenig Munition, die eingesammelt werden kann. Gebräuche die Waffen sparsam und gehe, wenn nötig, in vorherige Levels zurück, um aufzutanken.



### Floor 161 - Password UF)y//Bvw

Nimm den Feuerlöscher am Eingang dieses Abschnitts mit. Die Feuer können dich daran hindern, in einige Bereiche zu gelangen.



Benutze den Feuerlöscher, um in die Ecke des nördlichen Raumes zu gelangen und dir einen Weg in die brennende Zone freizumachen.



### Floor 160 - Password DHBv/CJ!y

Gehe vom Start aus nordöstlich, um ein Waffen- und Energielager zu finden. Bediene dich daraus, bevor du weitergehst.



Ein Fahrstuhl südöstlich auf der Karte bringt dich direkt in Stockwerk 158. Renne durch und gehe südlich zum Ausgang, um ins Stockwerk 159 zu gelangen.



### Floor 159 - Password Pnxy/CJtS

Hier befinden sich mehrere schwarze Löcher, in denen sich Feinde verstecken. Gehe immer nahe an der Wand entlang, um ihnen zu entkommen.



Den Ausgang zum Stockwerk 160 findest du nördliche der Karte. Nimm den Ausgang südlich, und du gelangst ins Stockwerk Nr. 158, wo die Mission weitergeht.

Wird fortgesetzt...



Hier, im ersten Teil von Jurassic Park, zeigen wir, wie man sich vor den Dinosauriern schützt, und wie man die Gallimimus-, Dilophosaurus- und Triceratops-Eier einsammelt.

## Player's Guide



Am Anfang des Spiels mußt du die Tür des Helikopters öffnen und das Betäubungsgewehr vom Sitz nehmen. Bewege dich südwestlich, nimm den Stein mit, gehe östlich und dann durch den Tunnel.



Untersuche das Nest am Ende des Tunnels, um den weißen Schlüssel zu finden. Wenn du ihn gefunden hast, gehe in das Besucherzentrum östlich.



Suche im Besucherzentrum nach der roten Werkzeugkiste. Hier findest du eine Kneifzange, die du mitnehmen mußt. Gehe jetzt zum Ausgang.



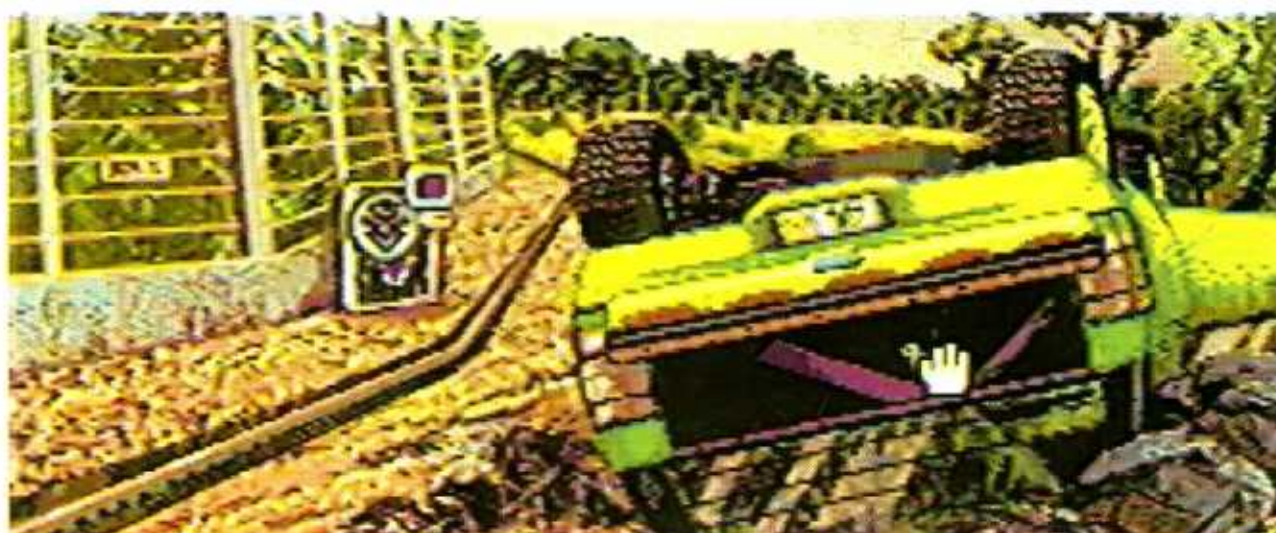
Gehe zu den Toren zum Besucherzentrum zurück und benutze die Kneifzange, um den blauen Schlüssel einsammeln zu können.



Gehe jetzt wieder in das Besucherzentrum, gehe die Stufen hoch und öffne die erste Tür. In diesem Raum bekommst du mehrere Nachrichten und kannst das Spiel zwischenspeichern.



Verlasse den Sicherheitsraum und öffne die zweite Tür zum Inkubator-Raum. Durchsuche den Arzneischränk und nimm das Beruhigungsmittel mit.



Verlasse das Besucherzentrum und gehe südlich, in Richtung des Triceratops-Geheges. Öffne den Laderaum des Jeeps und nimm die Drahtschere heraus. Gehe jetzt in östlicher Richtung weiter.



Gehe südöstlich, drehe dich nach rechts zum Jeep. Drücke jetzt auf die Windschutzscheibe, um die Hupe zu aktivieren. Hupe dreimal, der Triceratops wird nun den Jeep rammen. Sammle die Gegenstände, die aus dem Wagen fallen, ein.



# JURASSIC PARK

## Player's Guide



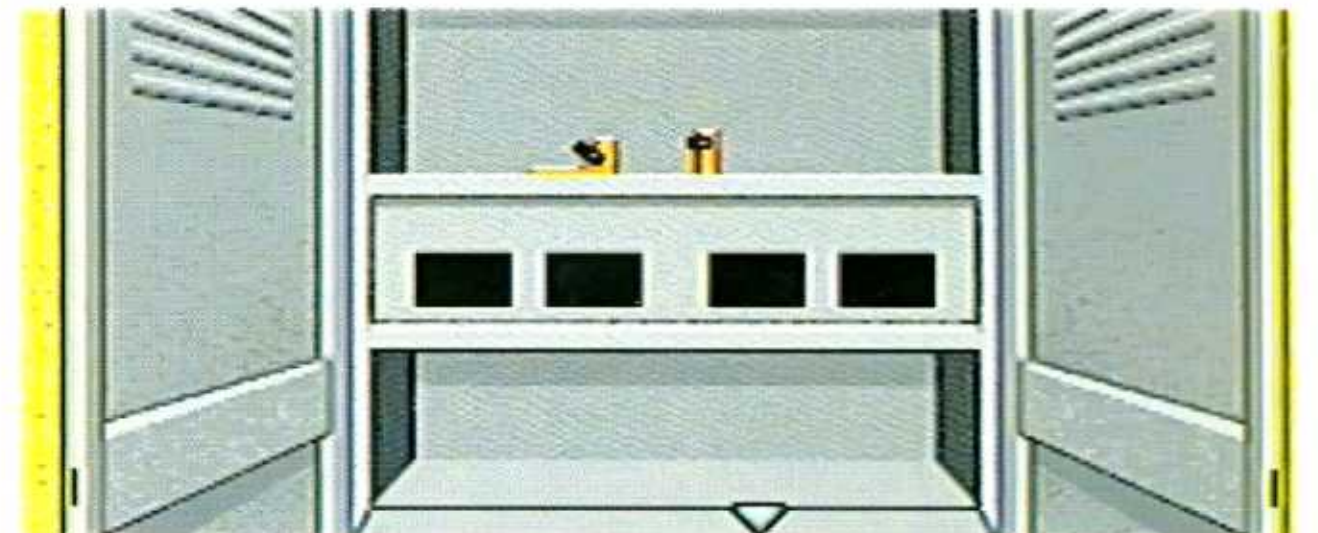
Drehe dich schnell zu dem kranken Triceratops um und gib ihm eine Spritze. Bewege dich jetzt nördlich, in Richtung des jungen Triceratops. Untersuche den großen Baum und pflücke den unteren linken Zweig.



Füttere den Triceratops mit dem Zweig. Untersuche nun die nebenstehende Kiste. Benutze das Brecheisen, um das Schloß zu öffnen und nimm den Triceratops-Schlüssel.



Gehe wieder in das Besucherzentrum und die Treppe hinauf. Öffne die dritte Tür. Nimm das Gasgewehr aus dem Schrank und nimm das Nachtsichtgerät von der gestreiften Tafel.



Kehre zum Inkubator-Raum zurück und benutze den Triceratops-Schlüssel, um den gestreiften Schrank zu öffnen. Nimm die Brachiosaurus-CD heraus.



Gehe in den dritten Raum und lege die Triceratops-CD in den Computer ein. Schreibe dir den Zugangs-Code, den der Computer auswirft, auf.



Benutze den Drahtschneider, um die Lattenkiste vor dem Sicherheitsraum aufzubrechen. Nimm den Bewegungsmelder aus der Kiste. Du bist nun bestens ausgerüstet. Jetzt geht es auf Eiersuche.



Gehe am Eingang des Besucherzentrums nach Norden und benutze den Scanner, um die Gallimimus zu beschließen. Wenn sie erlegt sind, sammle die Steine und die Eier ein.



Gehe nach links und benutze den Felsen als Brücke. Gehe nördlich zum Dilophosaurus-Gehege. Die Dinosaurier hier bespuken dich mit Gift. Bewege dich also so schnell wie möglich.



# JURASSIC PARK

## Player's Guide



Öffne schnell die Jeep-tür, nimm den Benzinkanister und untersuche das nächstgelegene Nest. Hier findest du noch mehr Eier und eine weitere CD. Immediately turn left and open the jeep door, take the petrol can, then examine the nest next to it to find more eggs and another CD.



Fülle schnell das Benzin in das Boot, welches in östlicher Richtung liegt. Fahre schnell nach links, sammle die Eier ein und tanke das Boot an der Erste-Hilfe-Station wieder auf. Kehre jetzt zum Boot zurück.



Gehe nach Süden und flöße dem Gallimimus, den du dort triffst, das Beruhigungsmittel ein. Gehe jetzt in südwestlicher Richtung weiter.



Du findest hier einen Rucksack, der an einem Seil hängt. Durchschneide das Seil mit der Drahtschere, und nimm den Schraubenschlüssel mit. Gehe nach Osten und benutze den Schraubenschlüssel an dem Gitter.



Wende dich nach Süden und schiebe den Baumstumpf dreimal hin und her, um die Gallimimus hier zu erschrecken und zu vertreiben. Jetzt kannst du die Eier einsammeln. Benutze wieder die Drahtschere, um durch den südlichen Ausgang zu kommen.



Nimm die Eier aus dem Nest und betäube den Frosch mit dem Gewehr. Jetzt kannst du weitergehen.



In westlicher Richtung siehst du diesen Eingang zum Abwasserkanal. Drücke den Pfeiler zur Seite. Du findest ein Werkzeug, mit dem du die Kanal öffnen kannst. Gehe hinein.



Gehe nördlich, dann westlich vom Kanal-Eingang. Du kommst wieder in das Besucherzentrum. Gehe in den Inkubator-Raum, benutze den Triceratops-Schlüssel, um den Inkubator zu starten. Lege jetzt die Eier in den Brutkasten hinein.



# JURASSIC PARK

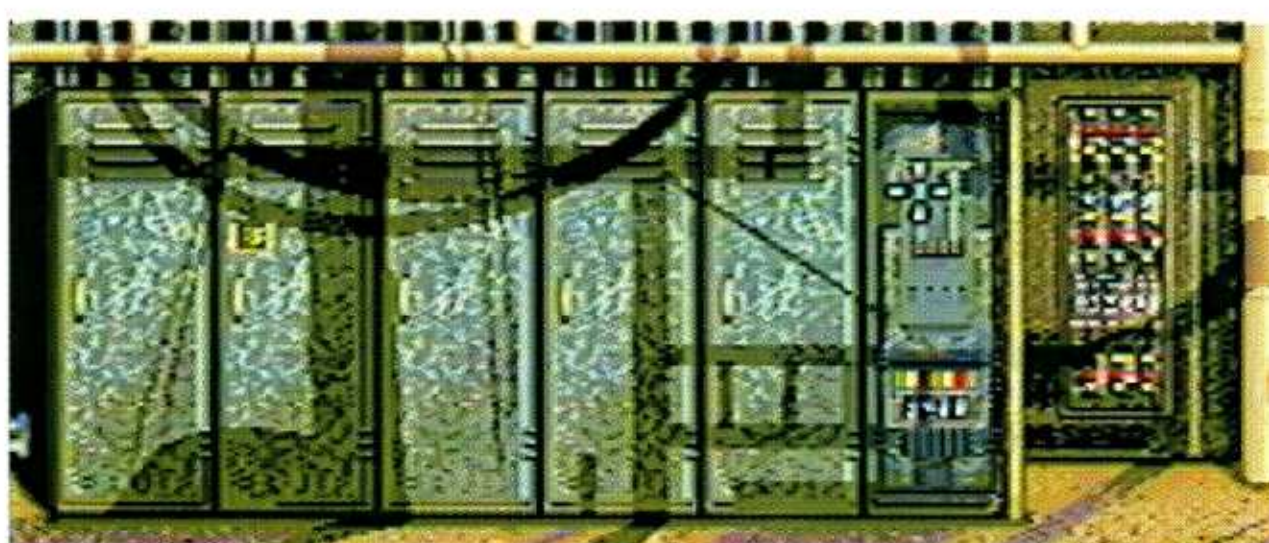
## Player's Guide



Gehe in südlicher, östlicher und südöstlicher Richtung, aus der Sicht der Brücke im Vordergrund. Du kommst nun zur Triceratops-Behausung. Benutze den Triceratops-Schlüssel, um aufzuschließen.



Drehe dich sofort, wenn du in der Hütte bist, nach links und versetze den Dilophosaurus mit Hilfe des Betäubungsgewehrs in Tiefschlaf. Benutze den Schraubenschlüssel, um eine undichte Röhre zu reparieren.



Bewege dich auf deiner Mission jetzt nach Westen zu einer Reihe von Stahlschränken. Öffne den letzten auf der rechten Seite und lege den Hebel um. Der Strom ist nun abgeschaltet.



Gehe jetzt zum zweiten Schrank von links und öffne ihn. Tippe nun den Code, der sich auf der Triceratops-CD befindet, in das Kontrollfeld ein. Es geht nun weiter in südlicher Richtung.



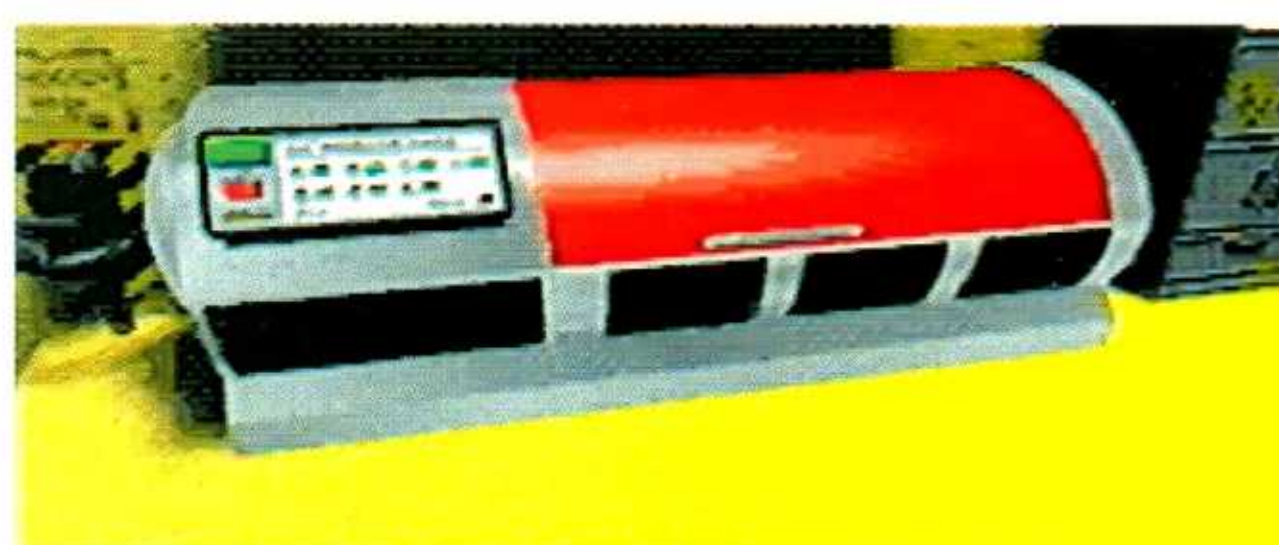
Sobald du hier angekommen bist, wende dich nach Westen und hebe den Stein auf. Du siehst, wenn du dich umdrehst, nun eine Triceratops-Herde, die auf ihre Eier im Nest aufpassen.



Warte, bis ein Gallimimus eines der Eier stiehlt, dann betäube ihn. Das Ei fällt jetzt vor dir auf den Boden. Hebe es auf und nimm es mit.



Lauf so schnell du kannst in nördlicher Richtung und springe in den unterirdischen Schacht hinein. So kannst du dem wütenden Triceratops entgehen.



Lauf nach Norden, durch die Tür, weiter nördlich, dann zweimal in westlicher Richtung. Du bist nun am Besucherzentrum angelangt. Lege die mitgebrachten Eier jetzt vorsichtig in den Brutkasten.

Wird fortgesetzt...



Die Atreides-Armeen haben erreicht, daß die Spice-Produktion effizient funktioniert, und es ist nun an der Zeit, sich dem Kampf gegen die Harkonnen-Angreifer zu stellen.

## Player's Guide



Frage den Anführer der Fremen, ob er für dich in der Spice-Produktion arbeiten möchte. Begib dich hierzu in das Lager mit Namen Carthag Tueg. Nimm Gurney ebenfalls mit.



Der Anführer in der Carthag Timin-Höhle hat kein Interesse, in deine Dienste zu treten.



Sprich mit dem Fremem-Anführer in Carthag Tuek. Er erklärt dir, daß es in westlicher Richtung einen Hersteller dieser Anzüge gibt.



Nachdem Gurney den Fremem-Anführer gefunden hat, verspricht dieser, euch die Anzüge zu geben. Weiterhin gibt er euch die Standpunkte von zwei nahegelegenen Höhlen im Norden und Süden bekannt.



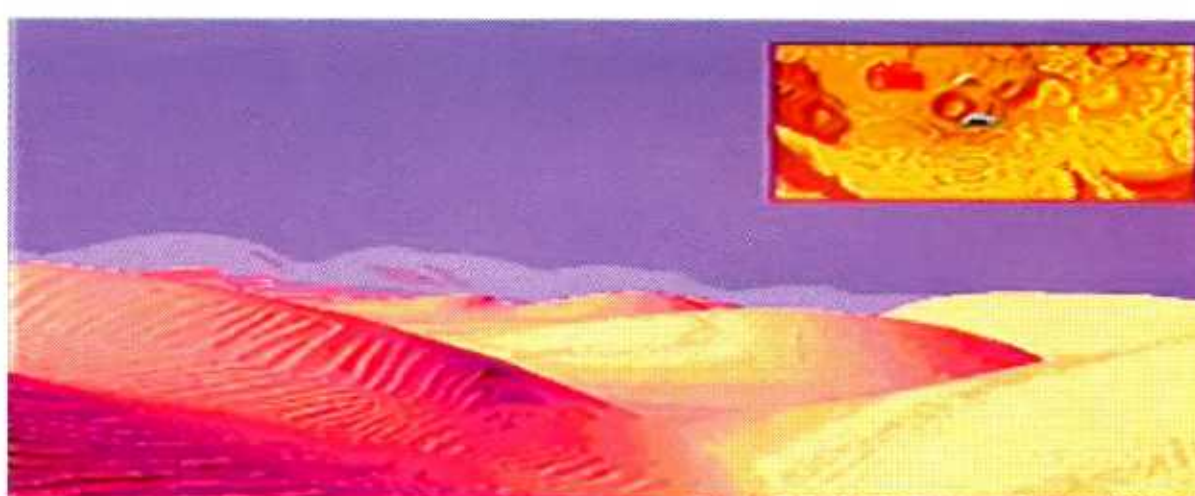
Der Anführer in Carthag Tabr, wo du dich nun befindest, kann dich leider noch nicht auf dem weiteren Weg begleiten. Du mußt zuerst jemanden finden, der den genauen Standpunkt der Mine kennt, die du suchst.



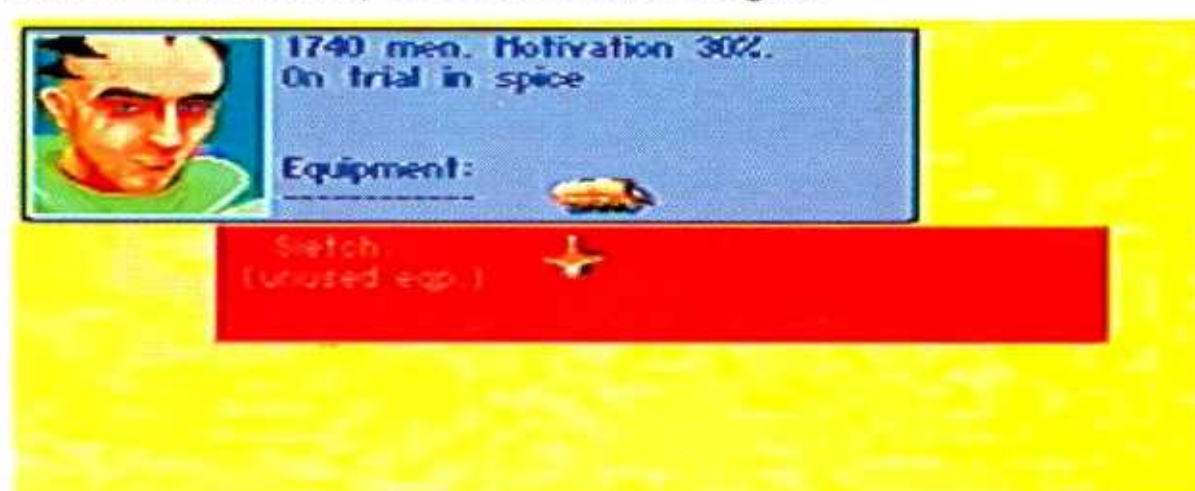
Gehe zur Höhle mit Namen Carthag Harg. Frage hier ebenfalls, ob die Fremem für dich arbeiten möchten. Der Boss wird dem zustimmen und sofort mit seiner Arbeit beginnen.



Kehre zum Palast zurück und sprich mit deinem Vater. Er fragt dich, ob dir ein Fremem bekannt ist, der euch mit Stillsuits ausrüsten kann.



Fliege mit dem Ornithopter nach Westen. Gurney muß dich auf dieser Mission begleiten, er sucht nach der Höhle, während du fliegst.



Frage den Fremem-Führer, ob er in der Spice-Mine arbeiten möchte. Schreibe die Erntemaschine, die du hier ebenfalls findest, in die Liste, mit den Ausrüstungsgegenständen der Fremem.



Auch der Anführer in Tuono Tuek, wo du nun angekommen bist, kann dich nicht begleiten. Er muß hier warten, bis das Gebiet für die Minenproduktion erschlossen ist.



# DUNE

## Player's Guide



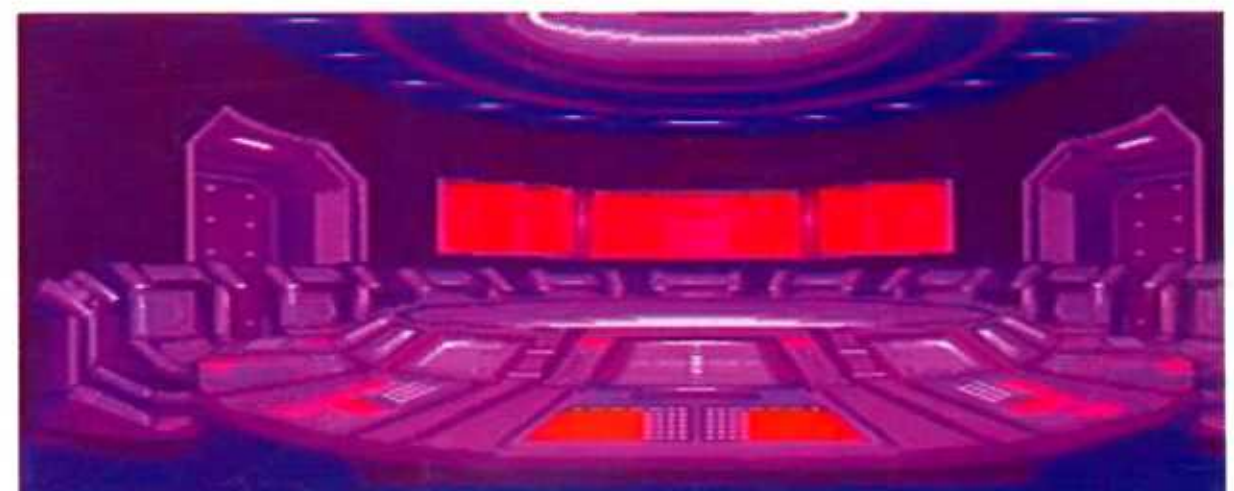
Kehre nach Carthag Timin zurück. Jetzt wird der Anführer deine Frage bejahen, denn seine Truppen sind nun in der Lage, in der Spice-Gewinnung zu arbeiten. Schicke sie zu den zwei neuen Plätzen.



Der Leiter der Spice-Schürfer gibt dir eine Karte von Dune. Du kannst nun genau sehen, wo sich die Spice-Produktionsstätten befinden. Die Karte wird während des ganzen Spiels aktualisiert.



Wieder im Palast angekommen, mußt du mit deiner Mutter sprechen. Sie soll den Palast nach geheimen Räumen und Fallen absuchen. Danach soll sie dich begleiten.



Jessica erzählt dir, daß sich in dem Raum, der an den Ausgang des Palastes angrenzt, eine geheime Tür auf der linken Seite befindet. Die Tür führt in einen Kommunikationsraum, der später benötigt wird.



Jessica ist müde geworden. Führe sie in den am weitesten nördlich gelegenen Raum. Hier soll sie auf dich warten. Verlasse mit Gurney zusammen den Palast.



Du bist nun wieder in Carthag Tabr, wo man inzwischen mit der Spice-Gewinnung begonnen hat. Der Anführer gibt dir Informationen über ein weiteres Lager in östlicher Richtung.



Du findest die Höhle in Tuono Harg verlassen vor. Es befinden sich jedoch zwei Spicemaschinen hier, die einsatzbereit warten. Diese Information erhältst du von Gurney.



Fliege nach Carthag Tabr und schicke die Truppen, die sich hier befinden, nach Tuono Harg. Sie sollen von dort eine der neuen Maschinen mitnehmen.



Die Männer in Tuono Tuek sollen den anderen helfen, die Maschine aus Tuono Harg wegzutransportieren.

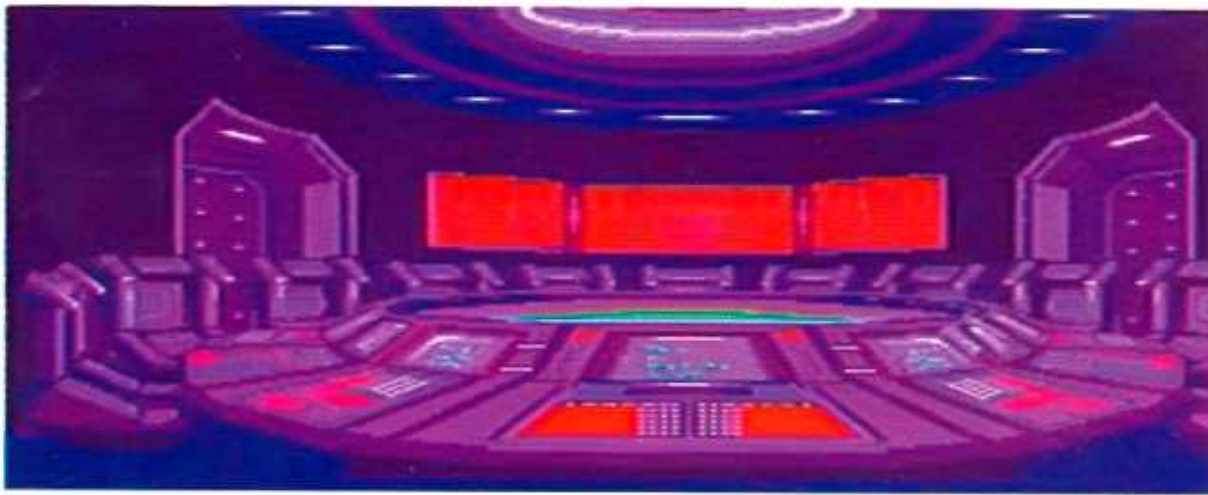


Fliege jetzt selbst nach Tuono Harg und sprich mit den zwei Fremden-Anführern. Diese sollen die neuen Erntemaschinen in ihr Equipment aufnehmen. Nun können sie zu ihren Höhlen zurückkehren.



# DUNE

## Player's Guide



Wieder im Palast angekommen, mußt du in den Kommunikations-Raum gehen. Der Emperor hat die Nachricht hinterlassen, daß mehr Spice hergestellt werden muß. Duncan Idaho erzählt dir daraufhin von einem Fremoen auf Tuono Tabr, der weiß, wo noch mehr Spice gefunden werden kann.



Der Chef in Tuono Tabr schickt dich nach Südosten. Dort findest du die Höhle inmitten eines reichen Spice-Feldes.



Hinter einer Bergkette im Südosten liegt die neue Höhle. Die Fremoen haben diese verlassen. Hier lebt nur noch eine einzelne Fremoen-Frau mit Namen Harah.



Sie begleitet dich auf deinem Weg, nachdem sie von drei nahegelegenen Höhlen in südlicher Richtung erzählt hat.



Frage die Fremoen in Habbanya Timin, ob sie für dich arbeiten möchten. Sie werden zustimmen. Das Gebiet muß allerdings vorher noch untersucht werden. Einer der beiden anderen Standorte, die du danach besuchst, wird ebenfalls für dich arbeiten.



Die Fremoen, die ihre Arbeit auf Tuono Tuek beendet haben, sollen nun auf die drei neuen Gebiete verteilt werden.



Schicke von Carthag Harg aus mehrere Truppen nach Tuono Harg. Die Schürfer hier haben noch mehr Spice-Vorkommen geortet.



Die Truppen von Habbanya Tuek sollen dafür nach Tuono Tabr gehen, die Erntemaschine abholen und wieder zurückkehren.



Du bist wieder im Palast. Laß Harah und Gurney hier. Jessica wird dich nun in die Wüste schicken, damit du die Kraft des Spice erlebst.



Verlasse den Palast und gehe südlich in die Wüste. Warte bis zum Morgengrauen. Eine Vision deines Vaters wird dir erscheinen und dir sagen, daß im Palast eine Nachricht auf dich wartet.





# DUNE

## Player's Guide



Der Emperor erwartet seine erste Spice-Lieferung, lautet die Nachricht, die dir die Vision deines Vaters gegeben hat. Hole Harah am Eingang des Palastes ab.



Nördlich im Palast warten Jessica und dein Vater auf dich. Jessica bemerkt, daß deine Augen denen der Fremten immer ähnlicher werden. Sie erzählt dir ebenfalls, daß Gurney verschwunden ist.



Frage Duncan, ob er dich in den Kommunikations-Raum begleitet, damit die erste Spice-Lieferung erledigt wird. Deine neuen Kräfte befähigen dich zu sehen, wie das Spice den Planeten Dune verläßt.



Gehe wieder nach Habbanya Tabr und frage die Fremten erneut, ob sie dich begleiten. Deine Fremten-Augen überzeugen sie, daß mit der Spice-Gewinnung sofort begonnen werden muß.



Jessica und du suchen im Palast nach Gurney. Im nördlichen Korridor findet Jessica eine neue Tür auf der rechten Seite.



Gurney liegt auf dem Boden des Zimmers, nachdem er hier in die Falle gegangen war. Laß Jessica hier zurück und suche den Duke in nördlicher Richtung.



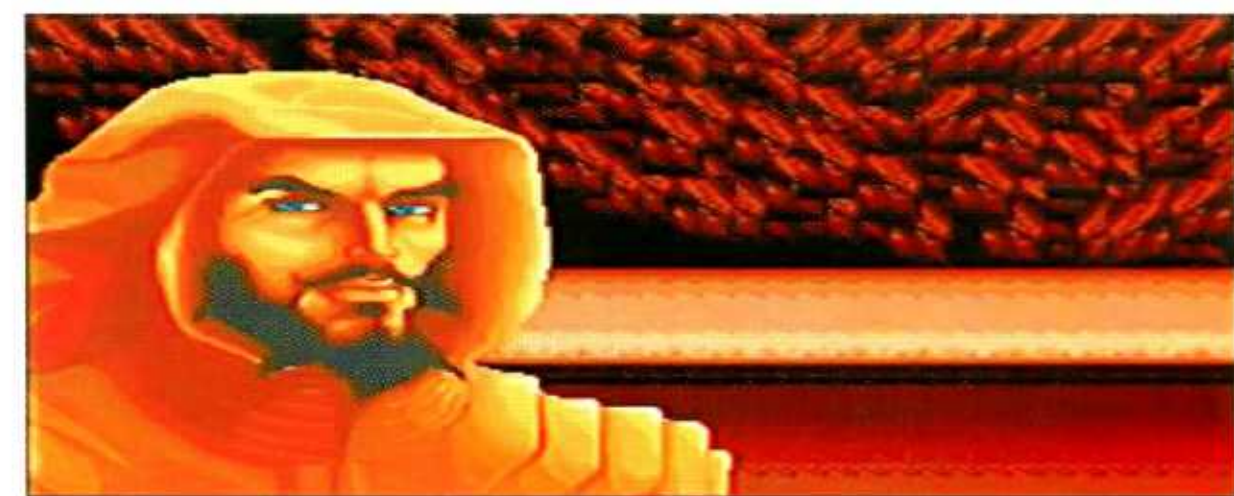
Der Duke führt dich in den Kommunikations-Raum, um hier Mentat zu treffen, der die Falle unschädlich macht.



Die Falle ist ausgeschaltet. Mentat beauftragt dich, einen Fremten-Anführer zu finden, der seine Gefolgsmänner davon überzeugt, für deine Sache zu kämpfen.



Der Boss in Habbanya erzählt dir von einem mächtigen Anführer mit Namen Stilgar. Harah sagt, daß dieser westlich des Palastes lebt.



Fliege zusammen mit Harah vom Palast aus westlich zu einer Höhle. Jetzt in nordwestliche Richtung, bis zu einer weiteren Höhle. Hier findest du Stilgar. Frage ihn, ob er dein Gefolgsmann wird und kehre mit ihm zum Palast zurück.

Wird fortgesetzt...



Die Lösung zu Sonic & Knuckles entführt dich in alle 8 Zonen und du lernst die verschiedenen Gegner und geheimen Schauplätze kennen.

## Mushroom Hill Zone

### Act 1



Auf der Hälfte dieses Levels begegnet dir der holzfällende Roboter, der dich mit Baumstümpfen bewirft. Warte, bis er zwei Stücke aufhebt. Springe nun auf seinen Kopf und mache ihn kampfunfähig.

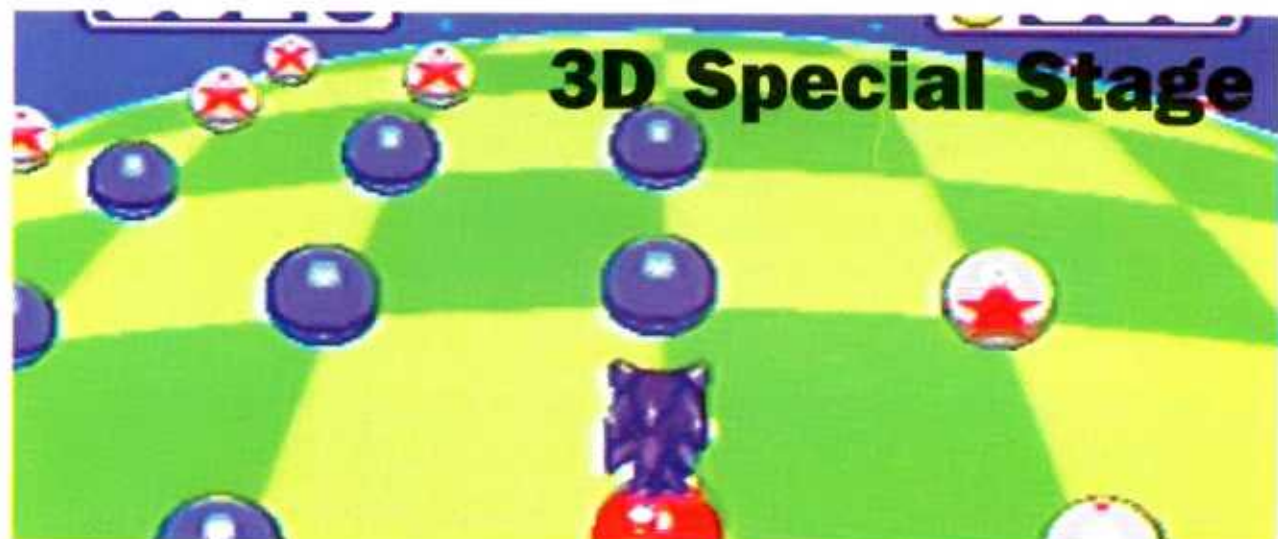


Hier befindest du dich in einem sehr temporeichen Abschnitt des Levels. Springe auf die Sprungfeder, sie bringt dich in einen geheimen Raum. Dort wartet ein Extra-Leben.

### Act 2



Bleibe zunächst auf der untersten Plattform, bis du zwei Pilzen begegnest. Springe durch die Wand, du bist dann im 3D-Spezial-Stage.



Sonic muß in der 3D-Welt Kugeln sammeln. Rote Kugeln werfen Sonic aus dem Level, rote Sterne werfen ihn zurück und goldene Kugeln lassen ihn hochspringen.



Neben dem 2. Abschnitt befindet sich ebenfalls ein Spezial-Stage. Wenn du das Hähnchen neben der Klettermaschine angreifst und dann durch die rechte Wand rennst, bist du im geheimen Stage angekommen.



Springe auf die Satellitenschüssel und Dr. Robotnik wird aus dem Untergrund auftauchen. Kämpfe mit ihm, er versucht dir zu entkommen.



Folge Robotnik, wenn du dich direkt unter ihm befindest, springe hoch und schlage gegen die Unterseite seiner Flugmaschine. Tue dies allerdings nur, wenn er sich zwischen den Spitzen befindet.



Wenn Robotnik besiegt ist, fliegt er zurück und ein Zepelin taucht auf. Sonic muß diesem folgen. Er bringt ihn in die Battery-Zone.



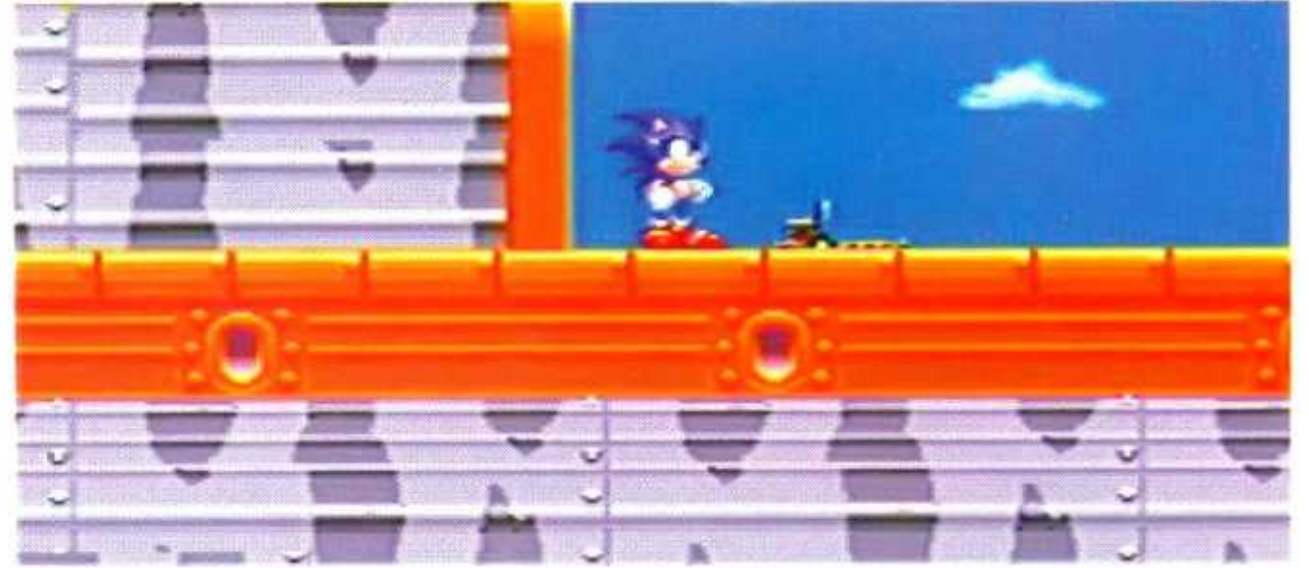
# SONIC & KNUCKLES

## Flying Battery Zone



**Act 1**

Springe auf den höchsten Punkt des rechten Propellers. Springe nochmal nach rechts, um ein Extraleben und 10 Ringe einzusammeln.



Unter den Propellern ist ein Skateboard, das dich auf das Dach des Zeppelins zurückbringt. Springe herunter und renne durch die künstliche Wand auf der linken Seite.



Wenn Sonic das Dach des Zeppelins erreicht hat, muß er die Bomben abfeuern und am rechten Ende des Levels warten. Wenn sechs der Bomben abgeschossen wurden, ist ein Loch entstanden. Durch dieses muß Sonic nun weiter auf seinem Weg.

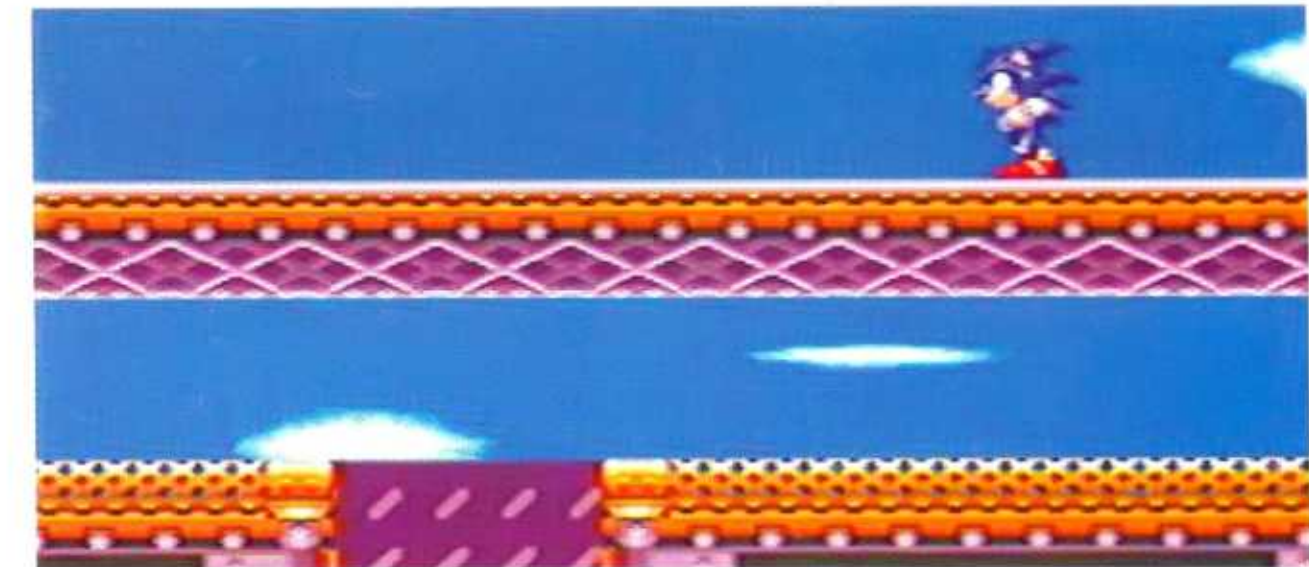


Am Ende taucht eine Schale auf, die sich in den Level-Endgegner verwandelt, sobald Sonic daraufspringt. Warte, bis seine Augen blitzen, renne dann nach rechts oder links. Der Gegner wird sich dann selbst am Kopf treffen. Wiederhole dies sechsmal.



**Act 2**

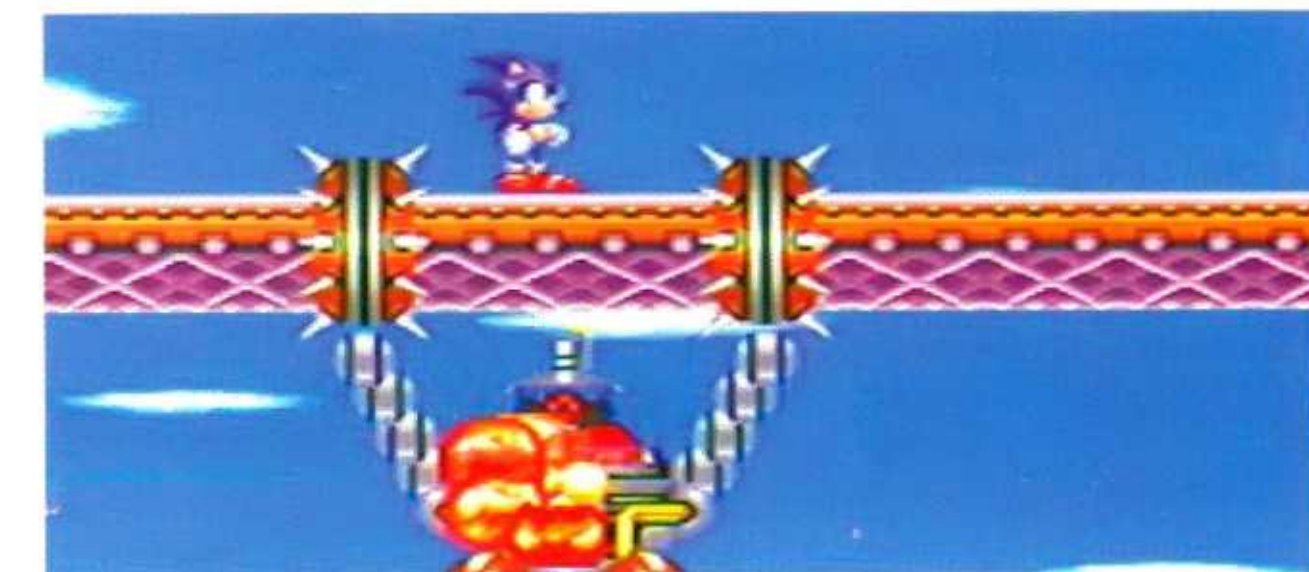
Am Ende dieser Zone erwischt Dr. Robotnik Sonic in einer seiner Maschinen. Ein riesiger Laser bewegt sich über den Himmel. Um ihn abzuwehren, mußst du warten, bis er stoppt. Renne nun schnell weg. Wenn du dies dreimal wiederholst, ist der Laser außer Gefecht gesetzt.



Robotnik läuft jetzt davon, um eine andere seiner Waffen aufzuladen. Sonic muß sich schnell auf die rechte Seite bewegen. Springe hoch und benutze den Super-Sonic-Spin. Bewege Sonic an der rechten Wand hinauf, sobald sich der Fußboden hebt.



Klettere weiter hinauf, der Boden bringt dich zu Robotniks Maschine. Es schwankt in Sonics Richtung und feuert dabei einen Flammenwerfer ab. Wehre die Maschine ab, wenn sie sich nach rechts oder links bewegt.



Warte ab, bis Robotniks Maschine um die Plattform herumschwingt. Springe nun dreimal auf seinen Kopf. Wiederhole dies so lange, bis die Maschine abstürzt.



# SONIC & KNUCKLES

## Sandopolis Zone



**Act 1**  
Laß Sonic zu der Treibsandfalle laufen. An der rechten Seite befindet sich eine weiße Wand. Wenn du den kleinen Raum auf der linken Seite betrittst, kommst du in den Spezial-3D-Bereich.



Der Level-Endgegner ist ein Stein, der wächst und sich in eine Statue verwandelt, die auf Sonic zuspringt. Er kann nur am Kopf getroffen werden und regeneriert sich nach jedem Treffer wieder neu.



Um diesen Gegner zu besiegen, mußt du ihn in den Treibsand locken. Stelle dich auf die linke Seite und springe kontinuierlich hoch und runter. Die Statue wird versuchen, dich zu treffen und dabei in den Treibsand fallen. Jetzt kann sie nicht mehr entkommen.



**Act 2**  
Der zweite Akt beginnt in kompletter Dunkelheit. Wenn du die Kerzen anzündest, kannst du für eine begrenzte Zeit Licht bekommen. Dies ist nötig, weil Sonic in der Dunkelheit von Geistern angegriffen werden kann.



Sonic kann schwarze Kannen verschieben, um verborgene Sektionen zu öffnen. Du mußt dich beeilen, möglichst viele Gegenden zu erkunden, da auch diese Zeit begrenzt ist und sich die Gänge nach einer kurzen Zeit wieder schließen.



Ein Wettrennen startet, wenn Sonic den Hebel betätigt. Der Raum wird mit Sand volllaufen und Sonic zerdrücken. Stelle Sonic auf den Sandhügel und wende die Super-Sonic-Power an.



Der Level-Endgegner ist ein als Stein verkleideter Roboter, der von Dr. Robotnik gesteuert wird. Der Roboter feuert Laserstrahlen durch seine Augen. Er versucht, Sonic entweder mit den Stacheln aufzuspießen oder ihn mit dem linken Fuß zu zerquetschen.

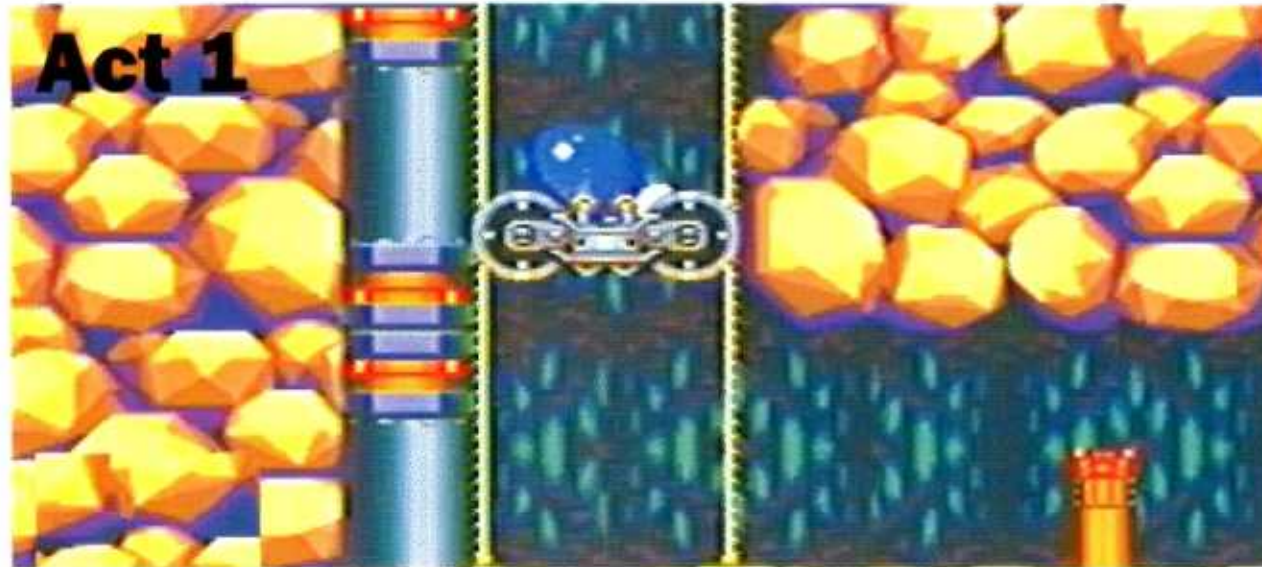


Warte, bis sich der linke Fuß nach vorne schiebt. Springe darauf und drehe dich schnell vor dem Gesicht des Roboters. Robotnik wird dadurch enthüllt. Wiederhole den Spin so lange, bis er geschlagen ist.



# SONIC & KNUCKLES

## Lava Reef Zone



**Act 1**

In diesem Level muß sich Sonic schnell nach oben und nach unten bewegen. Stelle ihn auf den Lift, wende die Super-Sonic-Bewegung nach links an, um nach unten zu kommen. Wenn du dich Super-Sonic-mäßig nach rechts bewegst, kommst du nach oben.



Hier bist du an einem Neustart-Punkt angekommen. Hast du 50 oder mehr Ringe, kommst du in eine Spezial-Stage.



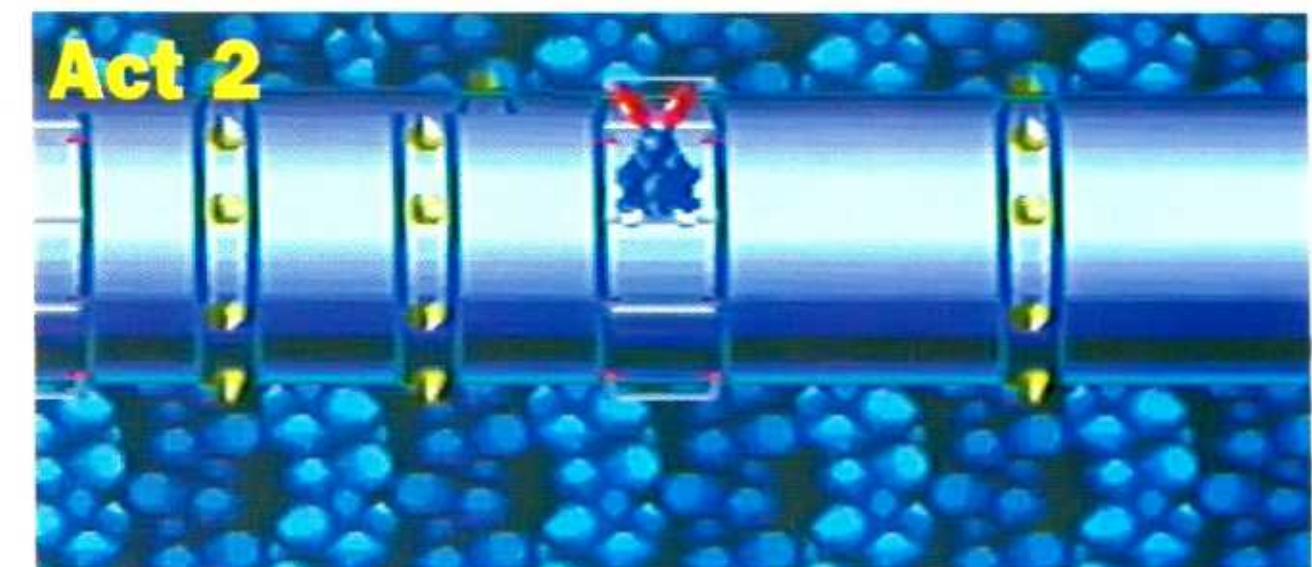
Springe in dieser Stage von einer der leuchtenden Kugeln zur anderen, bis du ganz oben angekommen bist. Springe erst, wenn du ganz oben auf den einzelnen Kugeln stehst. Du wirst sonst herauskatapultiert.



Der Endlevel-Gegner hat zwei verschiedene Waffen zur Verfügung. Zum einen hat er Gewehre auf seinen Tentakeln montiert. Wenn er mit einem Arm feuert, springe auf einen anderen Arm.



Die zweite Waffe ist seine Roboterhand, die versucht, dich zu zerquetschen. Du mußt auf jeden der Finger dreimal schlagen, um ihn zu besiegen.



**Act 2**

Um diese Walze herum befinden sich mehrere Leitern. Greife dir eine und drehe dich schnell nach oben und nach rechts, um die nächste zu erreichen. Beweise Geschicklichkeit, wenn du herunterfällst, landest du auf den Spitzen einer Walze, die darunterliegt.



Über den mechanischen Walzen findest du eine Reihe von Fahrstühlen, die dich zu dieser Wand bringen. Drücke den rechten Knopf, um wieder in eine 3D-Ebene zu gelangen.

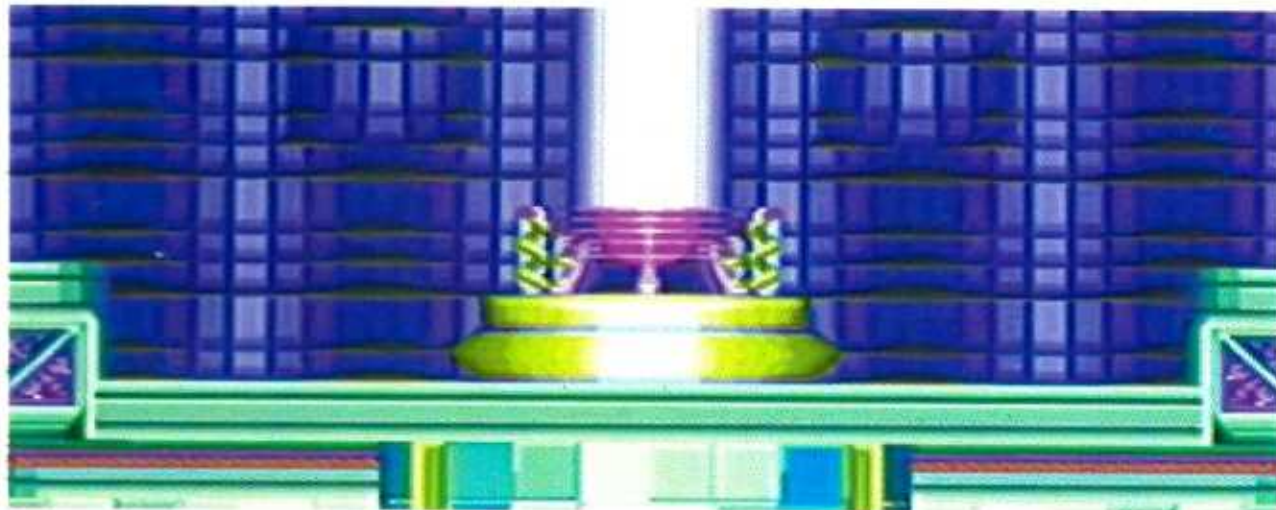


Der Levelendgegner wirft Bomben in einen Lavastrom. Wenn du einen Feuerschild besitzt, kannst du den Bomben ausweichen und vor der Maschine weglaufen. Sie treffen stattdessen dann Robotnik. Sechs Bomben sind nötig, um ihn zu vernichten.



# SONIC & KNUCKLES

## Hidden Palace Zone



In diesem Abschnitt gibt es viele Teleporter, die einzelne Ebenen verbinden. Springe auf die Kugel und warte. Du wirst nun in einem Lichtstrahl eingeschlossen, der dich in den nächsten Teil des Levels bringt.



Hier mußt du Auge in Auge mit Knuckles kämpfen. Der einzige Weg, ihn zu besiegen, während er dich angreift, ist, ihn mit Hilfe des Spins von oben zu attackieren.



Knuckles hilft Robotnik, nun den Chaos-Edelstein zu finden. Statt dankbar zu sein, greift Robotnik Knuckles an und betäubt ihn.



Für Sonic hat die Betäubung von Knuckles den Vorteil, daß dieser ihm jetzt in den ersten Abschnitten des nächsten Levels hilft.

## Sky Sanctuary Zone



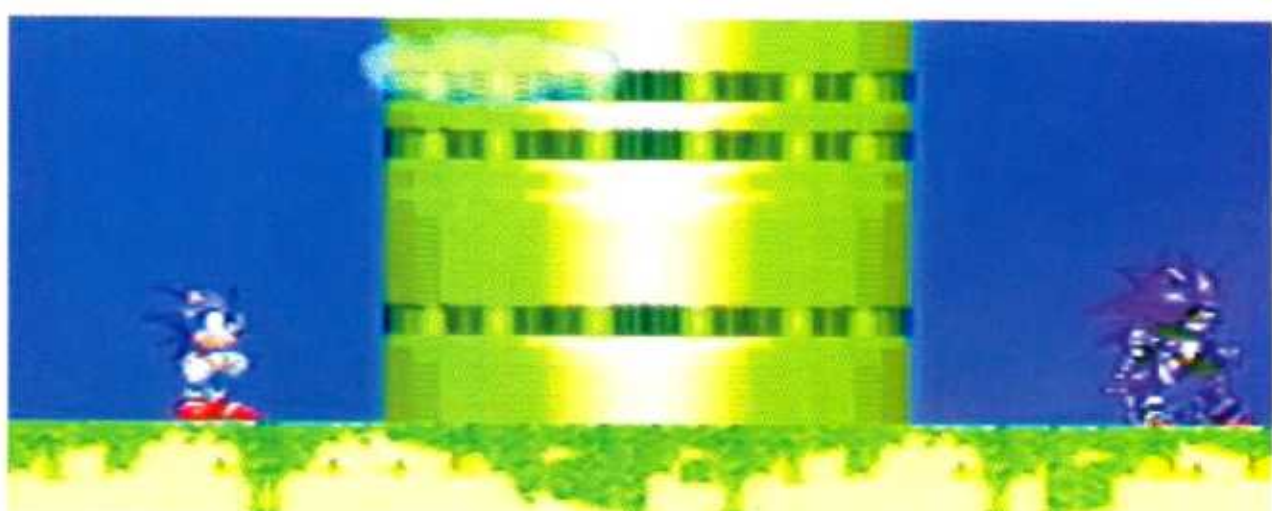
Laufe nach rechts und warte auf Knuckles, der eine Brücke aus dem Nichts auftauchen läßt.



Der Level-Endgegner hier ist ein Roboter, der aussieht wie Sonic. Spin dich auf den Kopf des Roboters. Dieser fährt Robotniks Maschine mit der Stahl-Abrißkugel, die an der Kette vorne befestigt ist. Wenn du abwechselnd links und rechts auf die Plattformen springst, wirst du nicht von der Kugel getroffen.



Der zweite Gegner ist der Sonic-Roboter. Er fliegt in einer Maschine, die von kleinen Eiern umkreist wird. Nähere dich von unten, um die Eier zu öffnen. Laß die Gegner, die heraushüpfen, zerplatzen. Schlage dreimal auf die Maschine, dann kannst du deinen Weg fortsetzen.

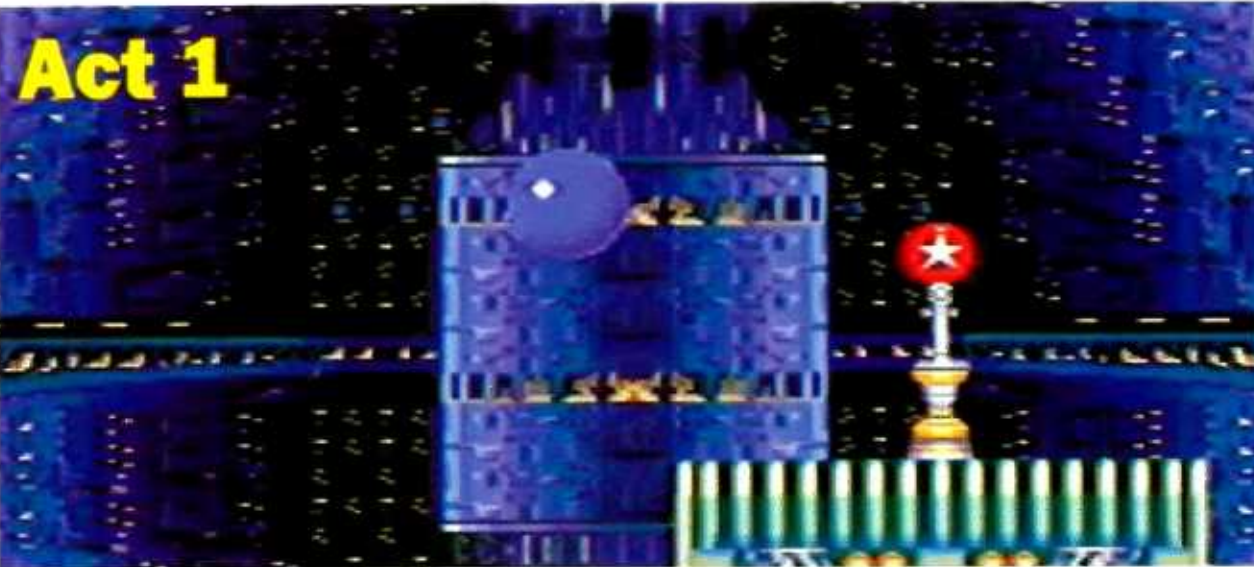


Wieder triffst du auf den Sonic-Roboter, der diesmal ohne Maschine auftaucht. Um den Roboter zu besiegen, muß Sonic genau plziert auf seinen Kopf springen.



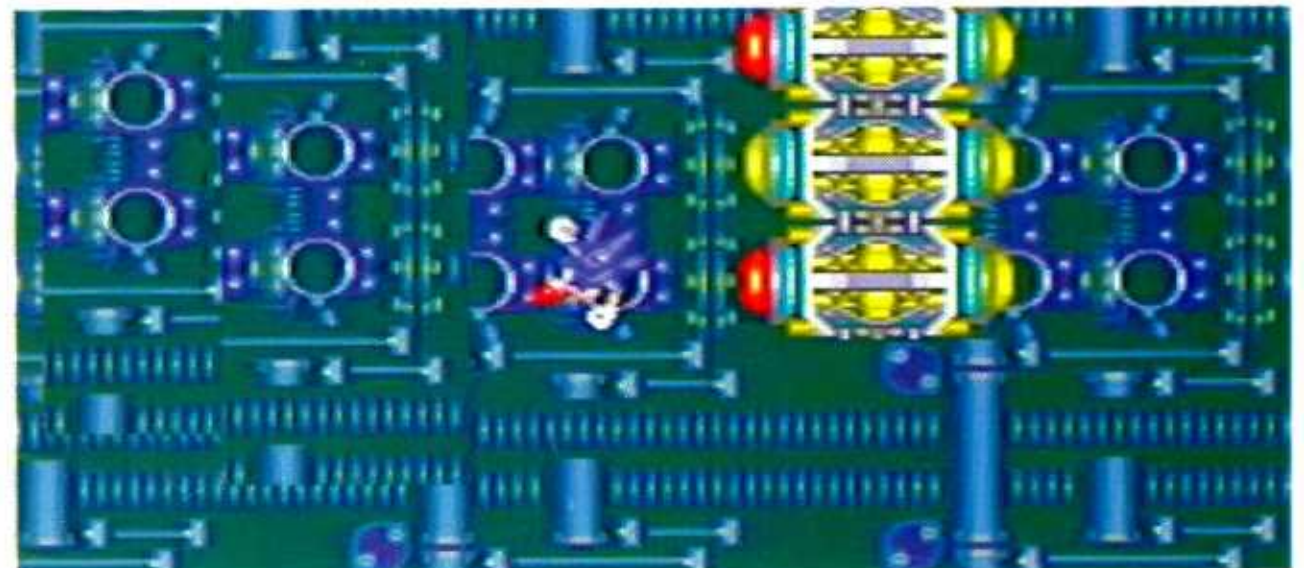
# SONIC & KNUCKLES

## Death Egg Zone...

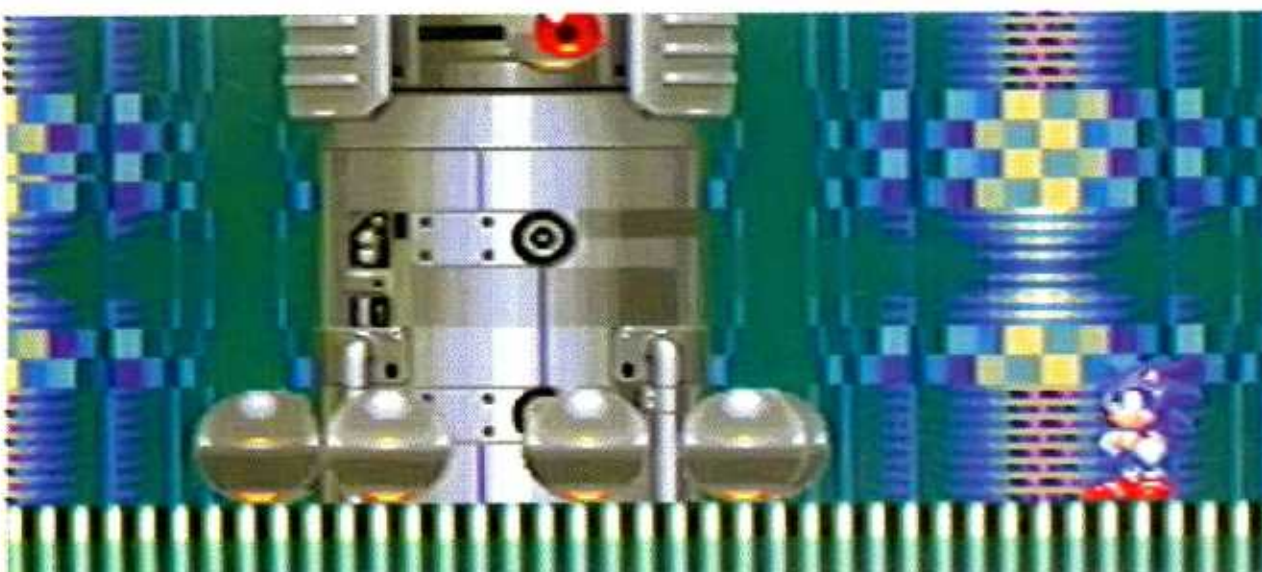


### Act 1

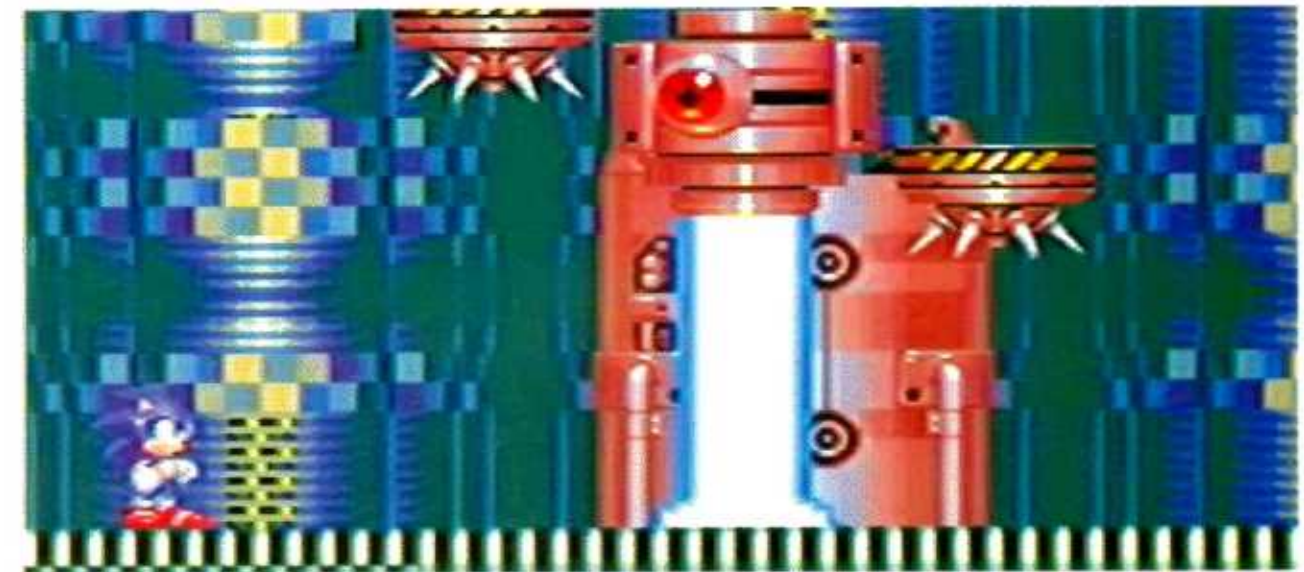
Dieser Raum hier besitzt keinen Ausgang und lässt Sonic von den Wänden abprallen. In der Mitte des Zimmers bewegt sich eine gelbe Maschine vorwärts und rückwärts. Zerschlage die darauf vorhandenen sechs roten Lampen. Jetzt taucht auf der rechten Seite ein Ausgang auf.



In diesem Level gibt es zahlreiche Teleporter. Sie manövrieren Sonic in ein Rennauto, mit dem er herumrast. Einer der Teleporter bringt dich zum Start zurück. Sammle die verborgenen Ringe ein und kehre zum Teleporter zurück.



Der Gegner ist ein verwundbares Auge, welches durch einen Schild vor Kugeln geschützt wird. Warte, bis die Kugeln anfangen, sich am Fuße des Pfeilers zu bewegen. Springe nun in Richtung des Auges und wieder davon. Wiederhole dies, bis alle Kugeln verschwunden sind.



Nachdem der Schutzschild des Auges vernichtet ist, bricht es aus dem Pfeiler heraus und beschießt dich mit Laserstrahlen. Warte, bis es aufhört zu feuern und springe von unten her an das Auge heran, um es unschädlich zu machen.



### Act 2

Dieser Level setzt Sonics Schwerkraft außer Gefecht. Du mußt hierzu in eine der kleinen Kammern steigen. Untersuche die Kammern vorher, einige fungieren als Teleporter.



In diesem Teil des Spiels mußt du dich auf einem Förderband bewegen. Es fährt in beiden Richtungen auf die Spitzen zu. Am besten du bleibst in der Mitte des Bandes stehen und weichst dann nach links und rechts aus.



Diese Blöcke funktionieren wie eine Rolltreppe, die dich nach oben, bzw. nach unten bringt.

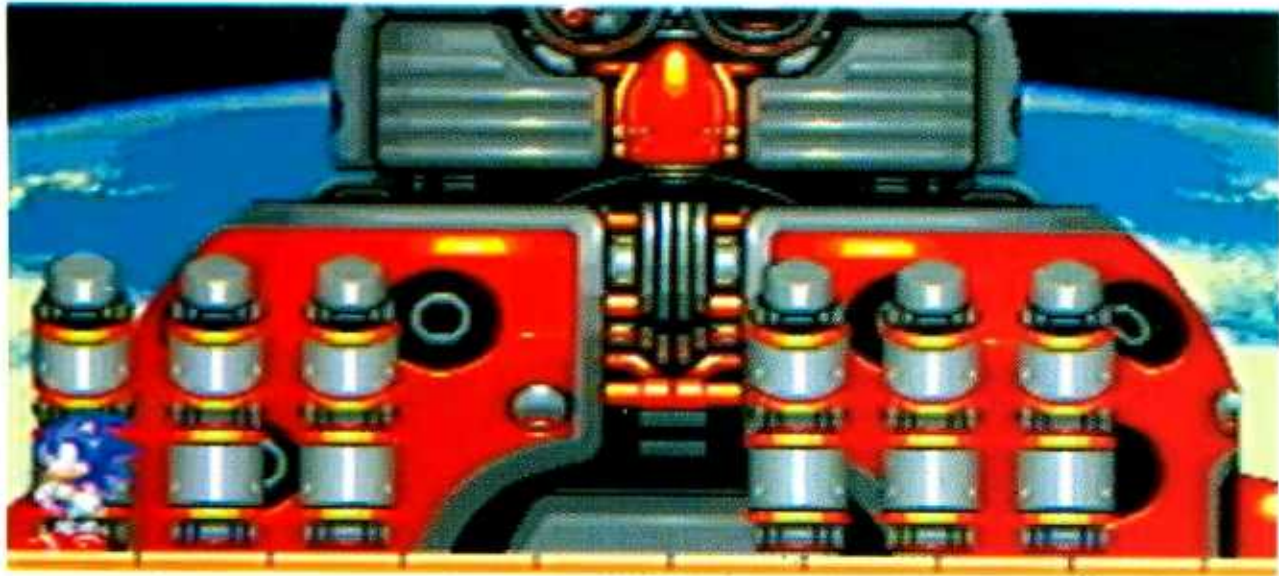


Sonic kann diesen Wächter nicht besiegen, da er jeder Bewegung, die Sonic vollführt, folgt. Wenn du die Schwerkraft mit Hilfe einer der kleinen Kammern aussetzt, werden spitze Feinde auf den Wächter geschleudert.



# SONIC & KNUCKLES

## ...Death Egg Zone



Robotniks Death Egg ist bekämpft. Jetzt nimmt er eine andere Waffe, einen gewaltigen Roboter, zu Hilfe. Renne nach rechts, springe dreimal auf jeden Finger des Roboters. Achte darauf, daß der Roboter die Hand leicht anhebt, bevor er dich angreift.



Wenn du die Finger des Roboters zerstört hast, wird er dich mit einem Flammenwerfer attackieren. Springe hoch, um den Flammen zu entgehen.



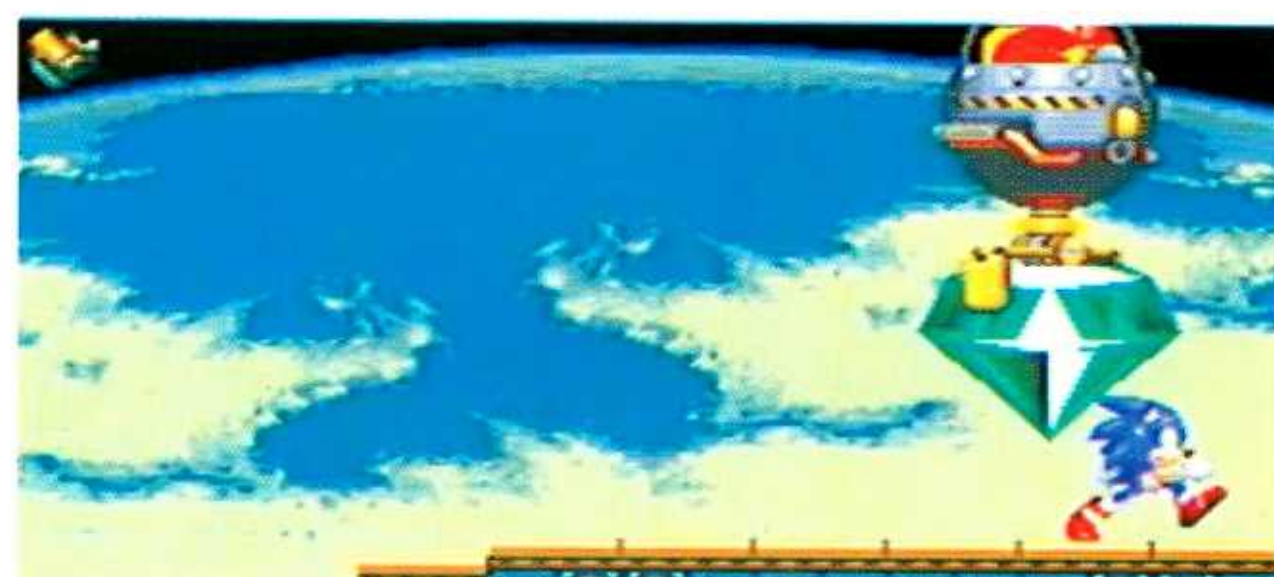
Springe an die Unterseite des Roboters, wenn er gerade nicht schießt. Unter seiner Brust wird nun ein großer Laser sichtbar.



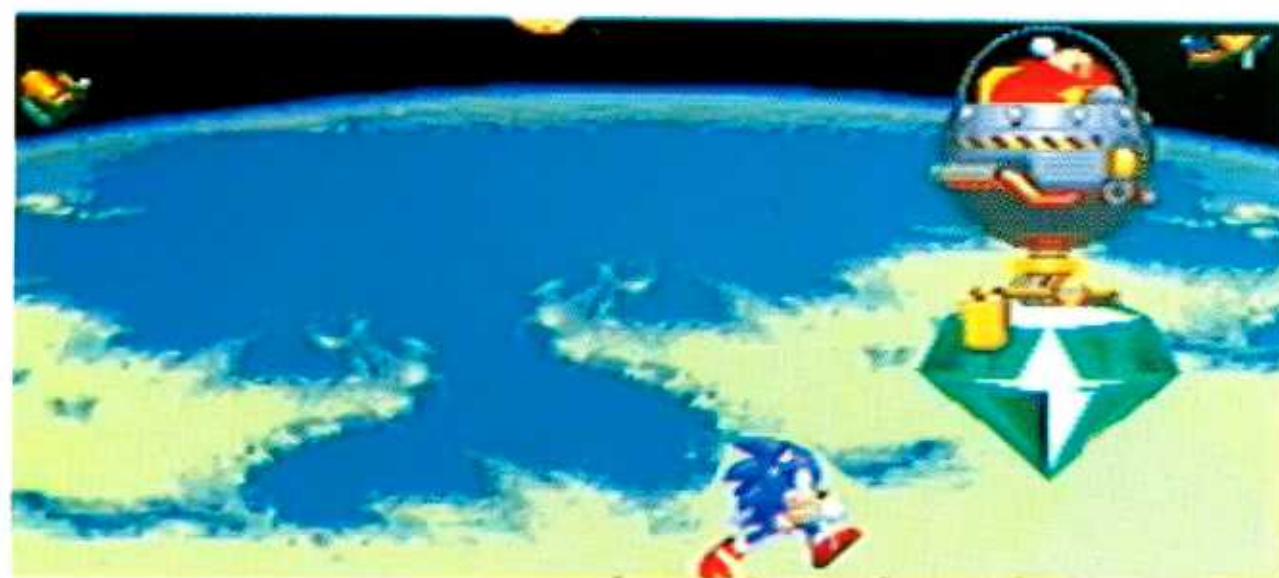
Springe in die Linse des Lasers, während sich dieser anwärmt. Weiche dem Laser dann aus. Renne unter die Nase des Roboters und bleibe ganz links stehen, um den Flammenwerfer abzuwehren. Jetzt schlage wieder auf die Nase und die Linse, um den Gegner zu vernichten.



Auch wenn der Roboter vernichtet wurde, ist keine Zeit auszuruhen. Der Boden fängt an abzubröckeln und Robotnik versucht, mit dem Chaos-Edelstein zu entkommen.



Sonic muß Robotnik verfolgen, während dieser ihn versucht anzugreifen. Renne an die Unterseite von Robotniks Flugkörper, aber berühre nicht die rechte Seite des Schirms.



Versuche, mit gleichbleibender Geschwindigkeit an die Unterseite der Maschine zu gelangen, um Robotnik zu vernichten. Lade jetzt deine verlorenen Schnelligkeits-Reserven wieder auf, bevor du herunterfällst. Greife Robotnik nun erneut an, bis die Maschine zerbricht.



Endlich ist der Chaos-Edelstein wieder in Sonics Besitz, und er und Tails ernten ein großes Lob vom gesamten Planeten.





# SONIC & KNUCKLES

## Playing as Knuckles



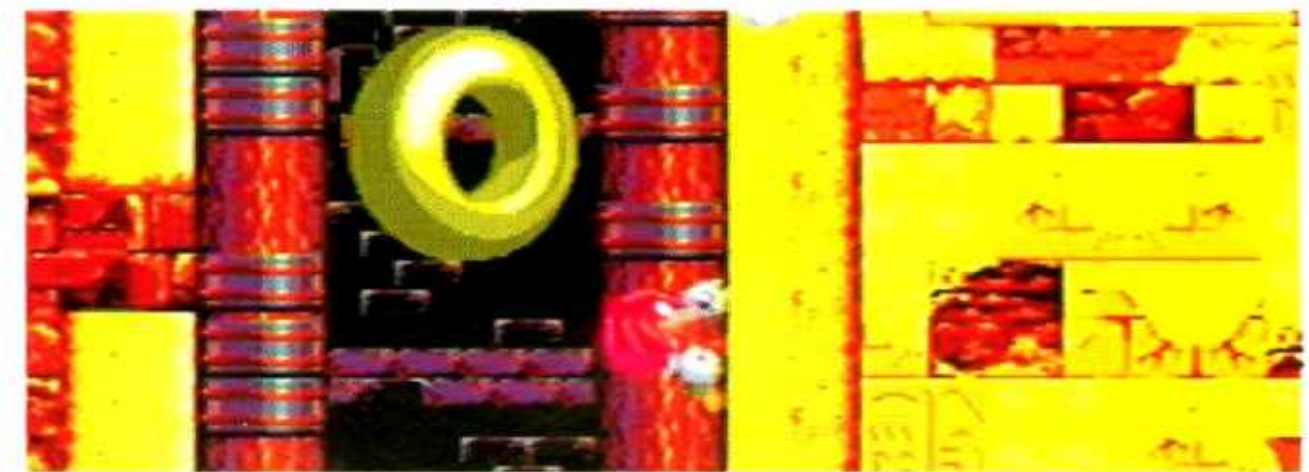
Manche Gegner sind schwerer zu besiegen, wenn du als Knuckles spielst. Bei diesem Gegner z. B. mußt du immer innerhalb und außerhalb der Reichweite der Maschine hin und herspringen. Dies ist der einzige Weg, Robotnik zu besiegen, ohne verletzt zu werden.



Hier ist Knuckles am besten zu gebrauchen, da er die ganzen weißen Wände zerschlagen kann, die sie Eingänge zu anderen Bereichen versperren.

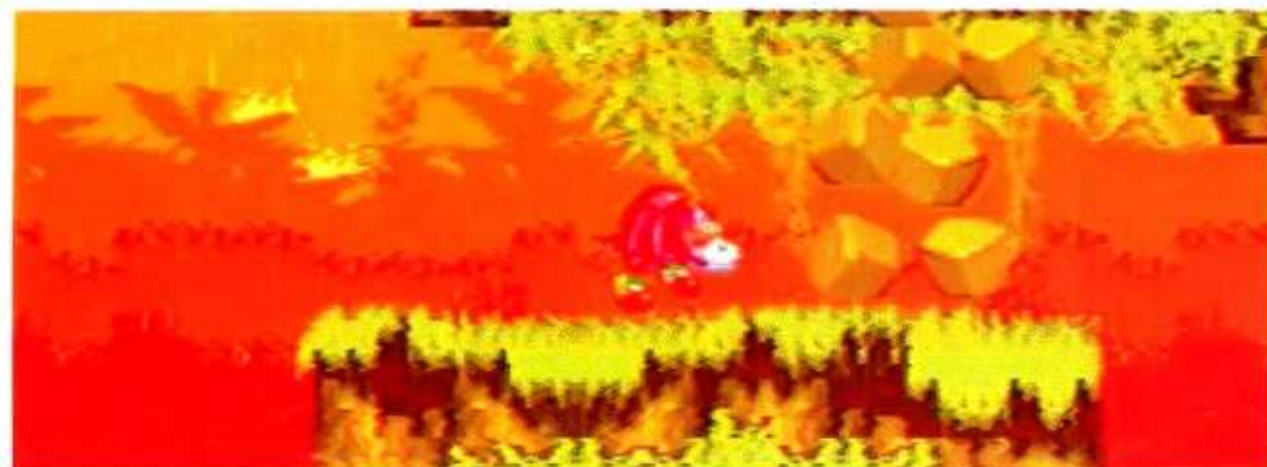


Wenn Knuckles angewählt wurde, kommst du in einen speziellen Bonus-Level. Hier befindet sich eine rotierende Frucht-Maschine. Halte dich von den Wänden fern, sie brechen ab, wenn du sie zu oft berührst und du fällst hinaus.



Im Sandopolis-Level kannst du viele geheime Boni einsammeln. Für Sonic sind sie unerreichbar.

## Lock on Sonic 3



Wenn du die Sonic 3-Cartridge in Sonic und Knuckles einlegst, kannst du die anderen Sonic-Spiele als Knuckles spielen. Knuckles kann hier in Areas vordringen, die für Sonic versperrt sind. Außerdem kann er Felsen zerschmettern.



Wenn du Sonic 3 benutzt, klettere jede der Wände hinauf, um Abkürzungen zu finden. Viele der früheren Levels können mit Knuckles leichter absolviert werden.

## Lock on Sonic 2



Springe die Wände an den Wasserfällen hoch, um neue Leben und Extra-Punkte zu sammeln. Sonic kann die Wasserfälle nicht bezwingen.



In der Chemical Plant Zone: Im Gegensatz zu Sonic kannst du auch hier ein Extra-Leben gewinnen. Klettere hier, links vom Start, an dem hohen Gebäude hinauf.



## CODES + FREEZERS

Hier behandeln wir diesmal Dune 2, geben FIFA Soccer eine neue Dimension und bringen euch die aktuellsten Action-Codes.

### Sega Codes

#### BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON (Mega Drive)

##### Levelanwahl

Drücke auf dem Charakter-Auswahlbildschirm **Hoch, Hoch, Runter, C, A** dann **B**. Wähle jetzt deinen Charakter und drücke Start. Du siehst jetzt den Level-Auswahlbildschirm.

#### COMBAT CARS (Mega Drive)

##### Eine beliebige Strecke

Wähle „Exit“ auf dem Options-Bildschirm, drücke **A, B** und **C** gleichzeitig, drücke Start.

#### DUNE 2 (Mega Drive)

##### Paßwörter für alle drei Häuser

##### House of Atreides

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 2 Diplomatic | 3 Spicedance |
| 4 Etenralsun | 5 Defthunter |
| 6 Fairmentat | 7 Ashlikenny |
| 8 Sonicblast | 9 Dunerunner |

##### House of Ordos

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 2 Domination | 3 Spicesabre |
| 4 Arrakissun | 5 Coldhunter |
| 6 Wilymentat | 7 Slymelanie |
| 8 Stealthwar | 9 Powercrush |

##### House of Harkonnen

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 2 Demolition | 3 Spicesatyr |
| 4 Burningsun | 5 Darkhunter |
| 6 Evilmentat | 7 Itsjoebwan |
| 8 Devastator | 9 Deathruler |

#### FIDO DIDO (Mega Drive)

##### Level Codes

- |                |
|----------------|
| 2 ALLSFAIR     |
| 3 SOFTWAREWOLF |
| 4 BONETOPICK   |
| 5 FEAROFFLYING |

#### JAMES POND 3 (Mega Drive)

Gehe in die Paßwortauswahl („Roter Käse, Gelbe Maus, Grüne Katze und Blauer Hund“). Wähle „Optionen“ an und halte **Links, B** und **Start** gedrückt, um das Menü zu aktivieren. Gehe in den Paßwort-Bildschirm und wiederhole den oberen Code, zusammen mit einem der nachfolgenden.

##### Rotes Buch

Gesamtkarte  
9 Leben  
Unsichtbar  
5 Energieeinheiten

##### Roter Hund

Zerstöre alle Käse- und Stiltonium-Minen  
Röntgenbrillen, um alle versteckten Blöcke zu sehen.

Oder nimm ein Paßwort, nach dem Froschgeräusch spielst du als Finnius Frog.

#### STREETS OF RAGE 3 (Mega Drive)

##### Spiele als Roo

Drücke auf dem Titel-Bildschirm **Hoch** und **B** gleichzeitig, drücke Start. Du kannst Roo jetzt auf dem Charakter-Auswahlbildschirm wählen.

##### Spiele als Boss Shiva

Schlage Shiva am Ende von Stage 1. Wenn er besiegt ist, halte schnell **B** gedrückt, bis das nächste Spiel beginnt. Wenn du gestorben bist, wähle Ja, wenn du gefragt wirst, ob das Spiel weitergehen soll. Boss Shiva wird jetzt auf dem Charakter-Auswahlbildschirm erscheinen.

##### Starte mit neun Leben

Gehe in das Options-Menü, wähle „Spieler“, drücke **Hoch, A, B** und **C** gleichzeitig auf dem Joypad 2, du kannst jetzt die Anzahl der Leben (bis 9 Stück) wählen.

#### BOMBER RAID (Master System)

##### Level select

##### Levelanwahl

Drücke auf dem Titel-Bildschirm **Hoch, Links** und die Knöpfe **1** und **2** gleichzeitig auf dem Joypad 2. Drücke einmal Knopf **1** auf dem Joypad 1.

#### COOL SPOT (Master System)

##### Cheat-Menü

Gehe in den Options-Bildschirm, wähle Musik-Test an und drücke **Hoch, Hoch Hoch, Runter, Runter, Runter, Hoch, Runter, Hoch, Runter** und der Cheat-Bildschirm mit einer Level-Auswahl taucht auf.

#### ECHO THE DOLPHIN

##### (Master System)

##### Levelanwahl

- |                     |       |
|---------------------|-------|
| Medusa Bay          | QFFUB |
| Under Caves         | QJJEC |
| Ridge Water         | WNVKD |
| Open Ocean          | UCERJ |
| Cold Water          | KNVAF |
| Open Ocean          | CKRMG |
| Deep Water          | CKJWH |
| The City of Forever | MYISJ |
| Dark Water          | YUKOV |
| The City of Forever | GSCQM |
| The Tube            | UYPKC |
| The Machine         | YAPOW |
| The Vortex          | QWQCK |

#### FIFA INTERNATIONAL

##### SOCCER (Mega CD)

Wähle Optionen im Setup, dann drücke eine der folgende Kombinationen von Knöpfen.

- |                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| A,A,B,B,C,C,A,A-   | Dream Team        |
| C,A,B,C,C,B,A,C-   | Crazy Ball        |
| B,A,C,B,C,C        | Curve Ball        |
| C,C,C,B,A,A,A,B    | Invisible Wall    |
| B,A,B,B,B,B,B,B,B  | Super Power       |
| A,A,A,A,A,B,B,B,B- | Super Goal Keeper |
| B,B,B,B,B,C,B      | Super Defence     |
| A,A,A,A,A,B,C      | Super Offence     |

##### Secret Video Clips

Gehe in den Coaching-Bildschirm, wähle entweder „Formations“, „Coverage“ oder „Strategy“. Drücke dann **A**. Jede der drei Optionen zeigt einen Video-Clip.

#### JURASSIC PARK (Mega CD)

##### Secret Node Jumper

Nimm zuletzt ein Ei und wähle Teil 1, um den blauen Schlüssel zu bekommen und in den Incubator-Raum zu gelangen. Platziere das Ei im Brutkasten, sichere den Raum und deine Position. Gehe aus dem Raum und halte Start auf dem Joypad 2 gedrückt, bis der Node-Jumper auftaucht, um dich in eine beliebige Stage zu bringen.

### Mega Drive Freezers

#### BALLZ

FF078100FF Zusätzliche Gesundheit für Spieler 1

#### EA HOCKEY

FFD9150050 Spieler 1 startet mit 80 Treffern  
FFD99D0050 Spieler 2 startet mit 80 Treffern

#### LAND STALKER

FF543E000A Zusätzliche Energie (außer gegen Wächter)  
FF10400008 Unendliche Leben (außer gegen Wächter)  
FF30970004 Zusätzliche Statue of Gaia (nur einmal)  
FF23490004 Zusätzliche goldene Statuen (nur einmal)  
FF1F490003  
FF2D590003 Zusätzliche Dahl

#### LOST VIKINGS

FF908F0006 Zusätzliche Gesundheit für Eric  
FF90910006 Zusätzliche Gesundheit für Baleog  
FF90930006 Zusätzliche Gesundheit für Olaf

#### SKITCHIN

FFEF5900FF Immer \$ 225  
FFDC070008 Unendliche Zeit

#### SONIC & KNUCKLES

FFFE2100FF Unendliche Ringe

#### SUB TERRANIA

FF00360002 Unendliche Leben  
FF5ED50025 Unendlicher Kraftstoff

#### SUNSET RIDERS

FFCA42001D Maximale Kraft für Spieler 1  
FFCAC2001D Maximale Kraft für Spieler 2

#### TOEJAM AND EARL

FFA9290001 Zusätzliche Bewegungen für Toe Jam  
FFA9210001 Zusätzliche Bewegungen für Earl  
FFA9B00001 Zusätzlicher Super-Klebstoff  
FFA9F00001 Zusätzliche Panics  
FFA9270003 Zusätzliche Continues

#### ZERO TOLERANCE

FF0DE50064 Zusätzliche Gesundheit



**D**er neueste Streich überflügelt seine Vorgänger um Längen. Diese waren zwar in technischer Hinsicht perfekt, jedoch vermißten die Fans ein

**EIN NEUER**

wenig die spektakulären Rander-

**HÖHENFLUG VON**

scheinungen, wie z. B. unerlaubte

**ACCLAIMS**

Hilfen in einem Team-Match.

**WRESTLING-SERIE!**

Genau dieses Problem merzt das Update nun aus. Die zwölf Kämpfer zeigen ein ausgewogenes Verhältnis aus „altgedienten“ Superstars, wie Brett Hart oder Shawn Michaels, und Next Generation-Wrestlern, wie dem 1-2-3-Kid oder der ersten weiblichen Konsolen-Catcherin Luna Vachon. Diese steigen für Euch entweder in einem One-on-One, Tag Team, Survivor Series, Bedlam, Raw Endurance oder dem abgefahrensten aller Wettbewerbe, einem Royal Rumble, in den Ring. Hier zeigt sich sehr schnell, wie detailverliebt die Programmierer gearbeitet haben. Laßt Euch beim ersten Royal Rumble am besten frühzeitig aus dem

RAW  
RAW  
RAW  
RAW  
RAW

Außerhalb des Rings könnt ihr neben dem Stuhl auch einen Blech-eimer als Waffe einsetzen.



Ring befördern und genießt dann ganz einfach nur noch das höllisch abgefahrene Treiben im Ring. Es ist wie in der Realität ganz einfach eine Riesen-Show! Das i-Tüpfelchen hätte die Vier-Spieler-Option werden können, jedoch müßt Ihr hier beim Scrolling Abstriche in Kauf nehmen, denn wenn sich jeweils zwei Wrestler in den gegenüberliegenden Seiten außerhalb des Rings beharken, muß sich die Konsole zwangsläufig für ein Pärchen entscheiden. Der Rest bleibt wie gehabt, ein zehnfach abgestufter Schwierigkeitsgrad und Original-Musiken mitsamt kleiner Portraits der Kämpfer.

59



Luna Vachon ist die erste weibliche Konsolen-Catcherin.

**Hot-Spot**

WWF-Fans kommen an Acclaims neuestem Wrestling-Spiel nicht vorbei!

**Word Up**

Mit WWF landet Acclaim erneut einen absoluten Oberknaller. Endlich beherrschen auch die Konsolen-Wrestler alle Fies- und Gemeinheiten, die ihre realen Vorbilder so beliebt oder verhaßt machen. Jede Menge

Special Moves und „noch“ geheime Mega-Moves (hierzu bringt Acclaim eigens eine Videokassette mit allen Moves heraus) bringen zusätzlich Pfeffer ins Spiel.



**Check Up**

Mega Drive 16 MBit

**WWF RAW**



WWF Raw Sport  
Hersteller: Acclaim Tel. 0221-5233222  
Release: November Preis: DM 130,-

- Spieler ..... 1-4
- Levels ..... -
- Save Game ..... -
- Besonderheiten..... Vier-Spieler-Modus

**Grafik 76%**

Alle Kämpfer sind gut zu erkennen und ansprechend animiert, was will man mehr?!

**Sound 74%**

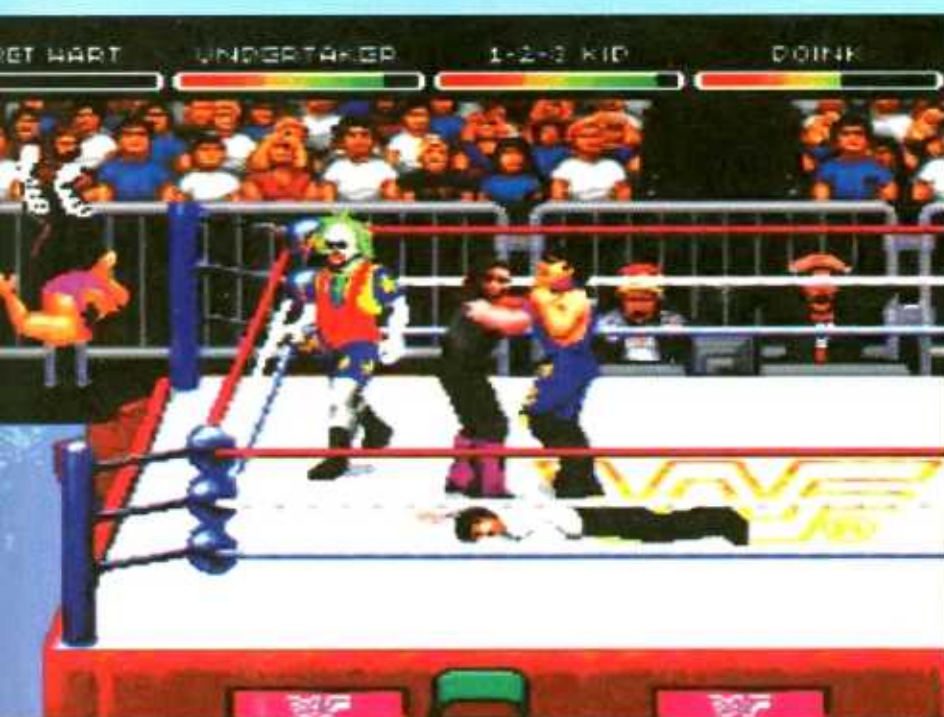
Die Original-Musiken kommen gut rüber.

**Gesamt 85%**

Wrestling ist eine perfekt inszenierte Show, und das ist WWF Raw auch.



Zu den Digi-Portraits gibt's wie gewohnt die Original-Musiken im Donnersound.



Im Royal Rumble geht mächtig die Post ab!

**D**er Orden für das überraschendste Softwarehaus im Bereich Mega CD II geht zweifellos an Core Design. Thunderhawk revolutionierte die Spiele-

**DAS NEUE WERK VOM**

leszene, Battlecorps setzte spielerische Maßstäbe und Soulstar wird

**THUNDERHAWK-**

sche Maßstäbe und Soulstar wird

**ERFINDER!**

als das Weltraumschießspiel schlechthin in die Geschichte eingehen. Im Sternensystem Soulstar, das aus sechs unterschiedlichen Planeten besteht, steht der lange befürchtete Kampf gegen die Myrkoids bevor. Ein bomba-

Soulstar



In dieses Raumschiff muß man eindringen (links). Grafisch besonders spektakulär ist der Unterwasserlevel (unten).



stisches Intro entläßt den Spieler in eine abwechslungsreiche Mischung aus verschiedenen 3D-Abschnitten. Düst man zunächst durch den Weltraum, in dem man heranrauschende Säulen und Raumschiffe pulverisiert, so darf man auf der Planetenoberfläche in Space Harrier-Manier startenden Raumkreuzern die Feuerkraft spüren lassen. Nach einer weiteren All-Variante muß man,

im Riesenraumschiff angekommen, die Computer der Myrkoids zerstören, wobei man hier in Thunderhawk-Manier herumfliegen darf. Ähnlich abwechslungsreich geht es noch durch ein Dutzend weiterer Levels, die allesamt von einer netten Frauenstimme inklusive Skizzen erklärt werden. Ein reizvoller Zwei-Spieler-Modus sorgt für eine interessante Aufgabenverteilung zwischen Schießen und Steuern. Insgesamt gesehen eines der abwechslungsreichsten Action-Spiele aller Zeiten.

hi

**Check Up**

Mega CD II



- Soulstar 3D-Action
- Her.: Sega/Core Tel. 040-2270961
- Release: November Preis: DM 120,-
- Spieler ..... 1-2
- Levels ..... 20
- Save Game ..... Ja
- Besonderheiten ..... Brillante 3D-Grafiken

Auf dem Weg durch das All ist schnelles Ausweichen sehr wichtig.



360 Grad-Scrolling im Innern des Raumschiffs läßt Thunderhawk-Atmosphäre aufkommen (unten).



In Space Harrier-Manier darf man über die Planeten-Oberfläche düsen (oben).



**Grafik 91%**

Hier wird das Mega CD II bis an seine Grenzen ausgenutzt! So schnelle, fließende und bunte 3D-Grafiken traut man nicht einmal einem Pentium zu.

**Sound 88%**

Die Musikstücke haben Soundtrack-Qualität und erzeugen eine gigantische Atmosphäre.

**Gesamt 86%**

Ein technisch überragendes und spielerisch sehr gutes Meisterwerk von Core, das qualitativ nahtlos an Thunderhawk und Battlecorps anknüpft.

**Hot-Spot**

Nach Thunderhawk und Battlecorps ist Soulstar der dritte Mega CD II-Meilenstein.

**Word Up**

Thunderhawk-Schöpfer Mark Ivory bewies wieder einmal, zu was das Mega CD II fähig ist. So abwechslungsreiche und grafisch imposante Weltraumaction würde jeder Star Wars-Umsetzung gut zu Gesicht stehen.

Da kann Rebel Assault einpacken. Hat man es einmal durchgezockt, ist der Reiz leider nicht mehr so groß wie bei Battlecorps.



# Second Samurai

**W**er Battletoads liebt, könnte auch an Second Samurai Gefallen finden. Alleine oder zu zweit gleichzeitig steuert man die ansehnlichen, allerdings

## SAMURAI-

etwas langsamen Samurais

## ACTION IM

mit etwas hölzerner Animati-

## BATTLETOADS-STIL.

on durch grafisch eindrucksvoll geratene Landschaften und prügelt sich zunächst nur mit den Fäusten mit herumstreuenden Gorillas und leichtgeschürzten Muskelprotzen. Zahlreich auftauchende Kugeln bergen hilfreiche Extras wie Säbel, Lebensenergie oder Energieblitze. Prinzipiell hätte daraus ein echter Hit werden können, wenn das Gameplay etwas fairer und der Spielablauf etwas schneller wäre. So nur ein passables Spiel!

### Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Second Samurai Arcade Action  
Herst.: Psygnosis Tel. -  
Release: November Preis: DM 110,-

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... -  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Zwei-  
Spieler-Modus

Grafik **74%**  
Sound **78%**  
Gesamt **70%**

Ein insgesamt passables Arcade Action-Spiel, das nur am viel zu langsamen Scrolling zu leiden hat.

Zu zweit gleichzeitig macht's natürlich mehr Spaß (rechts)!



Hoppla! Da wird doch nicht Donkey Kong mit Fässern schmeißen (unten)?



32 Seiten

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



COMPUTEC

## GAMES GARDEN

NEU! 60594 Frankfurt, Elisabethenstr. 4 (Sachsenhausen) NEU!

SEGA MD	DV	SEGA MCD	
Star Trek - Next Generation	us 119,95	Sega MCD + Spiel	389,95
Silvester + Tweety	109,95	Micky Mania	109,95
Urban Strike	109,95	Rebber Assault	109,95
Shining Force II	134,00	Soulstar	119,95
Mega Bomberman	99,00	Heart of the Alien	109,95
Der König der Löwen	124,00	Terminator	109,95
Dynamite Headdy	114,00	B.C. Racers	109,00
Havoc	99,00	Dragonslair	99,00
Tazmania II	109,00	Neu Mega Drive 32 x	379,00
Sonic and Knuckles	114,00		
E.A. Tennis	109,00	<b>und vieles mehr...</b>	
NHL Hockey '95	109,00	<b>Komplettes Sega-Programm</b>	
Pirates Gold	us 99,95	<b>lieferbar</b>	
Shadow Run	us 99,95	<b>MANGA-ANIME-VIDEOS</b>	
WWF Raw	129,95	Cyber City	39,95
F1 '94	119,95	Techno Police (dt)	39,95
Rise of the Robots	109,95	Devil Man I - II	je 39,95
Lion King	124,00	Guyver I-VIII	je 24,95
Shac Fu	109,00	Monster City	39,95
<b>Komplettes US-NES Programm lieferbar</b>		Tokia Babylon I - II	je 39,95
		Mermaid Forest	34,95
		Crying Freeman I - VI	je 32,95
		Lustgarten der Geisha (dt)	39,95
		Fist of the North Star	39,95
		Guy	39,95
		X-Man	29,95
		<b>alle Mangatitel lieferbar!</b>	

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

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10<sup>30</sup> - 20<sup>00</sup>

Versand + Ladengeschäft Nürnbergerstr. 26 90762 Fürth	Ladengeschäft Karl-Grillenberger Str. 16 90402 Nürnberg	Ladengeschäft Martin Lutherplatz 2 91054 Erlangen
---	---	---

Fax: 0911/7418285

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

**M**

it MicroMachines bewies Programmierer Shane O'Brien, daß eine exzellente Spielbarkeit fast alleine ausreicht, um ein Spiel zum Hit zu machen. Über

## DAS FLIPPER-

ein Jahr bastelte er nun zusammen

## ERLEBNIS FÜR DEN

mit seinem Team an einem Flipper-

## MEGA DRIVE!

spiel, das als Klassiker in die Geschichte eingehen wird. Ein Haupttisch, drei kaum weniger aufwendige Nebentische und drei kleine Bonusspiele lauten die Eckdaten dieses Spiels. Eine knallige Präsentation, flotte Soundtracks, tadelloses Scrolling, realistische Soundeffekte und bunte Grafiken dürften auch nicht weiter aufregend sein und als standardmäßig aufgefaßt werden. Erwähnt man aber, daß erstm

# Pinball Psycho

als Multiball in einen Konsolenflipper integriert wurde, müßte schon jeder Kneipenflipperero aufhören. Wenn nun noch perfekter Kugellauf, Tilt-Möglichkeit und perfekte Steuerung mittels „Steuerkreuz nach links“ und „C-Button“ hinzukommen, dann ist die Sensation perfekt! Psycho Pinball ist der ultimative Flipper! Folgendermaßen funktionieren die Bonusspiele: Im Innern des Wals hat man mit Blasen zu kämpfen, im Wilden Westen klettert man einen fahrenden Zug entlang und im All stapft man in Q-Bert-Manier über brüchige Plattformen.



Im Wilden Westen muß man die Kugeln aus dem Gefängnis befreien.

## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Psycho Pinball Flipper  
Hersteller: Codem. Tel. 040-2270961  
Release: November Preis: DM 120,-

Spieler ..... 1-4  
Tische ..... 4  
Save Game ..... -  
Besonderheiten ..... Multiball  
deutsche Texte

Grafik **73%**

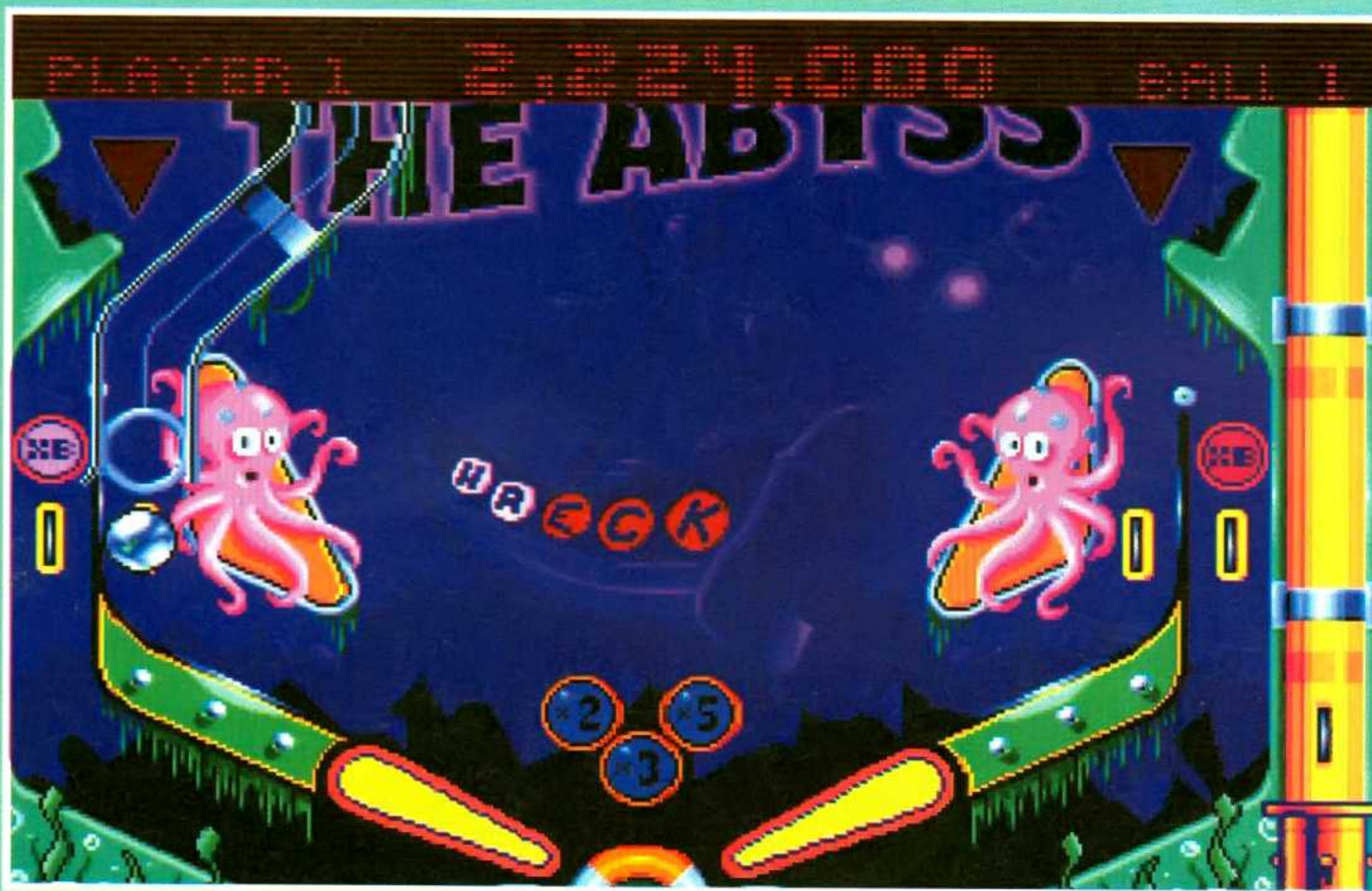
Knallbunt, allerdings erwartungsgemäß nicht spektakulär, gute Präsentation.

Sound **84%**

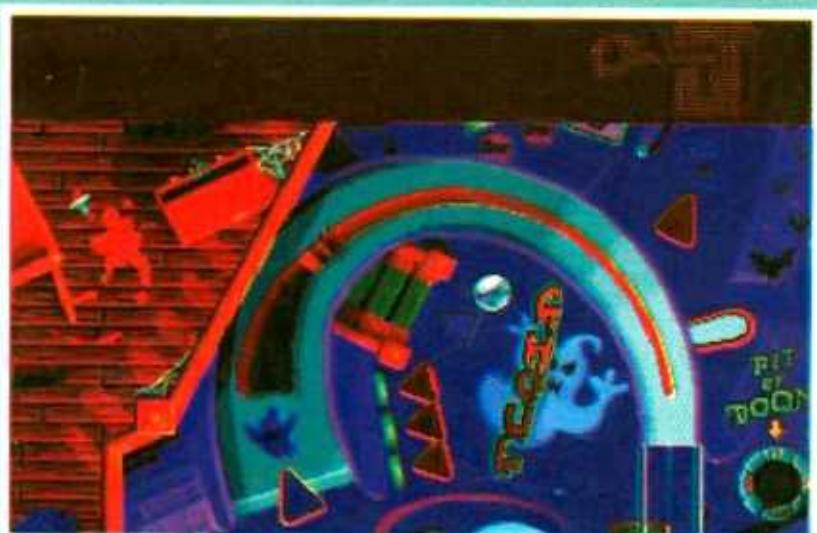
Moderne Soundtracks, realistische Effekte.

Gesamt **84%**

Zweifellos die einzige und die beste Flippersimulation für den Mega Drive. Exzellentes Rollen der Kugel und erstaunlich abwechslungsreich.



In „The Abyss“ gibt's ein Bonusspiel im Innern des Wales (oben). Auf dem mystischen „Trick or Treat“ sollte man die Kellertür öffnen (unten).



## Hot-Spot

Psycho Pinball von Codemasters ist die neue Flipper-Referenz! Multiball inklusive!

## Word Up

Vergeßt Dragon's Fury, Virtual Pinball und alles andere, was sich Flippersimulation schimpft. Die MicroMachines-Erfinder haben mit Psycho Pinball das absolute Referenzspiel in diesem Genre abgeliefert. Alleine macht die Jagd nach

Highscore natürlich weniger Spaß, doch zu viert sind unterhaltsame Nachmittage garantiert!







# WORLD OF GAMES

Computer // Spiele // Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

---

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

<b>SEGA MEGA DRIVE</b>	<b>SEGA CD</b>
Earth Worm Jim 129,90	Battlecorps 119,90
ECCO 2 119,90	Formula 1 World Ch. 119,90
FIFA Soccer 95 109,90	Links 109,90
Jurassic Park Rampage 119,90	Mega Race 99,90
Lion King 139,90	Microcosm 99,90
Mega Boberman 119,90	Mickey Mouse 109,90
MickyMania 119,90	NBA JAM 129,90
Micro Machines 119,90	NHL 95 119,90
NBA Live 95 119,90	Rebel Assault 119,90
NHL Hockey 95 119,90	Soulstar 119,90
PGA Golf 3 119,90	
ShinForce2 129,90	
Shang FU 139,90	
Sonic vs. Knuckles 119,90	
Solei 129,90	
Urban Strike 119,90	
WWF Raw 139,90	
Zero Tolerance 109,90	

**NEU von SEGA**  
**SEGA 32 X 389,00 DM**  
**ab NOV.94**  
**SEGA CD 2 399,00 DM**  
**SEGA CD 2 mit 3 Spielen**  
**Nur 499,00 DM**  
 Multi 4 Spiele Adapter 59,90

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

**Laufend Neuheiten!**

# PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)			
Andretti Racing	99	Micro Machines 2	109
Art of Fighting	108	NBA Allstar Challenge	49
Asterix	104	NBA Jam	114
Barkley: Shut up!	94	NBA Live 95	109
Brett Hull Hockey	84	NBA Showdown	108
Bubey 2	89	NHLPA Hockey '95	108
Captain Planet	79	Pete Sampras Tennis	108
Castlevania-The New G.	94	PGA Tour Golf 3	109
Chaos Engine	116	Probotector	119
Chuck Rock 2	99	Psycho Pinball	109
Combat Cars	108	Puggiey	94
Demolition Man	108	Robocop VS Terminator	88
Dragon-Bruce Lee	108	Shag Fu	109
Dragon's Lair	88	Shining Force 2	124
Dune 2 (kompl. dt.)	108	Soleil (komp.dt.)	119
Dynamite Headdy	108	Sonic & Knuckles	109
Earthworm Jim (24 Meg)	129	Sonic 2	84
Ecco the Dolphin 2	108	Sonic 3	125
Eternal Champions	125	Sonic Spinball	79
F1 '94	118	Sparkster	99
Fatal Fury 2	108	Streets of Rage 3	125
FIFA Soccer 95	109	Super Streetfighter 2	128
Flashback	108	Sylvester + Tweety	109
Flink	99	Syndicate	109
Fun +Games	94	Tazmania 2	108
Hardball 94	99	Terminator 2 (Arcade G.)	79
IMG Inter. T. Tennis	108	Troy Alkmann	94
Jungle Book	99	Turtles Tournament Fight	109
Jurassic Park Rampage	108	ToeJam & Earl 2	108
Landstalker	118	Urban Strike	108
Lemmings 2	119	Virtual Bart	99
LHX 2 / F-117 Nightstorm	89	Virtual Pinball	99
Lionking (24 Meg)	118	Virtual Racing	166
Lost Vikings	108	WCW Wrestling	108
Marko's Magic Football	118	WWF Raw	129
Maximum Carnage	118	Where in the T. is Car. S.	53
Mega Bomberman	99	WWF Royal Rumble	108
Mickey Mania	114	Zero Tolerance	89

Mega CD-2 (dt.)			
6 Button Joypad (Fire)	33	Mega CD 2 ( ohne Spiel)	509
6 Button Pro Pad 2	44	Multi - Mega	929
Action Replay Pro MD	105	Another World	104
Tecno 183 Joypad	25	Batman Returns	89
		Battlecorps	108
		Bill Walsh Football	89
		Burning Fists	108
		Cobra Command & Sol F.	84
		Demolition Man	108
		Dragon's Lair	94
		Dune - Der Wüstenplanet	99
		Ecco the Dolphin 2	108
		FIFA	88
		Formula 1 Racing	108
		Ground Zero Texas	99
		Heart of the Alien	99
		Indiana Jones	108
		Jurassic Park	84
		Mortal Combat	99
		Megarace	88
		NBA Jam	104
		NHL Hockey '94	88
		Prize Fighter	94
		Rebel Assault	109
		Road Avenger	99
		Sonic CD	88
		Soulstar (komp. dt.)	108
		Thunderhawk	99
		Tomcat Alley	94
		WWF Rage in the Cage	99

Double Pro Fighter nur 949,-

Tel. + Fax.: 02361/ 891264  
 24 Std. Bestellservice BTX: powersoft#

Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM (+Zahkkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur g. VK 20 DM ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!  
 PowerSoft Versand Axmann + Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krümme Str.5



Holbeinstraße 2-4  
 24539 Neumünster  
 Telefon 04321 / 22737  
 Telefax 04321 / 23312  
**SEGA MEGA DRIVE**

MEGA DRIVE 32 X (2x32 BIT)	dt. DM 389,00
DOOM 32X	dt. DM a.A.
Star Wars Arcade 32X	dt. DM 114,95
Super Motocross 32X	dt. DM 114,95
Virtua Racing DELUXE 32X	dt. DM 119,95
Animaniacs	dt. DM 99,95
Dynamite Headdy	dt. DM 114,95
Earth Worm Jim	dt. DM 124,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
F1 '94	dt. DM 119,00
FIFA Soccer '95	dt. DM 109,00
Flintstones - The Movie	dt. DM 98,95
Jurassic Park-Rampage Edition	dt. DM 114,95
Kawasaki Super Bikes	dt. DM 89,95
Lemmings 2	dt. DM 118,95
Lion King	dt. DM 119,00
Mega Bomberman	dt. DM 107,95
Mickey Mania	dt. DM 114,95
NHL Hockey '95	dt. DM 114,95
Pagemaster	dt. DM 114,95
Powerdrive	dt. DM 89,00
Power Rangers	dt. DM 107,95
Probotector	dt. DM 108,95
Shining Force 2	dt. DM 129,95
Soleil	dt. DM 119,95
Sonic & Knuckles	dt. DM 109,95
Tiny Toon 2	dt. DM 99,95
Urban Strike	dt. DM 114,95

**SEGA MEGA CD II**

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

**SEGA MASTER SYSTEM II**

Asterix 3	dt. DM 71,00
Duffy Duck in Hollywood	dt. DM 71,00
E.A. Hockey	dt. DM 79,00
Lion King	dt. DM 79,00
Road Rash	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Sonic Spinball	dt. DM 79,00

**IHRE VORTEILE**

**TOP - PREISE !!!**  
 Original deutsche Versionen  
 14 Monate Garantie  
 Versandkosten DM 6,95  
 Schnell - Service  
 Versandkosten DM 3,95 bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende  
 Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil  
 Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert  
 Wir führen auch SNES, GAME BOY, Amiga, PC und CD-ROM SPIELE  
 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 Versandkosten.  
 Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.  
 Ausland gegen Vorkasse + DM 5,05  
 Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

# Menschenrechte...

... müssen durchgesetzt werden!



Für die Menschenrechte  
 amnesty international, 53108 Bonn  
 Spendenkonto 80 90 100  
 BKD Duisburg (BLZ 350 601 90)  
 Stichwort: "Wer mitmacht.."

**Wer mitmacht, hilft gegen Ohnmacht.**

# Solidarisch IN DER EINEN WELT

Postgiro Köln 556-505

# MISEREOR

Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt

Postfach 1450  
52015 Aachen



01277 Dresden  
Bodenbacherstr.30

**Mega Drive**

Dragon-Story	dt	119,95
Super Streetfighter	dt	129,95
Urban Strike	dt	109,95
Subterranea	dt	89,95
Mickey Mania	dt	119,95
Sub-Zero Friends 2	dt	119,95
Ranger X	dt	99,95
Mega Turrican	us	99,95
General Chaos	dt	99,95
NHL 95	dt	109,95
Global Gladiators	dt	69,95
Ottifants	dt	59,95
Universal Soldier	dt	59,95
Rambo 3	dt	89,95
King o. the Monster	dt	49,95
Asterix	dt	99,95
Champions Soccer	dt	89,95
Sonic 1	dt	49,95
Sonic 2	dt	69,95
Sonic 3	pal	99,95
Sonic Spinball	dt	89,95
Sonic & Knuckles	dt	124,95

**Mega Drive 150 Titel lieferbar dt, us, jp**  
**40 Masterspiele bis maximal 39,95**  
**Mega Drive(Import) Multinorm 179,95**  
**Menacer +7 Spiele dt 119,95**  
**Neo Geo, SNES, 3DO, GB, 32 X usw.**  
**Umbau MD 39,- SNES 69,- NeoGeo 49,-**

\* \* \*

**Tel. 10-21 Uhr**  
**0351/2526611**

**U**ps! Wer sagt da noch, das Jump & Run-Genre ist ausgelutscht? Zero the Kamikaze Squirrel, so heißt das Spiel mit vollständigem Namen, läßt ebenso

## UND NOCH EIN

wie Earthworm Jim selbst Klassiker

## JUMP & RUN-

wie Cool Spot nach 8Bit-Ware

## MEGAHIT!

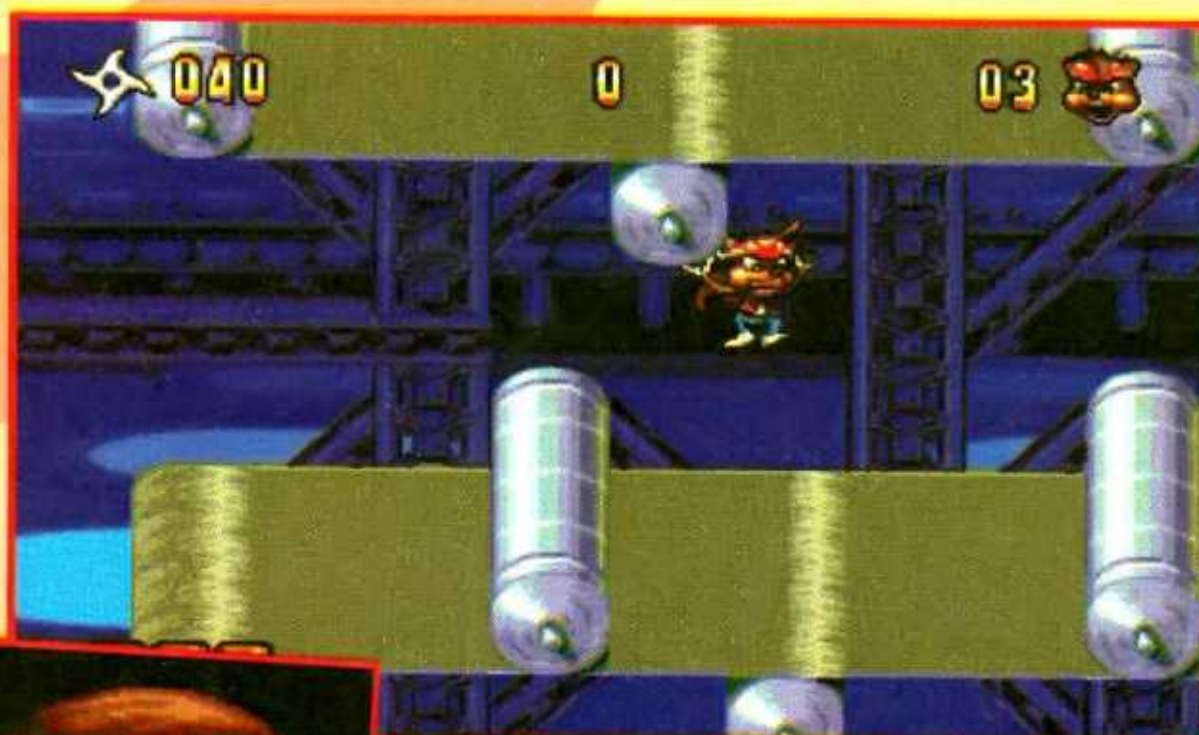
aussehen. Die NBA Jam-Entwickler liefern neben Aero the Acrobat 2 diesen Monat damit bereits ihren zweiten Hit ab. Auch darin taucht Master Ektor, der ständige Störenfried von Aero und Zero, wieder auf. Diesmal will er seinen Diener Zero, das Flughörnchen, von der

# Zero

Per Teleporter wird Zero in den nächsten Level gebeamt.



Bei diesen Rollen muß man flinke Reaktionen haben (unten).



Ektor, der Master aus Aero the Acrobat, gibt auch in Zero ein kurzes Gastspiel (links).

Rückkehr in den Wald abhalten, wo Papierfabrikanten mit der Rodung begonnen haben. Keck schwingt sich Zero in sein Flugzeug und wird daraufhin von Ektor zum Abstürzen gebracht. Der Auftakt auf dem Strand sieht dann auch gleich wie Cool Spot Deluxe aus und überrascht mit fliegenden Ballons, traumhaften Animationen und fiesen Gegnern. Spritzige Motorradrennen, phantasievolle Szenarien und glänzende Spielbarkeit sorgen für erstklassigen Jump & Run-Spaß, den man nicht versäumen sollte.

hi



Enormen Spaß verspricht das rasante Motorradrennen.



Der erste, verflucht an Cool Spot erinnernde Level lädt mit Ballons zum Rundflug ein.



## Hot-Spot

Grafisch und spielerisch erfrischendes Jump & Run-Opus von den Aero-Machern. Unbedingt antesten!

## Word Up

Selbst wenn es unglaublich klingt: Neben Earthworm Jim und König der Löwen kann sich Zero weit vor Sparkster & Co. einen Platz in der Eliteklasse der Jump & Run-Spiele sichern. Brillante Grafiken, die selbst

einen Vergleich mit Perrys Meisterwerk nicht scheuen müssen, können begeistern. Dazu kommt noch famoses Gameplay.



## Check Up

Mega Drive MBit



Zero the K. S. Jump & Run  
 Hersteller: Sunsoft Tel. 040-2270961  
 Release: November Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1  
 Levels .....  
 Save Game ..... Nein  
 Besonderheiten ..... Inhaltliche  
 Verwandtschaft mit Aero

Grafik **87%**

Sensationell! Grafisch rangiert Zero nur knapp hinter Earthworm Jim. Teils erstaunen gerenderte Grafiken!

Sound **84%**

Iguana hat sich auch soundmäßig keine Blöße gegeben. Enorm unterhaltsam und motivierend.

Gesamt **84%**

Sapperlott! So viele gute Jump & Run-Spiele in einem Monat, und Zero the Kamikaze Squirrel muß sich nur deshalb einem Earthworm Jim geschlagen geben.



# 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**

**N**ach zahlreichen Versionen dieser populären Korbwerferei und eher mittelprächtigen Reviews mußten sich die Sportspezialisten von EA endlich etwas

**DER SPORTSPIEL-**

neues einfallen lassen, um nicht

**SPEZIALIST FINDET**

von der Konkurrenz überrollt zu

**WIEDER ZUR**

werden. Gesagt, getan: Statt wie-

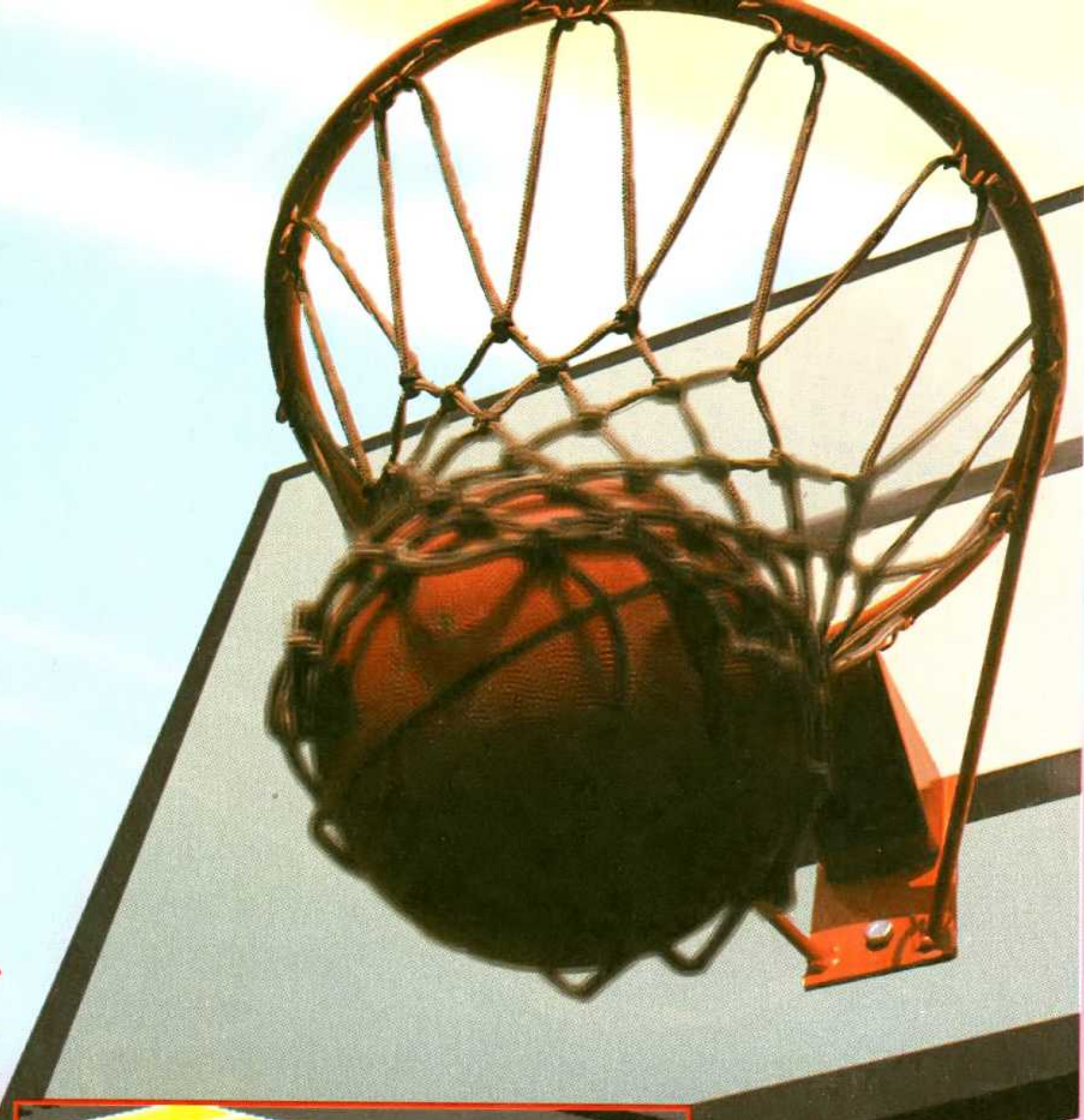
**ALTEN KLASSE!**

der einmal nur sämtliche Statistiken und Spieler der NBA auf den neuesten Stand zu bringen, wurde das komplette Konzept der bisherigen Basketballspiele verworfen.

**Komplett neu!**

Herausgekommen ist nun eine Version des angeblich körperlosen Spiels, die eindeutig die Handschrift der FIFA Soccer-Entwickler trägt. So wurde beispielsweise die

56  
95  
LIVE  
NBA



Im Simulation-Mode verausgaben sich die Spieler mit zunehmender Spieldauer.



Die Spielstrategien haben einen nicht zu unterschätzenden Einfluß auf das Spielgeschehen. Besonders brisant: Die einstellbare Härte beim Decken (oben). Sämtliche NBA-Spieler, wie z. B. der einzige deutsche Vertreter Detlef Schrempf, sind mit von der Partie (unten).



**Hot-Spot**

Das derzeit einzige Basketballspiel, das man auch getrost als Simulation bezeichnen darf.

gleiche isometrische Perspektive gewählt, die bereits dem überragenden Fußballspiel so viel Tiefe gab. Radikale Änderungen auch bei der Steuerung: Mit Knopf A könnt ihr wie bei FIFA Soccer euren langen Kerlen zu einem mächtigen Sprint über den gesamten Court verhelfen (aufpassen: foulträchtig!). Die Knöpfe B und C haben hingegen verschiedene Bedeutungen, je nachdem, ob ihr euch im Angriff oder in der Vertei-

digung befindet. So sorgen sie in der Offensive für elegante Pässe bzw. Korbwürfe, während sie in der Defensive den kontrollierbaren Mann wechseln und Bälle durch getimte Sprünge abblocken. Das beste Feature von NBA Live ist jedoch der computergestützte Spielverlauf. Befindet sich beispielsweise ein mitgelaufener Mitspieler gerade in der Nähe des gegnerischen Korbes, wenn ihr zu ihm paßt, setzt dieser automatisch

**Word Up**

Einfach super! Dank isometrischer Perspektive ähnelt NBA Live nicht nur äußerlich dem grandiosen FIFA Soccer. Die intelligente Mischung aus eigener Fingerfertigkeit und ein bißchen Computerunterstützung erweist sich als absoluter Volltreffer und läßt die

Motivation in hohe Sphären steigen. NBA Live spielt sich insgesamt wie aus einem Guß und ist für mich momentan DAS Basketballspiel überhaupt.



## Dunks vom Feinsten!



Besonders viel Arbeit machten sich die Grafiker bei der Gestaltung der zahlreichen Dunks. Vor Spielbeginn könnt ihr sogar einstellen, ob ihr diese spektakulären Körbe in Zeitlupe sehen wollt.

zum spektakulären Dunk an, indem er euren Paß direkt aus der Luft annimmt und anschließend versenkt. Ähnlich verhält es sich auch in der Defensive, wenn sich ein gegnerischer Spieler euch in den Weg stellt. Der ballführende Spieler dreht sich in dieser Situation automatisch um und deckt den Ball vorbildlich mit dem Körper ab. Aus dieser Lage kann man dann entweder weiterpassen, werfen oder sogar durch kurzes Drücken



Ein kleiner Schwachpunkt im Spiel: 3 Punkte-Würfe werden zu häufig verwandelt (rechts).

Auf die originalgetreue Einstufung der Teams legten die Entwickler wieder besonders großen Wert (links).



der Taste C eine Körpertäuschung vollführen und nur so tun, als ob man auf den Korb (gut, um den gegnerischen Block zu täuschen) werfen würde. Auch in puncto Ausstattung hat sich eine Menge

Freiwürfe sind in der Regel leichte Beute für den Werfer.

getan: So kann man sämtliche Regelverstöße wie Goaltending oder Travelling genauso einstellen wie unterschiedliche Spielstrategien. Auch ein Season-Modus befindet sich unter der Modulhaube, in dem ihr euren Lieblingsverein zum Sieg im hartumkämpften Playoff-Turnier führen könnt. Wie bei NHL Hockey '95 sind hier sogar Spielertransfers möglich, und eine Batterie sorgt zudem für ein komfortables Sichern des Spielstandes.

us

Die Möglichkeiten in der Defensive sind wie in der Wirklichkeit eher begrenzt.



Eine überarbeitete Version der bewährten Zeitlupenoption kann im Pausenmodus aufgerufen werden.



## Check Up

Mega Drive  
16 MBit



Animaniacs  
Hersteller: EA  
Release: November  
Sportspiel  
Tel. 05241-24307  
Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-4  
Levels .....  
Save Game ..... Batterie  
Besonderheiten .... Unterstützt EA-  
Vier-Spieler-Adapter,  
isometrische Perspektive

Grafik **78%**

Vielfältige Animationen, gelungene isometrische Perspektive, jedoch insgesamt etwas farbarm.

Sound **79%**

Treibende Disco-Rhythmen, realistisches Zuschauergeräusche.

Gesamt **89%**

Intelligente Steuerung, geniales Gameplay- EA in Bestform.

**7** guana Entertainment, die Macher von NBA Jam, überraschen mit einem gelungenen Jump & Run, das den Vorgänger deutlich übertrifft. Folgender-

**DIE FLINKE**

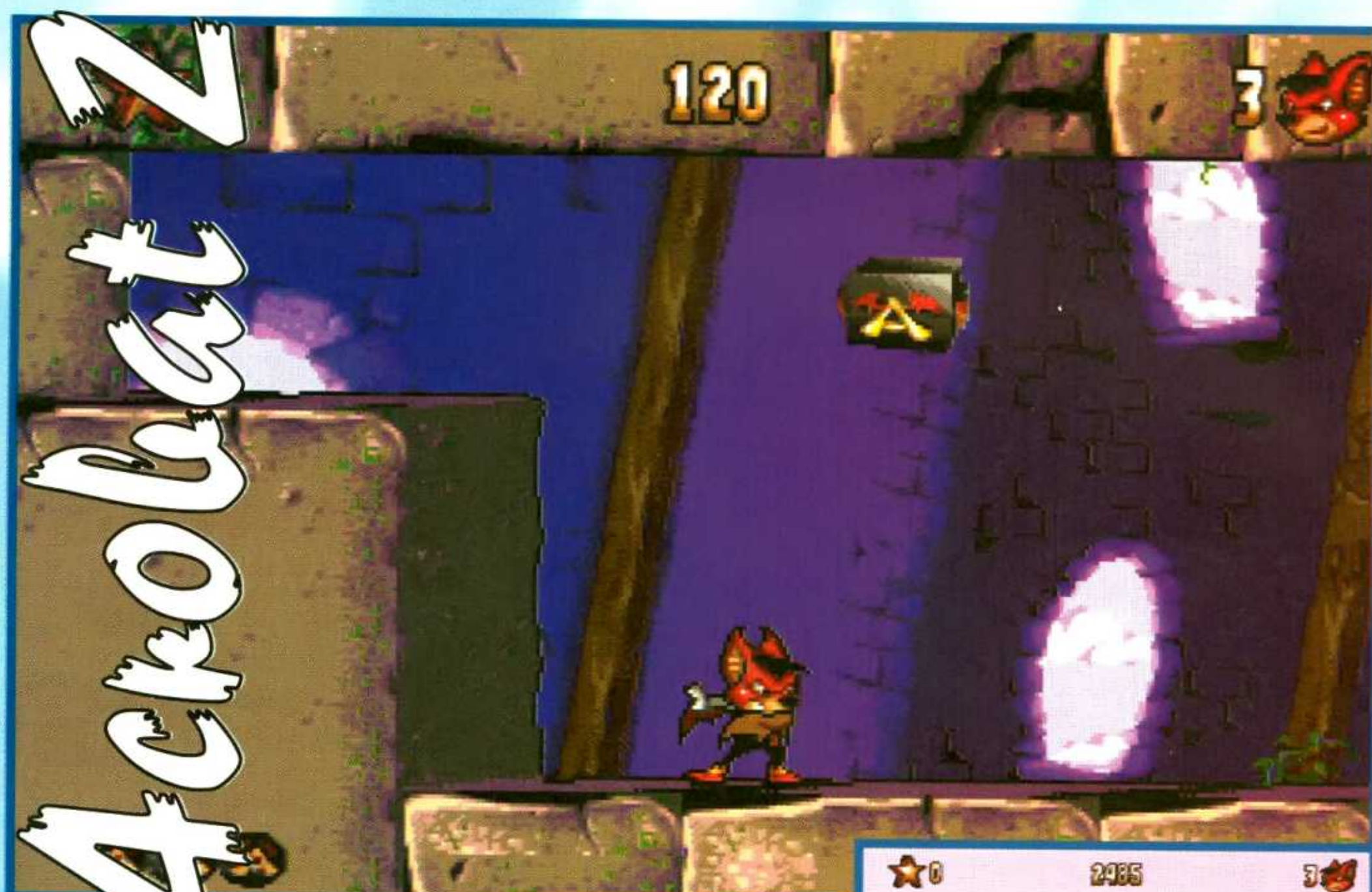
maßen lautet die Story: Aero hätte

**FLEDERMAUS KEHRT**

besser aufpassen sollen! Als der

**ZURÜCK!**

kleine Zauberlehrling seinen großen Meister Edgar Ektor begrüßt, stößt er ihn dummerweise die Museumsbrücke hinunter. Ihn zu retten, schafft er leider nicht, dafür jedoch Zero. Edgar ordnet nun umgehend Plan B an. Als Aero im Museum vor



Aero the Acrobat 2

Gerenderte Elemente wie diese energiespendende Schachtel sehen besonders eindrucksvoll aus.

lauter Neugierde in die Schachtel des Zauberers springt, wird er in einer fremde Welt teleportiert, Plan B war eingetreten. In einem furiosen Jump & Run in den abgedrehtesten Welten muß Aero nun eine Menge witziger Gegner erledigen, um in die alte Welt zurückkehren zu können. Dies kann er durch seine spezielle Wirbelattacke, bei der er mit dem Kopf voran auf die Gegner zufliegt. Besonders hilfreich ist natürlich auch die begrenzte Flugfähigkeit. Dank der beeindruckenden Hintergrundgrafiken, dem sehr guten Level-Design und den vielen spielerischen Überraschungen, wie z. B. Snow Board-Einlagen, hebt sich Aero 2 wohltuend aus der Masse der Jump & Run-Spiele heraus. Paßwort-Option, Bonusspiel und ordentlicher Schwierigkeitsgrad runden das Spiel ab. **hi**



Aufgepaßt! Die kleinen Männchen werden zu riesigen Schneebällen, wenn sie rollen.



Eine nette Zugabe stellt das Hütchenspiel mit Ektor dar.

**Check Up**

Mega Drive  
16 MBit



Aero the Acrobat 2 Jump & Run  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: Dezember Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... -  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten..... Bonusspiel,  
technisch sehr gut

**Grafik 81%**

Farbenprächtig, teils gerenderte Elemente, abwechslungsreich, technisch ordentlich. Etwas zu kleine Sprites.

**Sound 74%**

Witzige Effekte, gute Hintergrundmusik, sehr viele Stücke.

**Gesamt 81%**

Ein insgesamt gut gelungenes Jump & Run, das sich in der oberen Klasse etablieren kann. Gute Spielbarkeit, witzige Ideen und feine Grafiken. Was will man mehr?

**Hot-Spot**

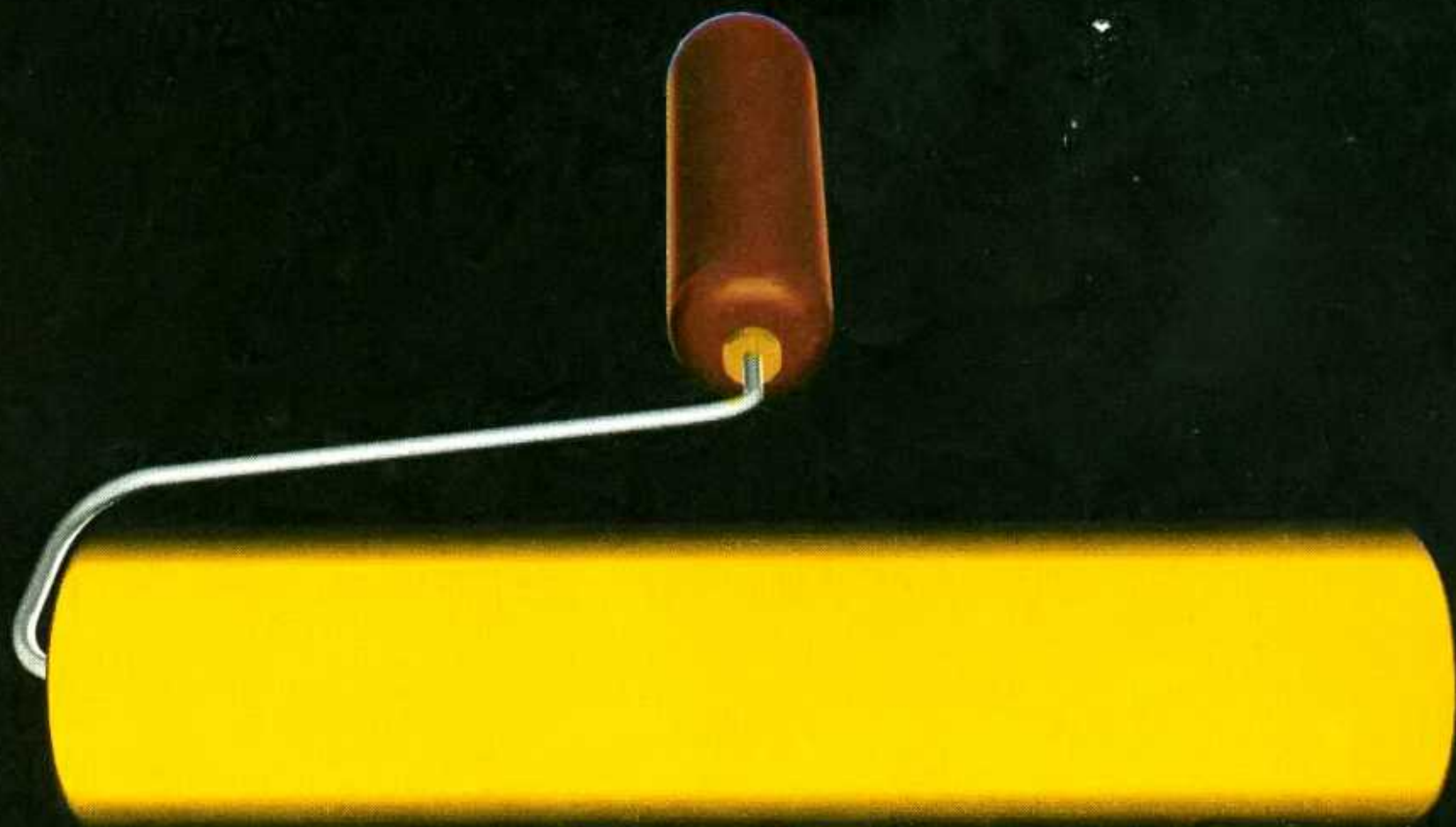
Gehobene Jump & Run-Kost mit gelungenem Design von den NBA Jam-Machern.

**Word Up**

Der passabel gelungene erste Teil erhält einen grafisch und spielerisch deutlich aufgepeppten Nachfolger. Keine sensationellen Höhepunkte, jedoch durchweg gekonnt arrangierte

Jump & Run-Unterhaltung auf hohem Niveau.





# BIGGER BETTER FASTER MEANER

AVAILABLE NOW

"Das ultimativ Rennspielerlebnis für bis zu 8 Spieler!"  
Sega Magazin, 85%

"Das heißeste Rennen seit Erfindung des Joypads!" Gamers, 1-  
Game Pro, 1- Video Games 86%



**W**ir erinnern uns: Das außerirdische Wesen Vortex konnte dank Eccos großem Wagemut im ersten Teil erfolgreich besiegt werden, so daß seine

## DAS DIGITALE

gesamte Familie wieder ungestört

## FLIPPER-ABENTEUER

in ihrer Lieblingsbucht umher-

## WIRD EUCH ERNEUT

schwimmt. Zwar wurde die Vortex-

## VERZAUBERN.

Königin durch diesen verlorenen Kampf entscheidend geschwächt, doch gänzlich besiegt ist sie noch lange nicht. Um fürchterlich Rache zu nehmen und ihre Macht wieder zu stärken, verläßt das Monster plötzlich seinen Heimatplaneten, um sich in irdischen Meeren niederzulassen und zahlreiche Vortex-Junge zu gebären. Diese Biester sind in der Lage, innerhalb kürzester Zeit sämtliches Leben auf der Erde zu zerstören. Somit erwartet den quirligen Delphin diesmal ein weitaus größeres Abenteuer als im ersten Teil.

### Eccos Fähigkeiten

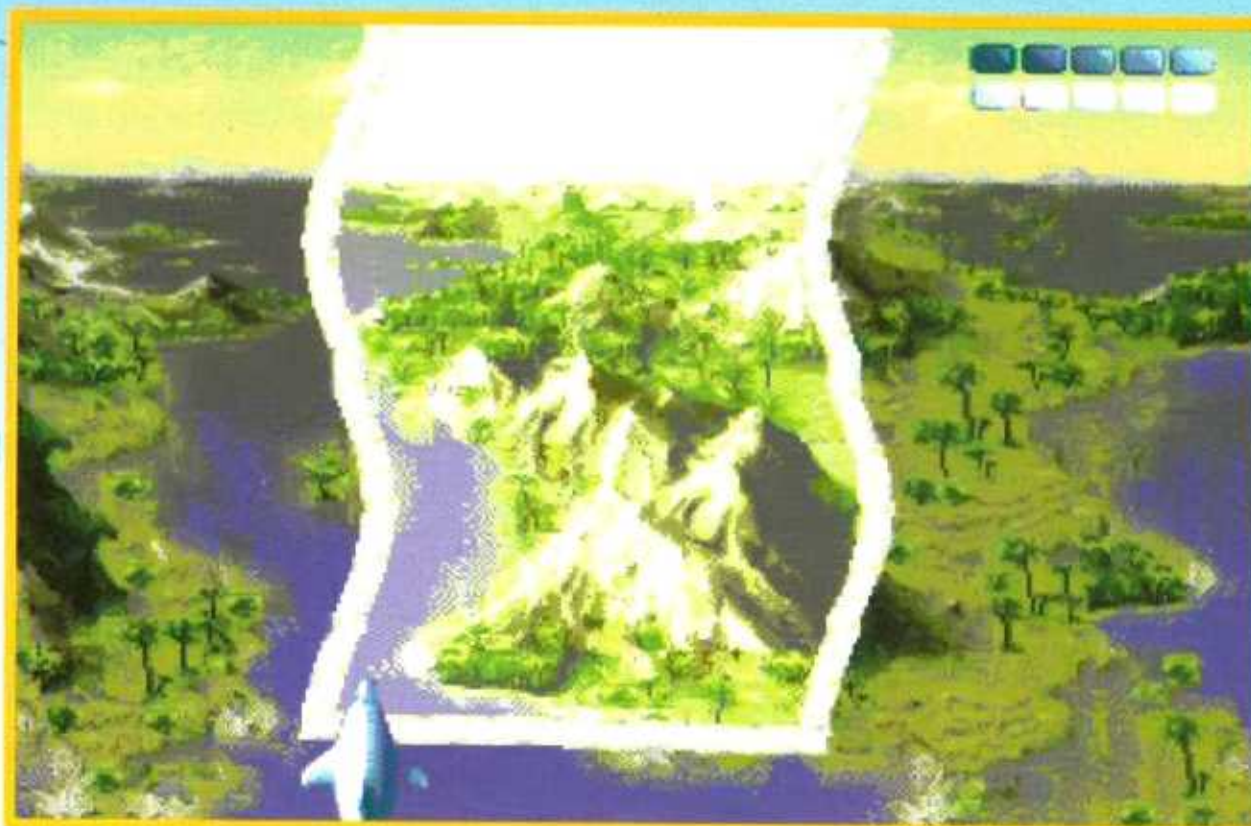
Um sich in den gefahrenvollen Meeren zurechtzufinden, könnt ihr auf ein paar tolle Eigenschaften des Säugetiers zurückgreifen. Mit der A-Taste singt Ecco beispielsweise Lieder, die von Freunden mitunter erwidert werden und euch nützliche Tips geben. Feinde werden hingegen vom Gesang abgeschreckt und verlassen fluchtartig den Ort. Die Schallwellen fungie-

Tides of Time

ECCO 2

Hot-Spot

Ecco 2 entpuppt sich als intelligentes Abenteuer-spiel und würdiger Nachfolger von Teil 1.



Beim Sky Tides-Level müßt ihr durch einen Lufttunnel schwimmen, was durch die vielen Verzweigungen und Sackgassen kein einfaches Unterfangen ist.

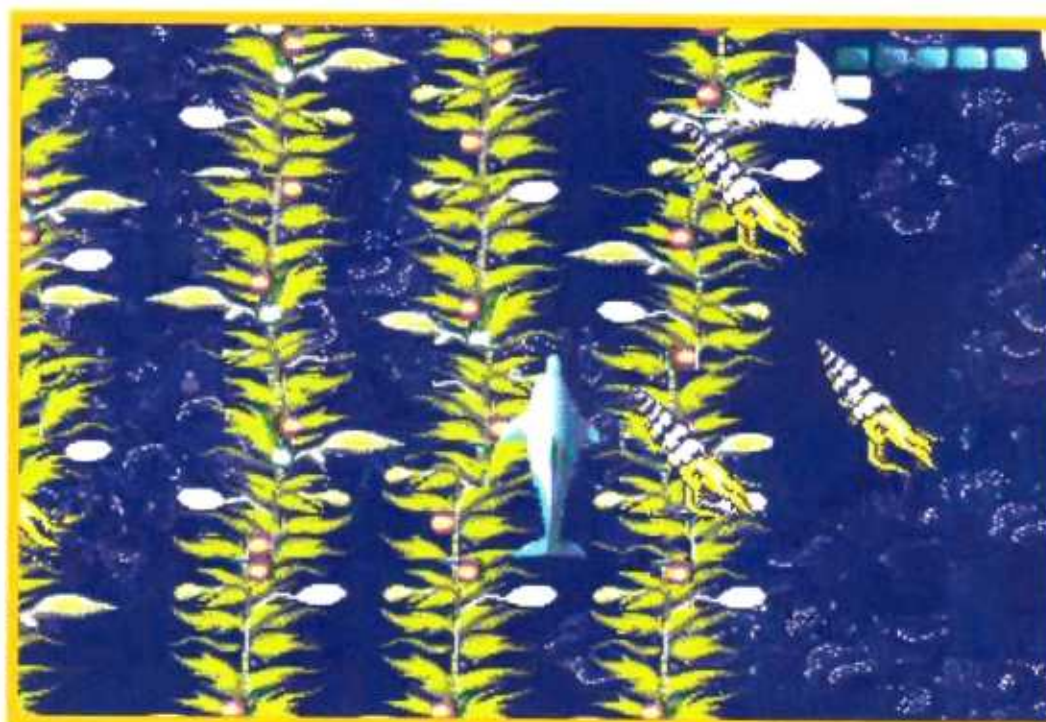
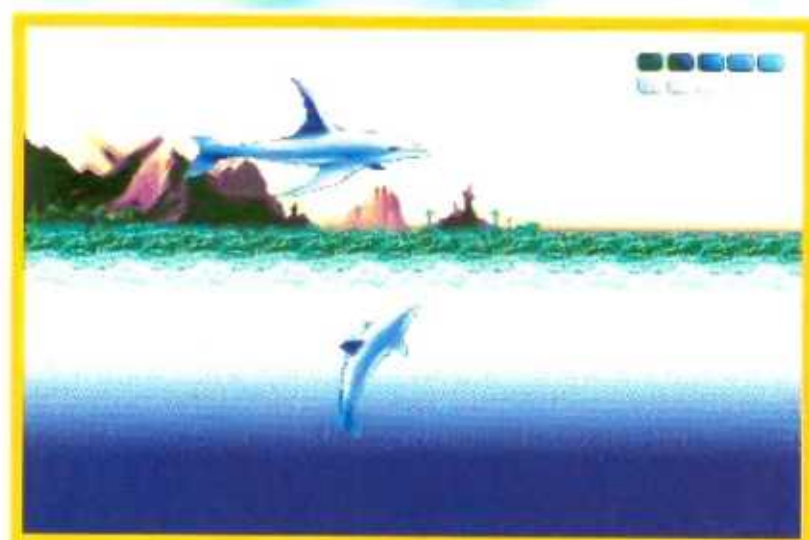
ren desweiteren noch als Echolot, denn durch längeres Gedrückthalten der Taste könnt ihr sogar eine komplette Übersichtskarte aufrufen. Mit dem B-Knopf kommt Ecco harte Schnauze ins Spiel. Durch schnelle Attacken könnt ihr damit selbst ausgewachsene Haie in harmlosen Meeresschaum verwandeln. Wichtig ist auch die C-Taste, mit der die Geschwindigkeit verändert wird. Durch oftmaliges Drücken setzt Ecco sogar zu einem mächtigen Spurt an.

### Wasserspiele

Eure Aufgabe im Spiel besteht in erste Linie daraus, unter dem Meeresspiegel kleinere Rätsel bzw. Puzzles zu lösen, um den nächsten Abschnitt zu erreichen. Für die



meisten Abschnitte bleibt euch allerdings nur wenig Zeit, da Ecco einen begrenzten Sauerstoffvorrat hat und nur an der Oberfläche oder bei kleinen Luftquellen Sau-



Dieser fliegende Delphin namens Trelia kommt direkt aus der Zukunft und verkündet geheimnisvolle Botschaften (oben).

Diese Pflanzen sind zwar ungefährlich, beeinträchtigen aber eure Schwimmfähigkeiten gehörig (links).

## Bessere Grafiken!

Ein Kritikpunkt beim ersten Teil war sicherlich die ewige „Blau in Blau“-Grafik. Gerade in diesem Punkt gelang es den Grafikern durch zahlreiche neue Ideen, wie beispielsweise einem Schiffwrack, das Spiel optisch wesentlich abwechslungsreicher zu gestalten.





Mystische Kristalle namens Glyphen sind meistens der Schlüssel für die Lösung eines Problems. Oftmals bringen euch bereits die neu erworbenen Fähigkeiten weiter, manchmal müssen aber auch beispielsweise kaputte Glyph-Hälften wieder zusammengeflickt werden.



erstoff tanken kann. Neben dem Luftvorrat müßt ihr natürlich auch auf die Lebensenergie achten, die durch den Verzehr von kleineren Fischschwärmen glücklicherweise immer wieder aufgefrischt wird. Wie beim Vorgänger spielen die mystischen Kristal-

le namens Glyphen wieder eine wichtige Rolle. Durch einmaliges Anzingen oder Anstoßen könnt ihr durch diesen Gegenstand zum einen eure Fähigkeiten verbessern und zum anderen neue Informationen erhalten. Wichtig sind auch die brandneuen Metasphären. Durch diese sonderbaren Wesen könnt ihr eure Gestalt verändern und deren Fähigkeiten übernehmen. Zusätzliche Fähigkeiten erhaltet ihr außerdem, wenn ihr ein kleines Orca-Baby wieder zur

## Check Up

**Mega Drive 16 MBit**



**Ecco 2** Action-Adventure  
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
 Release: November Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1  
 Levels.....25  
 Save Game .....Paßwort  
 Besonderheiten.....Neue 3D-Sequenz

**Grafik 82%**  
 Toll gezeichnete Meereslandschaften, ein wunderbar animierter Delphin und insgesamt abwechslungsreicher als der Vorgänger.

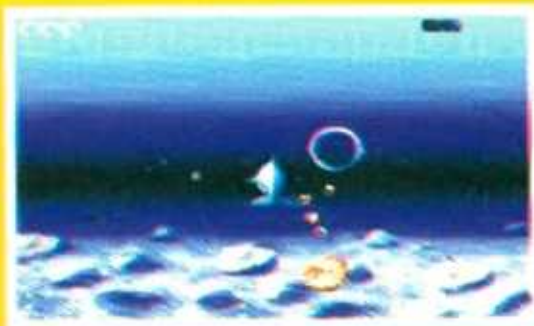
**Sound 71%**  
 Meditative Klänge, wenig Soundeffekte.

**Gesamt 83%**  
 Innovatives Adventure-Spiel mit hohem Geschicklichkeitsanspruch.

Mutter zurückbringt oder einen seltenen Pulsar entdeckt. Zum Schluß sei noch erwähnt, daß sich der Schwierigkeitsgrad automatisch eurem Niveau anpaßt, d.h. je weniger Versuche ihr für einen Abschnitt braucht, desto schwieriger wird die nächste Aufgabe.

## Die 3D-Sequenz

Dreidimensional geht es in dieser brandneuen Runde zu. Ecco muß hin und wieder eine bestimmte Anzahl von Teleporterringen durchschwimmen, um auf dem kürzesten Wege den nächsten Abschnitt zu erreichen. Ihr dürft dabei allerdings nur eine bestimmte Anzahl von Ringen verfehlen.



## Word Up

**Ecco 2 bietet alles, was man von einem guten Videospiele erwartet: Eine rundum ansprechende Technik, ausgeklügeltes Gameplay sowie einen Schuß Originalität. Einmal angefangen, zieht einen die unvergleichliche Atmosphäre von Ecco 2 erneut in seinen**

**Bann, und man kann nur schwer damit aufhören, die intelligenten Puzzle-Aufgaben zu lösen. Durch den erhöhten Umfang und die vielen neuen Features ein würdiger Nachfolger.**



**U** ergeßt alle bisherigen Sonic-Spiele auf dem Game Gear! Nun gibt es Sonic Triple Trouble, und es ist brillant. Abwechslungsreicher, umfangrei-

**BESSER, SCHNELLER, SPEKTAKULÄRER!**

cher, grafisch um Meilen besser und witziger als je zuvor präsentiert

**SONIC WIEDER AUF SICH SONICS NEUESTES 8Bit-Jump & GAME GEAR!**

Run-Abenteuer, in welchem der kleine Igel auf die Jagd nach den fünf verlorengangenen Chaos-Edelsteinen geht.

Trouble

Triple

Sonic



**Wie kam's dazu?**

Gerade als Sonics Erzfeind Dr. Robotnik sein neuestes Werk, die endgültige Zerstörungswaffe, ausprobieren will, macht einer seiner Assistenten eine verhängnisvollen Fehler. Er drückt auf den falschen Knopf, und die darauffolgende Explosion zerstreut die fünf Chaos-Edelsteine über den ganzen Planeten Möbius. Diesmal ist Sonic jedoch nicht alleine hinter den Edelsteinen her; mit Tails, dem schlauren Füchsen mit den zwei Schwänzen, steht ihm ein tapferer Kumpan zur Seite, den man erstmals in einem 8Bit-Sonic als eigenständige Figur auswählen darf. Auf der Seite des Bösen sind natürlich Dr. Robot-

nik und seine Kumpels zu finden. Knuckles, der rote Ameisenbär, war auf der schwebenden Insel einst der Hüter der Chaos-Edelsteine, wurde jedoch von Robotnik davon überzeugt, daß Sonic und Tails die Edelsteine klauen wollen. Nack, das Wiesel, ist ein geheimnisvoller Genosse, der zwar nichts von den magischen Kräften der Steine weiß, aber denkt, daß die Edelsteine prima Beutestücke sind. Mit einem fliegenden Motorrad stibitzt er die Edelsteine, an die er selber nicht rankommt.

**Was ist los?**

Sechs Zonen mit jeweils drei Acts warten auf Sonic oder Tails.

**Die Helden des Spiels**



Sonic und Tails können jeweils als einzelne Spielfigur ausgewählt werden.



Ameisenbär Knuckles hat die ersten fünf Steine geklaut.



Obermütz Dr. Robotnik besitzt den letzten der Chaos-Edelsteine.



Brandneu! Nack, das Wiesel, möchte die Steine gerne stibitzen.



Läßt man Sonic zu lange warten, rutscht er vor lauter Übermut aus.

**Hot-Spot**

16Bit-Niveau auf dem 8Bit-Game Gear! Sonic Triple Trouble ist klasse!

**Die Bonusstages**



In dieser eindrucksvollen 3D-Stage muß man eine bestimmte Anzahl an Ringen einsammeln.



Gleiches gilt für den zweiten Bonus-Level, der in gewohnter Jump & Run-Manier abläuft.



## Die sechs Zonen



### GREAT TURQUOISE

Vor prächtiger Strandkulisse düst Sonic mit seinem Surfboard über seichte Lagunen. Sprungfedern auf den Palmen katapultieren Sonic in die Luft.



### SUNSET PARK

Im Feuerstuhl, der sich mit Spin Dash in Bewegung setzen läßt, düst Sonic zum bereits besetzten Aufzug. Der Kampf gegen die Roboter ist mehr als hart.



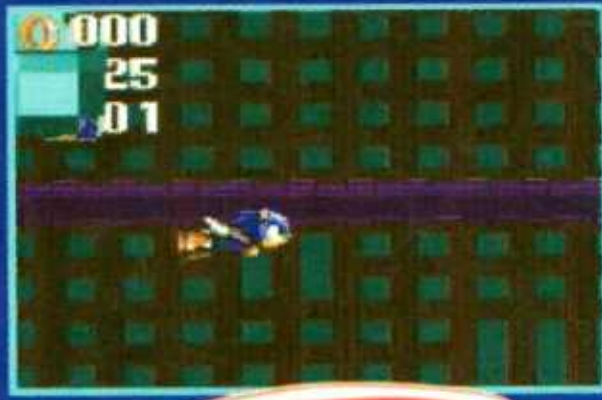
### META JUNGLIRA

Zu Beginn geht es fast Spinballmäßig zu, wenn man die riesigen Kugelgebilde zerplatzen lassen muß. Aufgepaßt! Hier warten viele verborgene Abschnitte!



### ROBOTNIK WINTER

Der dritte Level macht einen Heiden Spaß! Per Snowboard düst man zunächst rasant über den Schnee, während man später Blizzards ausgesetzt wird.



### TIDAL PLANT

In diesem Unterwasser-Labyrinth kommt man am besten mit Propeller oder U-Boot vorwärts. Die Luftblasen dienen zum notwendigen Luftholen.



### ATOMIC DESTROYER

Viele Ringe empfangen dich in Dr. Robotniks geheimer Kommandozentrale. Die brauchst du aber auch, um überhaupt eine Chance zu haben.



Während Knuckles gelegentlich als Fallensteller auftaucht, hat man es am Ende jedes dritten Acts mit Dr. Robotniks Robot-Bossen zu tun. Neu sind die ergiebigen Bonus-schilder am Ende des ersten und zweiten Acts. Außer den Turbo-Laufschuhen und dem Unverletzbarkeits-Icon gibt es noch eine ganze Reihe unkonventioneller Transportmittel. Tails verdoppelt mit Hyper-Hell für kurze Zeit die Fluggeschwindigkeit, während er mit dem Seefuchs, einem kleinen U-Boot, Unterwasser-Exkursionen leichter durchführen kann. Ein schickes Snow-Board, Propellflosser für Wasserlevels und Düsenschuhe erleichtern Sonic das Weiterkom-

Dank seiner beiden Schwänze kann Tails fliegen.

men. Für beide stehen der Pogospringstock und der Feuerstuhl zur Verfügung. Hat man mindestens fünfzig Ringe eingesammelt, kann man über den Monitor in einen von zwei Bonuslevels gelangen, wo am Ende einer der fünf Chaos-Edelsteine wartet. Ringt man Robotnik im letzten Level auch noch den sechsten Stein ab, dann ist der Friede wiederhergestellt. Grafisch und spielerisch markiert Sonic Triple Trouble ganz klar die obere Leistungsgrenze des Game Gear. Das etwas kurz geratene Sonic Chaos dürfte damit vergessen sein. **hi**

## Word Up

**Zu was der gute alte Game Gear fähig ist, zeigt sich deutlich im neuesten Sonic-Jump & Run. Brillante Grafiken, beeindruckende 3D-Sequenzen und riesige Levels, was will man mehr? Viel Spielspaß für unterwegs ist damit garantiert.**



## Check Up

Game Gear  
4 MBit



Sonic Triple Trouble Jump & Run  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: November Preis: DM 79,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 6+2  
Save Game ..... Continues  
Besonderheiten..... Sonic und Tails als Spielfiguren, brillante Grafik

Grafik **91%**

Fast so gut wie Sonic 3 auf Mega Drive! Schnell, unglaublich bunt, abwechslungsreich und mit spektakulären 3D-Sequenzen.

Sound **69%**

Ganz hörens Wert, allerdings keinesfalls besonders lobenswert.

Gesamt **87%**

Zweifelloos das bislang beste Sonic-Spiel für den Game Gear. Qualitätsmäßig kommt es fast an Sonic 3 heran. Nicht allzu umfangreich!

## FIFA Soccer '95



Über 200 Teams könnt ihr diesmal wählen, darunter auch die deutschen Vereine.

Das Update kann mit etlichen Neuerungen aufwarten. Weit über 200 Teams, inklusive der Bundesligamannschaften, stehen nun zur Wahl, vorrangig wurde jedoch am Gameplay gefeilt. Die Spielgeschwindigkeit wurde fast verdoppelt, was vor allem bei Spielen zu zweit zu Hektik führen kann und nicht mehr so viel Spaß macht wie das Original.



In grafischer Hinsicht wurden die Sprites sowie die Zuschauer überarbeitet.

Genau gegenteilig verhält es sich, wenn ihr gerne alleine zockt. Stärkere Torhüter und Teams fordern Euch mehr als bisher, vor allem der Liga-Modus mit den deutschen Teams sorgt für Langzeitmotivation. Durch planloses Gekicke ist kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Alles in allem ein kleiner Schritt nach hinten, schade.

59

## John Madden '95



Mit Madden '95 erhaltet ihr die brandneuen Spielzüge aus der NBA.

Wenig neues bietet EAs American Football-Simulation. Natürlich hat sich die Trainerlegende John Madden wieder um den Bereich Taktik und Strategie gekümmert und sämtliche Werte der Spieler sowie Spielzüge der Teams auf Vordermann gebracht. Doch solch ein Feintuning dürfte wohl nur für die absoluten Freaks relevant sein. Interessanter



Über die neue Aufmachung kann man sich streiten, zumal es etwas an Farbvielfalt mangelt.

ist da schon die überarbeitete Grafik mit schön animierten Spielern und digitalisierten Einspielungen der Schiedsrichterentscheidungen. Außerdem dürfen sich die Football-Jünger jetzt am brandneuen Liga-Modus erfreuen und eine Mannschaft durch eine komplette Saison führen. Insgesamt bleibt aber ein fader Beigeschmack.

45

## PGA Golf 3



Über ein neues Sichtfenster wird das Schlagen noch variabler.

Immer wenn man glaubt, daß die EA-Mannen keine Steigerung mehr bringen können, setzen sie noch einen drauf. Vor allem in grafischer Hinsicht präsentiert sich die neueste Version enorm verbessert, die Landschaften sind wesentlich detaillierter gezeichnet und die Golfer schwingen ihre Schläger in digitalisierter Form um die Hüften. Aber



Die Replay-Funktion hilft bei der Schlaganalyse.

auch der Schlagtechnik wurden neue Features verpaßt. Der Treffpunkt am Ball läßt sich über ein neues Fenster mit einem kleinen Fadenkreuz ganz genau einstellen, wodurch sich auch die Flughöhe beeinflussen läßt. Sieben verschiedene Spielarten können auf acht Kursen angegangen werden. Die Golf-simulation schlechthin!

59

### Check Up



#### MEGA DRIVE

FIFA Soccer '95  
Hersteller: EA

Sportspiel  
Preis: DM 130,-

Grafik **84%**  
Sound **89%**  
Gesamt **88%**

### Check Up



#### MEGA DRIVE

John Madden '95  
Hersteller: EA

Sportspiel  
Preis: DM 130,-

Grafik **71%**  
Sound **69%**  
Gesamt **85%**

### Check Up



#### MEGA DRIVE

PGA Golf III  
Hersteller: EA

Sportspiel  
Preis: DM 130,-

Grafik **84%**  
Sound **89%**  
Gesamt **88%**

## Havoc



Captain Havoc düst im Sonic-Stil durch Jump & Run-Levels.

Codemasters versucht sich mit Havoc an einem recht passablen Sonic-Clone, der nur durch das witzige Intro und der Orchester-Option aus der Masse der Jump & Run-Spiele herausragt. Gute Spielbarkeit, sehenswerte Grafiken und gelungener Sound reichen heutzutage jedoch nicht mehr aus, um zum Bestseller zu werden. Jump & Run-Freaks können einmal probespielen.

hi



### MEGA DRIVE

Hersteller: Codemasters Wertung: 68%  
Preis: DM 100,- Genre: Jump & Run

## Mickey Mania



Besseren Sound, jedoch identisches Spielvergnügen bietet die Mega CD II-Version.

Erst letzte Ausgabe konnte Mickey Mania Hitehren in der MD-Version ernten, und schneller als erwartet präsentiert uns Sony nun eine CD-üblich aufgemotzte Version ihres Jump & Run-Hits. Ansprechende Soundtracks, ein schmuckes Intro etwas abwechslungsreichere Grafiken empfehlen den Kauf der neuen Version, solange man das Modul noch nicht besitzt.

hi



### MEGA CD II

Hersteller: Sony Wertung: 85%  
Preis: DM 100,- Genre: Jump & Run

## Sonic Spinball



Endlich ein neues Sonic-Spiel für die Master System-Besitzer.

Lange hat es ja gedauert, doch nun ist endlich die Umsetzung des Flipperspiels für den guten alten 8-Bitter erschienen. Im Vergleich zur GG-Version muß man mit weniger Farben vorliebnehmen, ansonsten wird identische Kost geboten, an der Master System-Besitzer wohl nicht vorbeigehen können. Witziges Tisch-Design und originelle Animationen können gefallen.

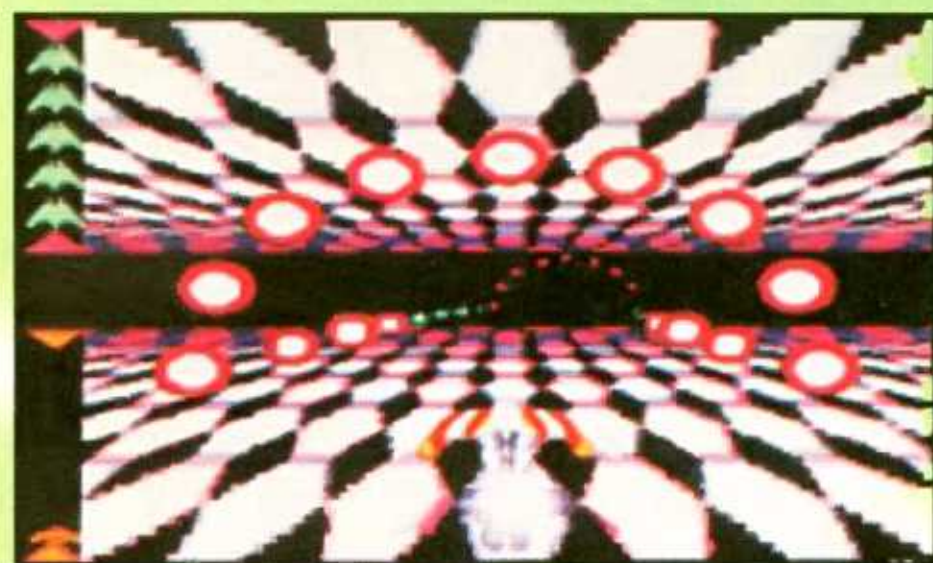
hi



### MASTER SYSTEM

Hersteller: Sega Wertung: 81%  
Preis: DM 80,- Genre: Flipper

## Lawnmower Man



Dieser undurchschaubare Action/3D/Jump & Run-Mix ist nur etwas für echte Freaks.

Lawnmower Man dürfte zweifellos zu den am längsten angekündigten Spielen gehören. Letztendlich ist die Filmumsetzung eine auf Dauer wenig ansprechende Mischung aus technisch gelungenen 3D-Levels und uninspirierten Jump & Shoot-Einlagen ohne großen spielerischen Tiefgang. Zweifellos kein Flop, aber im Vergleich zur Elite wirkt es reichlich veraltet.

hi



### MEGA DRIVE

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

## Jurassic Park



Nun darf man den Dino-Park endlich mit deutschen Sprachkenntnissen durchstreifen.

Pünktlich zum Videostart veröffentlichte Sega endlich die lange versprochene deutsche Version der spielerisch anspruchsvollen Adventurevariante des erfolgreichsten Films aller Zeiten. Beeindruckende 3D-Fahrten, spektakulärer Sound und umfangreiches Gameplay machen Jurassic Park zum Mußkauf für jeden Mega CD II-Besitzer, nicht zuletzt wegen den deutschen Texten.

hi



### MEGA CD II

Hersteller: Sega Wertung: 89%  
Preis: DM 120,- Genre: Adventure

## Clayfighter



Leider halten die Clayfighter nicht, was wir uns von ihnen versprochen haben.

Nach einem knappen Jahr bekommen wir endlich die Umsetzung des originellen Super NES-Beat 'em Ups präsentiert, und dann so etwas. Die grafisch nach wie vor sehenswerten Knetmasse-Fighter sind zwar sehr originell, können aber nicht über eklatante spielerische Schwächen hinwegtäuschen. Selbst Ballz ist da noch zwei Klassen besser und nicht weniger originell.

hi

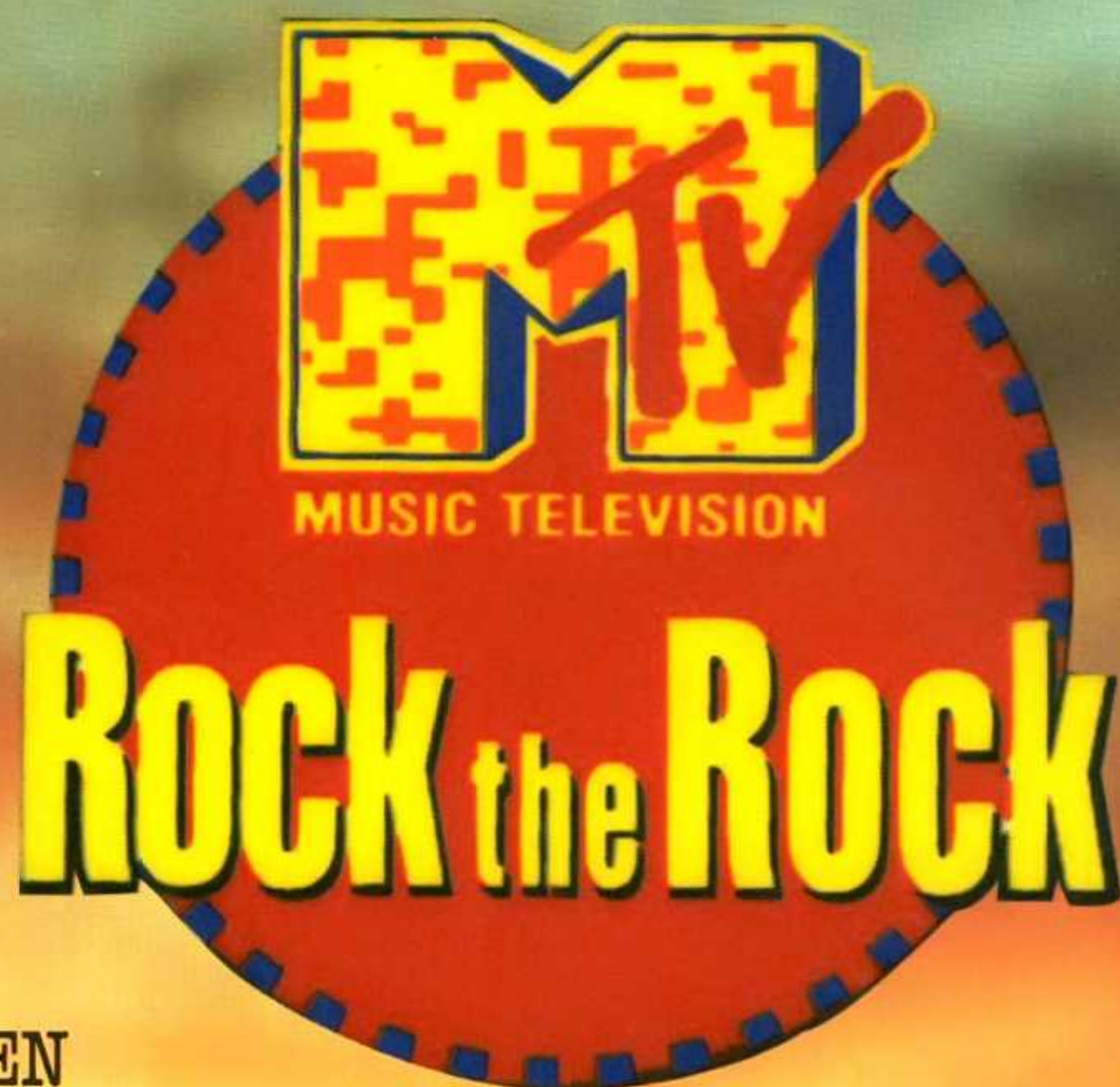


### MEGA DRIVE

Hersteller: Interplay Wertung: 47%  
Preis: DM 129,95 Genre: Beat 'em Up

# Exklusiv!

SONICS 25.000 DOLLAR-ACTION MIT MTV IN SAN FRANCISCO! PAULO EMMINGER, EIN EIFRIGER LESER DES SEGA MAGAZINS, WAR STAR DER SEGA-CHAMPIONSHIPS IN KALIFORNIEN. GESPIELT WURDE IN DEM BERÜHMTEINEN GEFÄNGNIS ALCATRAZ. WIR WAREN EXKLUSIV DABEI! VIELLEICHT BIST DU NÄCHSTES JAHR DRAN!



Zusammen mit Hans Ippisch besuchte Paulo den Ort, wo die SAT 1-Serie Full House gedreht wird.

**D**er Star aus Europa, Paulo Emminger (15) aus Ahrensburg, ist nicht nur ein begeisterter Fußballer, sondern auch ein ganz fanatischer Sonic-Fan. Qualifiziert hat er sich bereits 1993 bei den Deutschen Meisterschaften während des Formel 1-Rennens in Hockenheim. Nun durfte er sich als einziger Teilnehmer aus Europa einen Lebenstraum erfüllen. Einmal in die USA fliegen! Zusammen mit Hans Ippisch vom SEGA Magazin machte er sich auf den Weg zum Wettkampf seines Lebens. Hans und Paulo lernten sich erst am Donnerstag, dem 6.10.94 in Hamburg bei Sega kennen. Dort wurden alle Einzelheiten der Mammuttour besprochen. Außerdem erhielten sie noch

zwei Game Gears und brandneue Spiele für den anstrengenden Flug. Paulo wurde zudem mit einem satten Taschengeld von DM 300,- ausgestattet.

## Auf nach Amerika!

Am Freitag wurden die beiden von Sybille Prister, der äußerst freundlichen PR-Managerin von Sega Deutschland, um 6.15 morgens auf die Reise geschickt. Zuerst ging es mit dem Flieger nach Frankfurt, wo der Jumbo Jet nach San Francisco bereits wartete. Nach einem elfstündigen Flug kamen sie wegen des 8-Stunden-Zeitunterschieds bereits um 13.30 Uhr in San Francisco an. Mit den beiden Game Gears und neuen Spielen wie Dynamite Headdy oder Dr. Robotnik's Mean Bean Machine verging die Zeit jedoch im wahrsten Sinne des Wortes wie im Flug. Hier zeigte Paulo bereits seine Klasse, denn Hans hatte nicht

## Sonic-Fan Paulo erobert Amerika!



Hamburg, 7.10.94, 6.00 Uhr morgens: Sybille Prister von Sega verabschiedete Paulo Emminger.



Mit dem Jumbo nach Amerika: Was wird ihn dort wohl erwarten? Das fragt sich Paulo.



Wie ein Superstar! Ian Crouch von Sega wartete mit der Luxuslimousine, die ihn ins Holiday Inn-Hotel bringt.



Es ist wahr, Paulo ist endlich in San Francisco und bewundert die Golden Gate Bridge, das Wahrzeichen der Stadt.



Die Nacht bricht herein! Das große Ereignis naht.



Mit Sträflingskleidung und Handschellen, gefangen im Polizeibus, der die Champs unter Polizeischutz zum Hafen bringt.



Für Flucht ist es zu spät! Unter Polizeibewachung werden ...



... die Kids auf die MTV-Bühne geführt, wo sich Paulo links hinter MTV-Star Bill versteckt.



Die berüchtigte Gefängnisinsel Alcatraz wartete auf die Sonic-Fans. In diesen Zellen wurde der Wettkampf ausgetragen.



Spannung beim Spiel! Interviews mit den MTV-Stars Daisy und Bill ließ Paulo gelassen über sich ergehen, die Konkurrenz verlor er dabei jedoch nicht aus dem Auge.



Die Sekunde der Niederlage! Das Aus für Paulo war gekommen.

den Hauch einer Chance, mehr Punkte zu sammeln als er.

Strahlender Sonnenschein, 30 Grad Celsius und lauter nette Leute erwarteten Paulo in San Francisco. Ian Crouch vom Sega Channel wartete bereits mit einer sieben Meter langen Stretch-Limousine auf die VIPs aus Germany, mit der sie ins exklusive Holiday Inn-Hotel chauffiert wurden. Schallender Applaus von der Sega-Crew erwartete den deutschen Teilnehmer dort. Nach einigen Stunden Ruhepause unter-

nahm man abends schließlich den ersten, von Paulo langerwarteten Einkaufsbummel, der von einem Abstecher zu McDonald's gekrönt wurde. Am Samstag stand eine extralange Stadtrundfahrt auf dem Programm. Eine Fahrt über die Golden Gate Bridge, ein Abstecher zu den Drehorten der Fernsehserien „Hotel“, „Die Straßen von San Francisco“ und „Full House“ sowie eine Shopping-Tour werden für Paulo wohl ein unvergeßliches Erlebnis bleiben. Dort deckte er sich mit einem

49ers-Trikot, Levis-Jeans, NBA-Kappe, Air-Turnschuhen und brandaktuellen Videospiel-Magazinen ein. Ein Designer-Burger stand schließlich am Ende des langen Tages. An diesem Samstag wurden übrigens in allen Hard Rock-Cafés in den USA die zwanzig Teilnehmer aus Amerika ausgespielt, die bis drei Uhr morgens am Sonntag schließlich auch im Hotel eintrudelten. Paulo stellte bereits hier fest, daß die Konkurrenz ziemlich routiniert und cool ist, während er sich

noch in dem neuen Umfeld zurechtfinden muß.

### Der große Tag!

Um 5.15 Uhr wurde man bereits aus den Betten geklingelt, schließlich stand ab 6.00 das Frühstück auf dem Programm, bei dem der weitere Ablauf des Tages detailliert erklärt wurde. Um 7.00 Uhr war es mit der Freiheit vorbei. Die Teilnehmer wurden in Sträflingsanzüge gesteckt und mit Handschellen an einen Aktenkoffer gebunden, in dem sich ihr persönliches Sonic &



**Die berühmte Flugstaffel Blue Angels vollführte spektakuläre Manöver über dem Himmel von Alcatraz.**

Knuckles-Spiel befand. Im streng bewachten Gefängnis-Bus fuhr man die Kids dann unter Polizeischutz zur Fisherman's Wharf von San Francisco, wo die Fähre nach Alcatraz wartete. Die beiden MTV-Starmoderatoren Bill und Daisy begrüßten die Champs aus den USA, Brasilien, Japan, Kanada und Europa mit lauter Techno-Musik und rund zehn Fernsehteams aus aller Welt. Auf der Fähre mußte Paulo schließlich bereits Edda Baumann von X-Base erste Interviews geben. Er erklärte, daß er zumindest in die zweite Runde kommen will. Ernsthafte Chancen rechnete er sich aufgrund der zum Teil wesentlich älteren Konkurrenz nicht aus. Auf dem schnellsten Wege wurden die 25 Teilnehmer schließlich in die Zellen des berühmten Gefängnisses gebracht, wo Oberganove Al Capone als Wäscher arbeitete. Zeit, die Blue Angels, immerhin die berühmteste Flugformation der Welt, bei ihren spektakulären Flugmanövern zu bewundern,

hatte Paulo leider nicht, er hatte genau 15 Minuten, um Sonic & Knuckles probezuspielen. Schließlich wollte er die 25.000 Dollar gewinnen. Dazu mußte man in den ersten vier Ausscheidungs-Runden im ersten Level innerhalb von drei Minuten möglichst viele Ringe sammeln.

### Der Wettkampf!

Schon zwei Minuten nach Beginn des Wettkampfs hatte Paulo die Aufmerksamkeit der Fernsehteams nicht nur von MTV, sondern auch der aus Japan, Deutschland, Kanada, Brasilien und Europa auf sich gezogen. Er stoppte nämlich plötzlich, als er beim ersten Endgegner angekommen war. Er wollte sein 126 Ringe einfach nicht mehr riskieren, mit denen er sicher in die nächste Runde kommt. Mit dieser schlaun Taktik, die er in mehreren Fernsehinterviews noch erläutern mußte, schaffte er es schließlich, unter die letzten fünf zu kommen. Nun wußte er jedoch, daß er was riskieren muß, denn um in das



**Der Sonic & Knuckles-Programmierer Yuji Naka beglückwünschte Paulo zu seiner großartigen Leistung.**

Finale zu kommen, braucht man mindestens 200 Ringe. Tips von seinen beiden Betreuern Ian und Hans halfen jedoch nicht, er verlor wie befürchtet beim Endgegner alle Ringe und mußte sich geschlagen geben. Der vierte Rang war allerdings mehr, als er sich je erhofft hatte. Aus lauter Enttäuschung sah Paulo gar nicht mehr, wie der Vertreter aus San Francisco in der Hochspannungs-Kuppel die 25.000 Dollar gewann. Bei der Preisverleihung am Abend wich nach einigen Runden am Virtua Racing-Automaten die Enttäuschung schließlich, und freudestrahlend präsentierte er sich

letztendlich dem X-Base-Team mit dem Pokal für den am weitesten gereisten Champion.

### Auf in die Heimat!

Per Stretch-Limousine ging's am Montag wieder zum Flughafen, wo das Flugzeug nach Deutschland startbereit war. In Hamburg angekommen, gab Paulo bereits das nächste Interview für einen Hamburger Radiosender. Weitere Fernsehtermine bei X-Base und Premiere boten Paulo noch genügend Gelegenheit, von seiner Traumreise zu erzählen, die ihm Sega ermöglicht hat. Bleibt Sega treu, und vielleicht passiert's euch nächstes Jahr!



**Auf den Straßen von San Francisco durfte Paulo den Fernsehstars naheiefern.**



**Unterwegs in San Francisco: Eine Partie Super Street Fighter II, ein Abstecher in die Einkaufspassage und ein Besuch bei einem NFL-Shop standen auf dem Programm.**

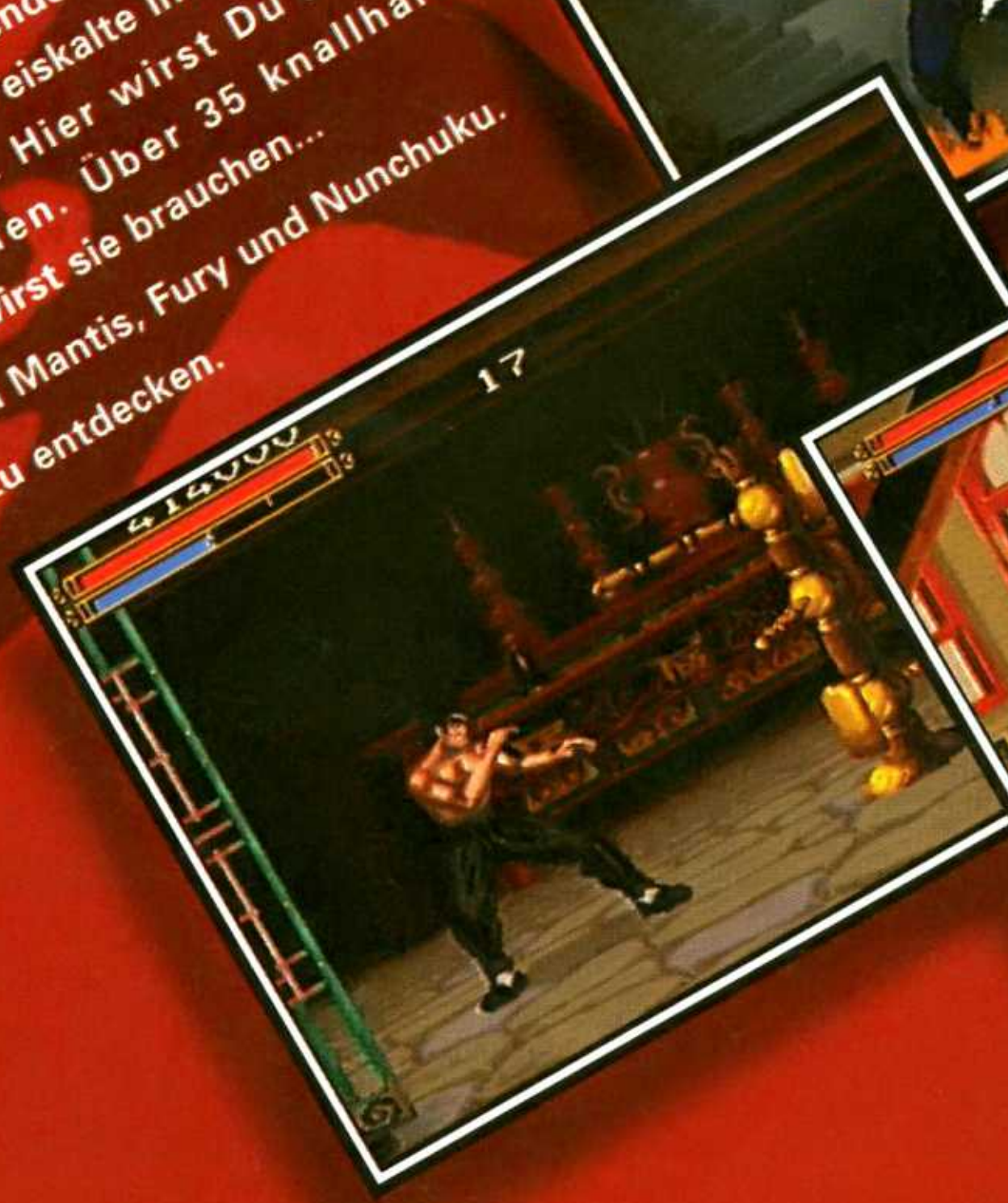
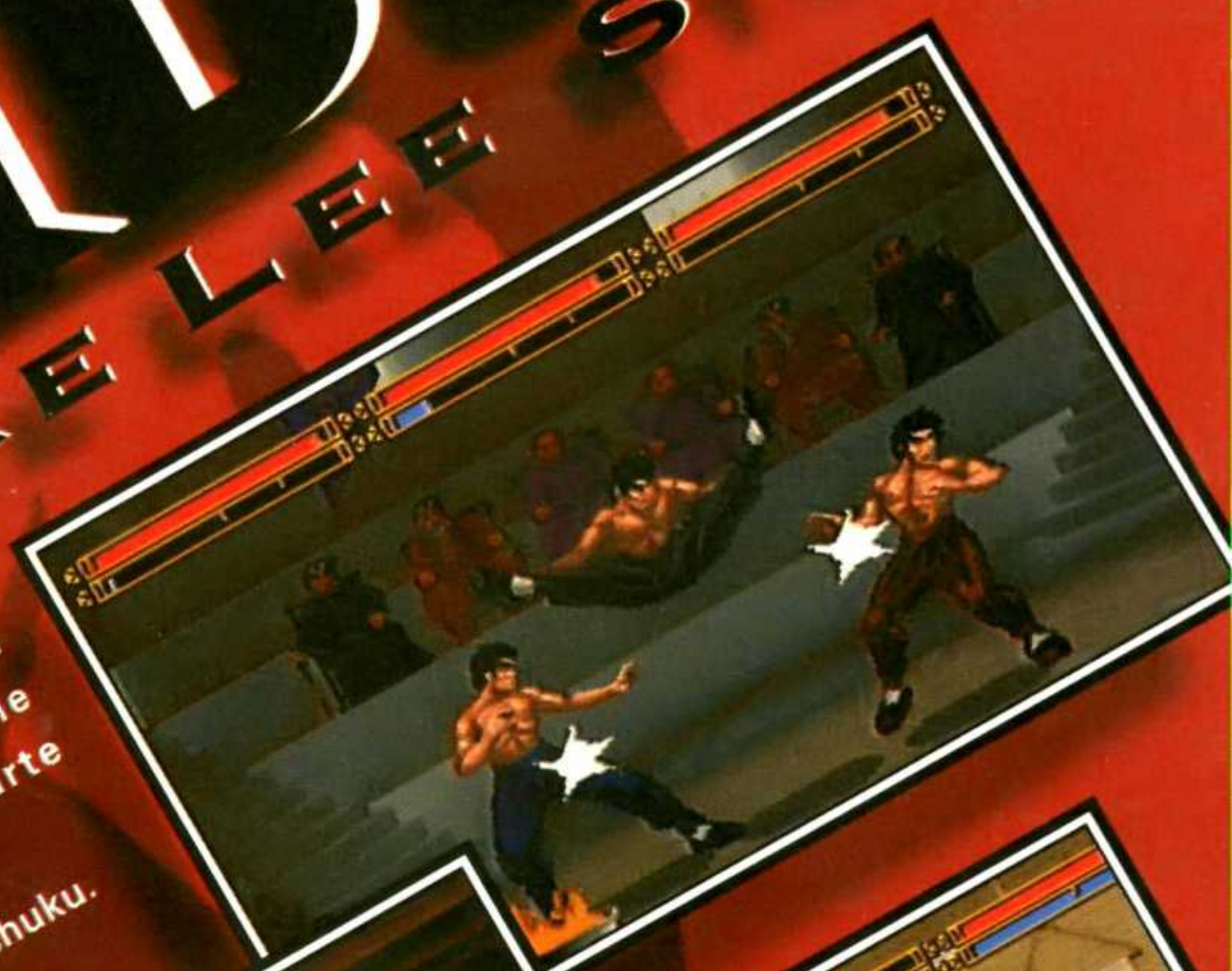


# BRUCE LEE

## THE BRUCE LEE STORY

Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports: Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...

- Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
- Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
- Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu Dritt an der SNES-Version Eure Gegner verheizen.



MEGA DRIVE





Wenn ihr ebenfalls wie Joachim Pampuch aus Isberg ein Spiel für euer System gewinnen wollt, dann müßt ihr uns nur eine Postkarte, auf der ihr euer derzeitiges Lieblingsspiel vermerkt, zusenden!

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

## Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Sonic & Knuckles	89%	1
2.	(1)	Dune II	92%	3
3.	(3)	Sonic 3	93%	9
4.	(Neu)	Dynamite Headdy	84%	1
5.	(2)	Super Street Fighter II	91%	2
6.	(Neu)	Jurassic Park R.E.	69%	1
7.	(5)	Landstalker	91%	9
8.	(7)	Virtua Racing	94%	5
9.	(Neu)	Shining Force 2	86%	1
10.	(6)	Pete Sampras Tennis	87%	4

## Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Dune	80%	3
2.	(Neu)	Battlecorps	89%	1
3.	(Neu)	F1 World Champion	88%	1
4.	(2)	Tomcat Alley	80%	4
5.	(7)	Sonic CD	89%	12
6.	(6)	Thunderhawk	92%	12
7.	(9)	Mystery Mansion	70%	5
8.	(3)	Ecco the Dolphin	84%	12
9.	(-)	Jaguar XJ 220	70%	11
10.	(10)	Silpheed	81%	12

## Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(8)	Ecco the Dolphin	86%	4
2.	(Neu)	Asterix TGR	69%	1
3.	(8)	Das Dschungelbuch	87%	10
4.	(3)	Aladdin	83%	6
5.	(2)	World Cup USA '94	83%	5
6.	(Neu)	Daffy Duck	74%	1
7.	(-)	Streets of Rage 2	80%	3
8.	(7)	Star Wars	74%	11
9.	(4)	F1	81%	8
10.	(9)	Sonic 2	88%	14

## Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Das Dschungelbuch	87%	10
2.	(Neu)	Asterix TGR	69%	1
3.	(4)	World Cup USA '94	83%	5
4.	(Neu)	Dynamite Headdy	82%	1
5.	(5)	Ecco the Dolphin	86%	7
6.	(2)	Sonic Spinball	84%	5
7.	(Neu)	Pete Sampras Tennis	81%	1
8.	(9)	Star Wars	74%	11
9.	(-)	Road Rash	82%	7
10.	(10)	Dr. Robotnik's MBM	86%	3

SEGA-Bestseller

## Die Top-Jump & Runs für Mega Drive



**1**  
Earthworm Jim  
(Virgin) 89%



**2**  
Sonic & Knuckles  
(Sega) 89%



**3**  
König der Löwen  
(Virgin/Sega) 88%



**4**  
Flink  
(Psygnosis) 86%



**5**  
Das Dschungelbuch  
(Virgin) 86%

## Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic 3	93%	12
2.	(Neu)	Sonic & Knuckles	89%	1
3.	(Neu)	Mickey Mania	84%	1
4.	(Neu)	Dune II	92%	1
5.	(Neu)	Super Street Fighter II	91%	1

## Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	FIFA Soccer	87%	1
2.	(4)	Tomcat Alley	80%	3
3.	(3)	Thunderhawk	92%	12
4.	(1)	NHL Hockey '94	92%	3
5.	(Neu)	Battlecorps	89%	1

## Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Ecco the Dolphin	86%	1
2.	(Neu)	Asterix TGR	69%	1
3.	(4)	World Cup USA '94	83%	4
4.	(-)	Das Dschungelbuch	87%	6
5.	(-)	F1	81%	3

## Game Gear

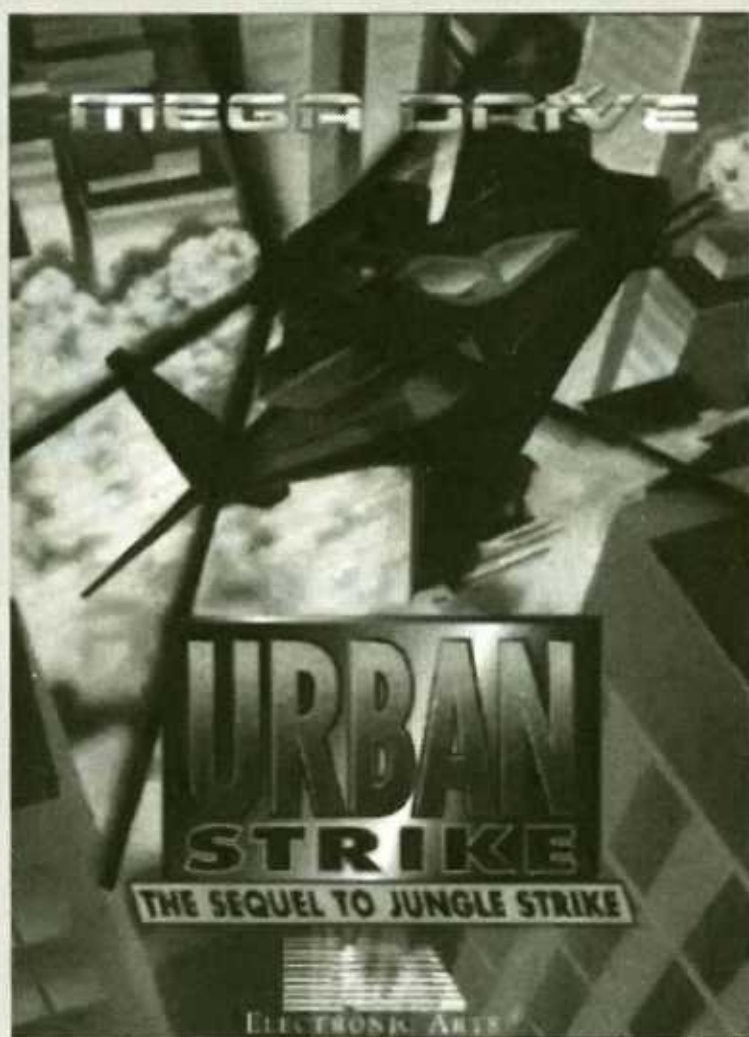
Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Dynamite Headdy	82%	1
2.	(Neu)	Asterix TGR	69%	1
3.	(Neu)	Pete Sampras Tennis	81%	1
4.	(Neu)	Dr. Robotnik's MBM	86%	1
5.	(Neu)	Ecco the Dolphin	86%	1

Die Leserlieblinge

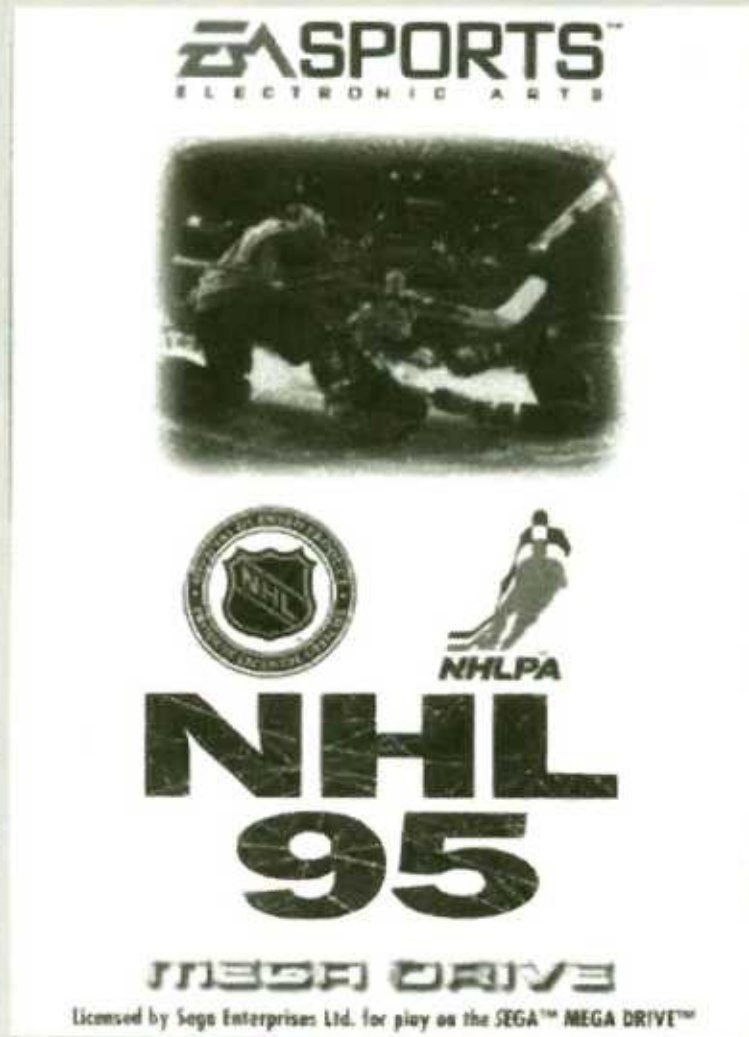




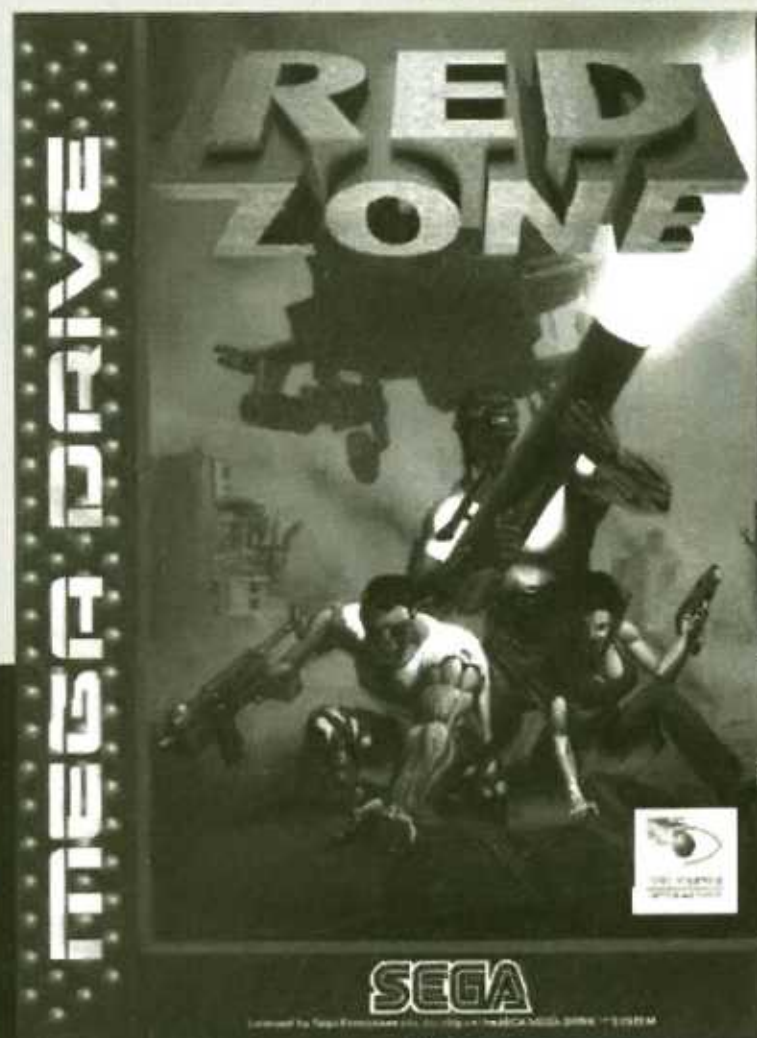
dt 139.90



dt 109.90



dt 109.90



dt 119.90



dt 119.90



dt 129.90

SEGA 32X	
32X-Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars dt	139.90

MEGA DRIVE	
Addams Family Value dt	99.90
Animaniacs dt	109.90
Battletech us	119.90
Castlevania dt	79.90
Dragon - Bruce Lee	119.90
Dynamite Headdy dt	119.90
EA-Tennis dt	119.90
Ecco II dt	119.90
Mega Bomberman dt	119.90
Mickey Mania dt	124.90
Micromachines II dt	99.90
Misadventure of Flink dt	129.90
NBA Live '95 dt	119.90
Probotector dt	119.90
Shining Force II dt	134.90
Soleil dt	129.90
Sonic & Knuckles dt	119.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
WWF Raw dt	139.90
Zero Tolerance dt	89.90

Mega Drive Grundgerät mit einem Joypad	
Action Replay Pro II dt	99.90
Adapter für US/JP-Spiele	39.90
6-Player Adapter	59.90
6-Button Joypad	39.90
RGB-Kabel (Scart)	39.90

WATCH-Promotionteam

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

### JAGUAR

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

### PANASONIC 3DO

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

### NEO GEO CD

Grundgerät RGB jp	999.00
Joypad	119.90
NEO GEO CD's ab	99.90

### PHANTASYSPIELE z.B.

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

### ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM2	17.50
Game Fan Magazine	15.00

### SATURN - PLAYSTATION

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

### arJay-Games

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

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne Absprache nicht mehr angenommen.

# MEHR SONIC FÜR WENIGER GELD!

## Ihr Bonus:

SONIC-POSTER-MAGAZIN  
4 SONIC-Poster,  
im Format 58 x 80 cm.  
Alles über das Game  
"Sonic Chaos" sowie  
die besten Tricks für  
"Streetfighter".



Wo die Games aufhören, macht SONIC der Comic weiter!

■ Top-Comics von SONIC und anderen Top-Acts aus der Game- und Comics-Szene. Storys, die es sonst nirgends gibt. Mit ober-coolen Sprüchen und einer Grafik zum Durchbeschleunigen!

■ Superspiele im knallharten Test. Mit Durchblickzone: Tips und Lösungen, um schneller weiterzukommen.

■ Action-News im Magazin teil von Aikido über Freeclimbing bis Wrestling.

■ 100 Seiten Fun & Infos im Taschenbuch-Format. Optimal für unterwegs!

Mega-Angebot für nur **DM 9,90**  
3 x Sonic plus  
Bonus-Geschenk

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken oder faxen!

**Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung. Das Geschenk gehört mir auf jeden Fall, auch dann, wenn ich von meiner Vertrauensgarantie Gebrauch mache.

## SCHNELL TESTEN, GELD SPAREN!

Ja, ich will SONIC DER COMIC unverbindlich testen. Liefern Sie mir bitte 3 Ausgaben von SONIC plus dem SONIC POSTERMAGAZIN zum Gesamtpreis von nur DM 9,90 (Auslandspreise auf Anfrage). Eine weitere Abonnement-Verpflichtung besteht nicht. Wenn ich SONIC anschließend nicht weiterlesen möchte, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der zweiten Ausgabe mit. Andernfalls erhalte ich SONIC weiterhin zum Halbjahrespreis (6 Ausgaben) von nur DM 25,20. Das Postermagazin gehört mir auf jeden Fall, auch dann, wenn ich von meiner Vertrauensgarantie Gebrauch mache. Bitte kreuzen Sie das nebenstehende Kästchen an, wenn Sie von uns nicht angerufen werden wollen.

**Wichtig:** Diese Bestellung ist nur dann gültig, wenn von einem Erziehungsberechtigten unterschrieben wird.  
Mein Zahlungswunsch:  bequem durch Bankeinzug  gegen Rechnung

Name, Vorname

BLZ            
Bank

Straße, Nr.

Konto-Nr.

PLZ           
Wohnort

**Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel). Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Unterschrift

Datum  2. Unterschrift

Telefon



**Anschrift: Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach. Fax-Nr.: 02202/4 16 63**

Hinweis: das Bankeinzugsverfahren beschleunigt den Versand des Postermagazins um mindestens 1 Woche

# ALBUM BOX



## KUSCHELROCK -

### DIE ACHTE

Die Pioniere der Balladen-Sampler sind pünktlich zur Kuschelsaison wieder zurück. Als sie vor sieben Jahren zum ersten Mal eine Doppel-CD vollgepackt mit Schmusesongs veröffentlichten, war noch nicht abzusehen, welchen Sampler-Boom das Ganze nach sich ziehen würde. Wie so oft, konnten die billigen Kopien in der Songauswahl keineswegs mit dem Original mithalten, und gerade hier zeigt auch die achte Ausgabe noch keine Schwächen. Relativ aktuelle Charthits wie Without You, Cryin', I'll Stand by You oder Now and Forever wurden wie gehabt mit Klassikern kombiniert. Herausragend sind hier natürlich Bruce Hornsby mit The Way It Is, Bonnie Tyler mit Total Eclipse of the Heart, ZZ Top mit Rough Boy oder Guns'n'Roses mit Don't Cry. Besonders originell ist übrigens die Original-Version von I Swear, die im waschechten Country-Sound von John Michael Montgomery dargeboten wird. Wer etwas ruhiger zweisamen Stunden entgegenseht, sollte sich die Anschaffung dieses Mammutwerks gönnen.

### KUSCHELROCK - DIE ACHTE

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 36

Anspieltips: The Way It Is, Every Breath You Take, Cryin'

## THE LION KING -

### SOUNDTRACK

Wer kennt sie nicht, die Klassiker aus den Disney-Filmen. Hits wie Probier's mal mit Gemütlichkeit oder Dschungelbuch-Rap gehören zu Disneys Zeichentrick-Filmen wie der Kampf zwischen dem Guten und dem Bösen. Es ist auch nicht verwunderlich, daß sich die Stars der Musikszene darum reißen, am Soundtrack mitwirken zu dürfen. Nicht zuletzt durch die tolle Filmmusik wurde Disneys neuester Zeichentrick-Film zu ihrem bislang erfolgreichsten Werk. Während sich der Deutsche Hans Zimmer um die wortlose Vertonung kümmerte, komponierte Elton John die Songs, zu denen Tim Rice die Texte beisteuerte. Mit Circle of Life und Can You Feel the Love Tonight sind dabei auch schon zwei Hits herausgesprungen, die im Dezember wohl auch die deutschen Charts erobern werden. Es befinden sich übrigens von diesen zwei Songs, ebenso wie von I Just Can't Wait Alternativ-Versionen auf der CD, die komplett neu arrangiert und von jemand anders gesungen wurden. Richtige Dschungelatmosphäre verströmen die Instrumentalstücke.

### THE LION KING - SOUNDTRACK

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 12

Anspieltips: Circle of Life, I Just Can't Wait, Can You Feel the Love

## R.E.M. -

### MONSTER

Mächtig krachen läßt es die Kultband aus Athens auf ihrem neunten Studioalbum. Nach den kommerziell erfolgreichen Alben Out of Time und Automatic for the People, die R.E.M. mit Hits wie Losing My Religion und Everybody Hurts zum weltweiten Durchbruch verhalfen, drohte Gitarrist Peter Buck mit dem Abgang, wenn man nicht endlich wieder einmal richtig fetzige Musik macht. So kommt es nun, daß erstmals seit langem wieder kernige E-Gitarren ertönen. Wer nun allerdings deftigen Heavy Rock erwartet, ist falsch gewickelt. Eigentlich haben sich die Songs überhaupt nicht geändert, tempomäßig schwanken sie zwischen flott und bedächtig, und in Sachen Ohrwurmqualität gab es bei R.E.M.-Songs sowieso noch nie ein Problem. Hat man sich nach einmaligem Durchhören erst einmal an den neuen Sound gewöhnt, ist Monster eigentlich wie jedes andere R.E.M.-Album: Einfach Klasse! Zum ersten Mal seit fünf Jahren gehen die Jungs wieder auf Tour, und im Frühjahr 1995 werden sie auch einen mehrwöchigen Abstecher nach Deutschland nehmen.

### R.E.M. - MONSTER

Wertung: ♪ ♪ ♪ ♪

Tracks: 12

Anspieltips: Let Me In, King of Comedy, You

♪♪♪♪ = brillant   ♪♪♪ = sehr gut   ♪♪ = hörenswert   ♪ = naja   ♪ = furchtbar

## EAST 17 SPIELT SONIC!

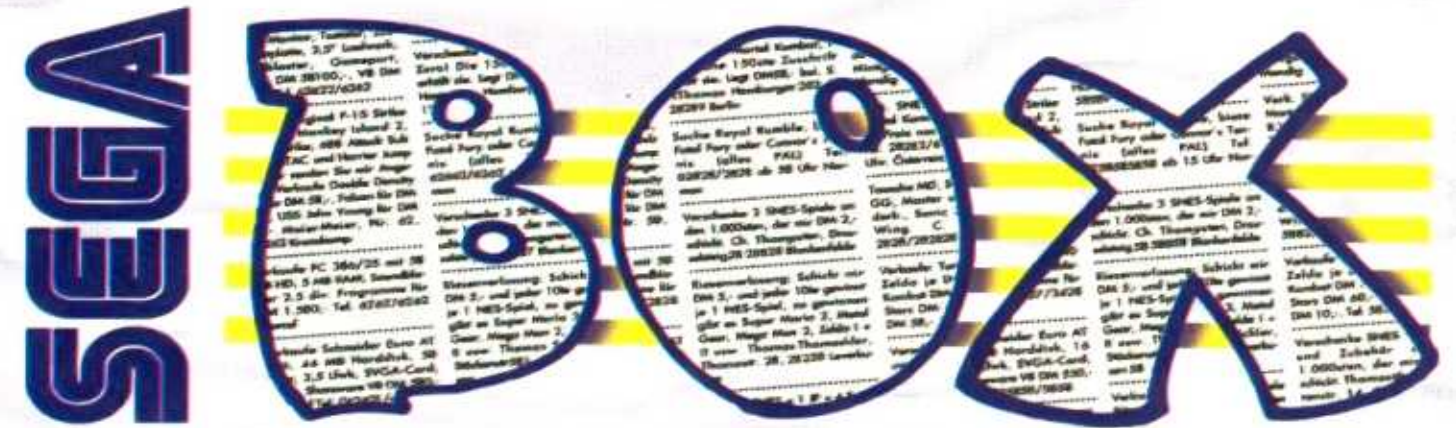
Zur Promotion ihres neuen Albums kam East 17, deren Hits wohl jedem bekannt sein dürften, für kurze Zeit nach Deutschland. Wir ertappten sie bei ihrem liebsten Zeitvertreib, dem Zocken von Sega-Games auf dem Game Gear.

John und Tony nutzen jede freie Minute zum Game Gear-Spielen.

## DOOM TECHNO!

Rechtzeitig zur Veröffentlichung der 32X-Version ist nun ein prächtiger Techno-Soundtrack von Doom erschienen. Roland Gerhardt arrangierte den Dancetrack, der über jeden CD-Player abgespielt werden kann. Bestellen könnt ihr die CD für DM 29,95 zuzüglich DM 7,- Nachnahme bei: **Computec Verlag, Leserservice, Isarstr. 32, 90451 Nürnberg**





**AUFGEPASST! DIE SEGA BOX IST EURE TAUSCHBÖRSE, KONTAKTECKE, KLEINANZEIGENSEITE, VERKAUFSCORNER ODER WIE AUCH IMMER IHR SIE NUTZEN WOLLT. ZUM PREIS VON NUR DM 5,- KÖNNT IHR EURE PERSÖNLICHE KLEINANZEIGE AUFGEBEN!**

**MEGA DRIVE**

Tausche Aladdin u. Sonic Spinball gegen MicroM., Puggsy, Cool Spot usw. Tel. 0395/4221336

Tausche Aladdin gegen Dune II oder Sonic-Spiele Tel. 035242/62578

Verkaufe Winter Olympics DM 70,- und NBA Jam DM 130,- von 18-19 Uhr Tel. 035436/4094

Kaufe/tausche MD + CD-Spiele, habe Rebel Assault, NHL 95, u. a., suche div. Neuheiten (auch Samml.) Tel. 04774/1789 Simone

Verk. Mega Dr. + Mega CD II + ca. 130 Spiele z.B. Moko II, Super Street F. II. Spiele auch einzeln Tel. 04521/71497

Verk. MD + 3 Pads + 11 Superspiele wie FIFA Soccer, Street Fighter II, NBA Jam (SNES + Tödlicher Kampf 2-1 Woche). Alles zusammen DM 1.400,- Tel. 02244/81822

Tausche Fantasia. Suche Lemmings. David Gröger, Lange Str. 304, 59067 Hamm

Suche gut erhaltene Sega CD-, Mega Drive- u. Super Nintendo-Spiele, Deutsche u. US-Versionen mit Anl. u. Verp. Tel. 0711/7970285

Verkaufe: Super SF2 DM 100,-, Ecco, Lemmings je DM 65,-, SF2 DM 80,-. Suche: MCD2 für DM 330,-, FIFA Soccer DM 65,- Manuel Dornetshuber, Laurenzgasse 6/23, A 1050 Wien

TOP-Angebot: Verk. brandneu im Pack: Virtua Racing und World Cup USA 94! Für nur DM 120,- Tel. 02642/980244

Verk.: JUJU, Sp-Man, Fantasia, Shadow Dancer je DM 15,-, C-Planet, Battleloads je DM 20,-, Bill Walsh DM 30,-, VR Pinball DM 80,- Tel. 0231/232707

Tausche Asterix and the Great Rescue gegen Mickey and Donald oder Landstalker. Marko Tel. 06059/9466

Tausche Shining Force u. Super Thunder Black gegen Dune II. H. Steffen Zuske, Hauptstr. 59, 09634 Hirschfeld

Verkaufe: Action Replay DM 50,-, Sonic 2 DM 40,-, Castle of Illusion DM 40,-, Aquatic Games DM 40,-, Chuck

Rock DM 50,-, Sonic 1 DM 35,-, Moko DM 65,-, FIFA Soccer DM 70,- Tel. 06422/6690

Biete Sp. z.B. Bomberman, Urban Strike, NHL 95, Sonic & Knuckles, Super Street Fighter II Tel. 04521/71497

Zu verkaufen MD + 24 Sp. + 3 Controller DM 1.480,-, MS, 4 Spiele, 2 Controller DM 200,- Tel. CH 0041/035/61737

Suche Konsolen + Modulsammlungen Tel. 04521/71497 Andreas

Verkaufe MD II mit 6 Spielen (z.B. Street Fighter II, Jurassic Park u. Taz Mania), 2 Joypads für DM 400,- Tel. 030/6510867

Verk. Sonic 1 & 2, Mega Games 1, Batman Ret., Cool Spot, Ottifants, tausche gegen Virtua Racing usw. Tel. 036452/70160 Tobias Preis VB

Suche für Mega Drive das Spiel Side Pocket. WICHTIG Tel. 05561/74569 Peter

Verkaufe/tausche Mega Games 1 DM 40,- Tel. 02565/5645 ab 20 Uhr

Verkaufe das MD-Modul T2 Arcade, auch Tausch möglich. Verkaufspreis DM 35,- neuwertig. Tel. 06221/830911

Verk. MD-Spiele: Empire of Steel, Super Hang On, Talespin für DM 120,- Suche Flashback, Tel. 07425/5248 ab 19 Uhr

Verk. MD-Spiele: Eternal Cham., Global Glad., Lightning Force (US) je DM 50,- bis 60,-, GG mit 6 Spielen DM 300,-, Tel. 06333/4269

Tausche o. verk.: Landstalker DM 75,-, Sonic 2, Tazmania, Spider Man X Men je DM 45,-, Wrestlemania, Batman Returns je DM 30,-, Tel. 02222/64583

**WORLD OF SEGA**

<b>Hier gibt's das SEGA Magazin und die aktuellen SEGA Games!</b>	<b>Neckermann</b> Zeil 41 60313 Frankfurt	<b>Dodenhof</b> Haus 3 78870 Ottersberg	<b>Neckermann</b> Hoher Weg 34 31134 Hildesheim
<b>Media Markt</b> Wilhelm-Becker-Str. 15 75179 Pforzheim	<b>Virgin Megastore</b> Speersort 2-6 20095 Hamburg	<b>Hertie</b> Stendaler Str. 12627 Berlin	<b>Spielwaren Sindel</b> Neue Str. 3 89077 Ulm
<b>Karstadt</b> Oberpollinger 80320 München	<b>Virgin Megastore</b> Zeil 47-49 60313 Frankfurt	<b>Bild + Ton Karlshorst</b> Treskowallee 98 10318 Berlin	<b>Tausend Spiel + Freizeit</b> Untermarkt. 23 82515 Wolfratshausen
<b>Hertie</b> Velaskostr. 6 85622 Feldkirchen	<b>Hüber-Harth</b> Hindenburgstr. 2 88400 Biberach	<b>Mega Trade GmbH</b> Ekkehardstr. 16A 78224 Singen	<b>Hot</b> Vahrenwalder Str. 269 30179 Hannover
<b>Herbig</b> Hauptstr. 3 64711 Erbach	<b>Media Markt</b> Heinkelstr. 1-11 71634 Ludwigsburg	<b>Kraut GmbH</b> Beltstr. 4 72336 Balingen	<b>Sega-World Of Games</b> Turnstr. 6 75173 Pforzheim
<b>Schmid Hermann</b> Marktstr. 50/52 72458 Albstadt	<b>Media Markt</b> Hebelstr. 22 69115 Heidelberg	<b>Kaufhaus Woha</b> Spitalstr. 25+35 73479 Ellwangen	<b>Fernseh Schmidt GmbH</b> Wiltbergstr. 3 13125 Berlin
<b>Idee &amp; Spiel</b> Breite Straße 3 16321 Bernau	<b>Media Markt</b> Wilstr. 227 73733 Esslingen	<b>GMW</b> Haydnstr. 43 37226 Salzgitter	
<b>Reuter GmbH</b> Bahnhofstr. 24-28 27711 Osterholz	<b>Elektro Faiss</b> Königstraße 30-34 72108 Rottenburg	<b>Photostorm</b> Hoher Weg 1 31134 Hildesheim	

**Test 'N' Take**  
Videospiele

<b>Super Nintendo</b>	<b>MegaDrive</b>	<b>32X</b>	<b>MegaCD</b>	<b>Jaguar</b>	<b>3DO</b>
Animaniacs	dt 109,95	The Lion King	dt 109,95		
Blackthorn	us 109,95	MegaCD	dt 109,95		
Earthworm Jim	dt 139,95	BC Racer	dt 129,95		
FIFA '95	dt 119,95	Soulstar			
Mickey Mania	us 139,95	MegaDrive 32X			
Pitfall	us 139,95	Fahrenheit 32X CD	dt 149,95		
Rock 'N Roll Racing	dt 109,95	Star Wars Arcade	dt 149,95		
Solei	dt 139,95	Virtua Racing Deluxe	dt 149,95		

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten  
Versand Vorkasse 5 DM Porto. NN 9 DM Porto+NN. Express 20 DM Porto+NN

**030-621 30 18**  
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nahe Hermannplatz  
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



## M a i l b o x



HALLO! ICH WILL GAR NICHT LANGE UM DEN HEISSEN BREI HERUMREDEN. AUFGRUND DER RIESIGEN SPIELEFLUT IST ES UNS LEIDER DERZEIT NICHT MÖGLICH, DIE MAILBOX WIEDER AUF DEN ALTEN UMFANG ZU BRINGEN. DESHALB HABEN WIR UNS DAZU ENTSCHLOSSEN, NUR NOCH AUF DIE FRAGEN EINZUGEHEN, UM MÖGLICHT VIEL INFORMATIONEN AUF DEN BEIDEN SEITEN UNTERBRINGEN ZU KÖNNEN. ICH HOFFE, DIES IST IN EUREM SINNE! IN DEN SOMMERMONATEN DÜRFTE ES WIEDER BESSER AUSSEHEN, AUCH FÜR DIE PAINTBOX! SCHREIBT BITTE FLEISSIG WEITER! ÜBRIGENS, ALLE BRIEFE WERDEN GELESEN.

EUER HANS



### Ecco & 32X

1. Ich freute mich schon auf den Test von Ecco 2, doch ich las, daß es aus Platzgründen nicht mehr in die letzte Ausgabe paßte. Ist es möglich, die Seitenzahl etwas zu vergrößern?
2. Wann kommt Story of Thor auf den Markt und wieviel wird es kosten?
3. Ist der 32X auch für den alten Mega Drive benutzbar?

*Thomas Hack, 85391 Allershausen*

1. Den Ecco-Test hast du hoffentlich schon entdeckt, eine größere Seitenanzahl haben wir auch in Betracht gezogen, doch dafür müßten wir im Sommer dann die Seitenanzahl deutlich reduzie-

ren. Letztendlich haben wir uns nun entschlossen, daß das SM immer exakt hundert Seiten haben soll, es sei denn, daß ihr alle und noch mehr kräftig das Magazin weiterkauft oder gar abonniert. Je mehr das Magazin kaufen, desto mehr Seiten können wir bieten. Übrigens, nur wer das SM jeden Monat kauft, verpaßt keine wichtige Neuheit. 2. Es kommt wahrscheinlich im März und wird zwischen DM 120,- und DM 150,- kosten. 3. Der 32X ist auf Mega Drive I & II und Mega CD I & II lauffähig. Laut Sega läuft es nicht auf dem Multimega, doch wir hatten mit keinem der bisherigen Spiele Probleme auf dem Multimega.



### Knuckles & Sonic 4

1. Ich möchte wissen, was Echidna auf deutsch heißt, ich habe schon überall nachgeschaut.
2. Wie kann man Sonic 3 an Sonic & Knuckles anschließen? Ich habe es nicht verstanden.
3. Wo kann man Sonic & Knuckles kaufen?
4. Wird es noch mehr Sonic-Spiele geben?

*Unbekannt*

1. Echidna heißt auf deutsch Ameisenbär. 2. Zuerst steckt man das Sonic & Knuckles-Modul in den Modulschacht, dann

### Achtung! Bevor ihr zum Stift greift.... solltet ihr einige Regeln beachten.

1. Konkrete Fragen zu Spielen wie beispielsweise „Wie komme ich bei Sonic 3 im dritten Level an dem Gegner vorbei?“ können wir leider nicht in der Mailbox beantworten.
2. Leider ist es uns nicht möglich, Briefe schriftlich zu beantworten. Legt deshalb bitte keinen frankierten Rückumschlag bei, er wäre völlig umsonst.

3. Bei Fragen zu Sega-Spielen hilft gerne die Infoline von Sega, die ihr von 10.00 bis 18.00 Uhr unter der Nummer 040-2270961 erreichen könnt. Bevor ihr dort anruft, vergewissert euch gegebenenfalls, daß auch eure Eltern damit einverstanden sind.

4. Achtet bitte auf eine genaue Beschriftung des Umschlages. Briefe an die Mailbox verseht ihr bitte mit dem Kennwort „Mailbox“, während Zeichnungen unter dem Kennwort „Paintbox“ einzusenden sind. Wenn ihr an den Competitions

teilnehmen wollt, achtet bitte auf die entsprechenden angegebenen Kennworte. Kleinanzeigen müssen logischerweise unter dem Kennwort „Sega Box“ eingesandt werden.

5. Unter allen Einsendern wird monatlich ein Spiel an den Schreiber des besten Leserbriefs des Monats verliehen. Standardlobhudeleien und Standardaufbau führen hier meist nicht zum Ziel. Was wir hören wollen, sind Argumente, sowohl positive als auch negative, jedoch natürlich stets objektive.

# SEGA ABC

Vielen Dank für die positive Resonanz auf die neue Serie! Wer sie noch nicht kennt: Im SEGA ABC werden wir Euch alle Fachbegriffe aus der Videospielewelt erklären. Es sind übrigens genau die Begriffe, die uns Leser mit dem Coupon aus den Ausgaben 8-10/94 zugeschickt haben. Wenn ihr diese Ausgaben versäumt habt, dann könnt ihr uns unter dem Kennwort „SEGA ABC“ natürlich gerne noch weitere Begriffe nennen.



## ECHTZEIT

Wenn etwas in Echtzeit berechnet wird, dann bedeutet dies, daß im Unterschied zu vorberechneten Daten dabei auf die Aktionen des Spielers individuell eingegangen wird. Folgendes Beispiel verdeutlicht dies im Grafikbereich: Beim Referenz-Rennspiel Virtua Racing hat der Spieler unmittelbaren Einfluß auf das Aussehen der kompletten Grafik. Kommt man von der Strecke ab, so sieht man dies auf dem Bildschirm mit einer anderen Darstellung. Im Unterschied dazu wird bei den Weltraum-Shoot 'em Ups Rebel Assault und Silpheed die Hintergrundgrafik immer gleich aussehen, man kann lediglich die Position des eigenen Raumschiffs verändern. In Echtzeit berechnet werden auch die Spielabläufe bei Strategie-Games.



Echtzeitberechnung erfolgt bei Virtua Racing (links), während Rebel Assault FMV-Sequenzen ablaufen läßt.

## EXTRO

Siehe Intro!



## FMV

Full Motion Video-Sequenzen (abgekürzt FMV) kommen grundsätzlich eigentlich nur bei CD-Spielen zum Einsatz. Einfach übersetzt,

sind damit Filmsequenzen mit kompletter Animation gemeint, die dank riesigen Speicherbedarfs nur komplett vorberechnet auf einer CD untergebracht werden können. Möglich sind hier Intros wie bei NHL Hockey oder Spiele wie Road Avenger oder Rebel Assault. Herkömmliche Intros bei Modulspielen werden programmiert, beispielsweise wenn man bei Sonic 3 ein Flugzeug fliegen und abstürzen sieht.



Bei Doubleswitch gibt es reichlich FMV-Sequenzen zu sehen.

## FREEZER

Prinzipiell haben Freezers eine ähnliche Wirkung wie Codes (siehe Folge 1), d. h. man kann sich bei einem Spiel mehr Leben, Levelauswahl oder ähnliches ermöglichen. Während Cheats jedoch fest eingebaut sind, kann man Freezers nur über ein Mogelmodul (Action Replay, Game Genie) eingeben, wobei das Spiel dazu kurz „eingefroren“ (engl. freeze) wird. Dabei wird das Programm im Speicher manipuliert, d.h. es werden die Speicherstellen geändert, wo die gewünschte Information enthalten ist. (Beispiel: Adresse FFC8E900-FF: Man startet das Spiel Barkley: Shut Up and Jam mit 255 (FF hexadezimal = 255 dezimal) Punkten, was bei der Adresse FFC8E900 festgelegt ist.)



## GENRE

Genre (franz.: Gattung) ist die Bezeichnung für die Art des Spieles. Folgende grundsätzlichen Genres gibt es: Action, Adventure, Beat 'em Up, Rennspiel, Denkspiel, Strategiespiel, Shoot 'em Up, Jump & Run, Simulation, Flugsimulation, Rollenspiel.



## INTRO

Als Intro wird eine einführende Sequenz bezeichnet, die automatisch beim Start des Spieles abläuft. Meist wird darin die Geschichte des Spieles erzählt. Ein Intro dagegen führt aus dem Spiel heraus (lat. ex = aus, heraus) und läuft ebenfalls automatisch ab.

## INFRA-RED-JOYPAD

Ein Infra-Red-Joyypad funktioniert eigentlich wie alle anderen Joypads. Der Unterschied liegt nur bei der Verbindung zur Konsole.

Während gewöhnlich per Kabel eine Verbindung hergestellt wird, erfolgt der Informationsfluß hier mit Infrarot-Strahlen. Bedingung hierbei ist jedoch, daß sich zwischen Empfänger und Joypad keine Gegenstände befinden und der Abstand zwischen beiden nicht allzu groß (max. 7m) ist.

## INTERAKTIV

Dieses neue Modewort bedeutet eigentlich nichts aufregendes. Computer- und Videospiele waren schon immer interaktiv. Sie reagieren auf eine Aktion des Anwenders und fahren dementsprechend fort. Sobald etwas auf eine Interaktion wartet, darf es sich als interaktiv bezeichnen.



## J-CART

Das englische Softwarehaus Codemasters ist der Erfinder des J-Carts. Zusätzlich zu gewöhnlichen Mega Drive-Modulen befinden sich auf ihren J-Carts noch zwei Joypad-Anschlüsse, was bedeutet, daß selbst ohne 4-Spieler-Adapter bis zu vier Spieler aktiv werden können.



Die J-Cart von Pete Sampras läßt bis zu vier Spieler gleichzeitig ran.



## KBIT

Ein Kilobit entspricht grundsätzlich 1024 Bits (nicht 1000, was kilo eigentlich bedeuten würde). Ein Bit ist die kleinste Informationseinheit. Ein Bit ist entweder gesetzt (1) oder nicht gesetzt (0). 8 zusammengesetzte Bits ergeben ein Byte. Beispielsweise entspricht 00000111 der Dezimalzahl 7 (= 0+0+0+0+0+4+2+1), während 00101000 der Zahl 40 entspricht (=0+0+32+0+8+0+0+0). Der Prozessor verarbeitet diese Zahlen als Kommandos. 169-00-141-208-32 bedeutet für den Prozessor 6502 beispielsweise: LDA #0: STA 53280. Auf dem C 64 wird damit in die Adresse 52380 (Lobyte 32, Hibyte 208= 208\*256 +32) die Zahl 0, die in das Akkuregister geladen wurde (169), geschrieben (141). Das Ergebnis ist ein schwarzer Bildschirmrahmen, der über diese Adresse bestimmt wird. Akku 1 würde einen weißen Rahmen bedeuten. Ein Kilobyte entspricht exakt 1024 Bytes, was genau 8192 Bits sind. Ein Byte besteht aus 8 Bits. 1 KB wiederum sind 1000 Bytes, während K oder M in Zusammenhang mit Bytes oder Bits immer 1024 bedeutet. Ein Megabyte sind genau 1024 KByte, während ein Megabit (oder MBit) exakt 1/8 Megabyte ist. Ein 32 MBit-Modul ist also 4 MByte groß.

steckt man Sonic 3 auf das Sonic & Knuckles-Modul auf.  
 3. Überall, wo es Sega-Spiele gibt oder im Versandhandel.  
 4. Ja, wird es geben. Wir haben das Gerücht gehört, daß mit Sonic 4 eine ganz neue Generation anbrechen soll. Gigantische Grafiken und unglaubliches Gameplay soll es laut dem Sonic-Produzenten geben.



## 32X & Mega CD

1. Bekommt ihr so wenig Leserbriefe, oder weshalb ist die Mailbox in letzter Zeit so klein?
2. Eine gute Idee von Manuel Zurri. Bitte stellt euch mal vor!
3. Laufen alle US-CDs mit Hilfe des CDX-Adapters?
4. Wieso bringt Sega keine CDs auf den Markt, die mehrere normale Spiele enthalten? Es wäre sicherlich auch ein Kaufanreiz für das MCD!
5. Der 32X unterstützt das MCD. Wird es viele Spiele für den MCD 32X geben?

*Markus Schlösser, 54568 Gerolstein*

1. Wir bekommen mehr Briefe als je zuvor, jedoch erscheinen auch mehr Spiele als je zuvor, und noch nie wollten so viele Firmen eine Anzeige im SM haben. Platzsparen ist deshalb angesagt.
2. Ups! Wenn jetzt noch mehr als dreißig Leute diesen Wunsch haben, werden wir uns alle vorstellen. Wollt ihr es so?
3. Wir hatten noch nie Probleme, Garantien können wir jedoch auch nicht abgeben.
4. Keine schlechte Idee! Wir setzten Sega davon in Kenntnis!
5. Es ist möglich, daß viele MCD-Spiele eine spezielle Version für den 32X enthalten. Prognose: 20 Titel bis September '95.

## Game Gear & Kombimodul

1. Ist ein Kombimodul auch auf dem Game Gear möglich?
2. Kann Sega nicht einen Super Game Gear machen, damit man Game Gear-Spiele auf dem Fernseher spielen kann?
3. Kann ich jetzt über TV-Tuner Kabelfernsehen sehen oder nicht?
4. Ich war schon seit langem auf der Suche nach SM Nr. 1. Plötzlich sah ich im Spielwarenladen eine gelbe Ausgabe mit einer Frau drauf. Ist das die 1. Ausgabe?
5. Wir wäre es, wenn im Heft ein kleines Sonic-Comic wäre?

*Julian Zimmermann, 86438 Kissing*

1. Prinzipiell ist ein Kombimodul auch auf dem Handheld möglich, allerdings dürfte es aufgrund der geringen Modulgröße Probleme geben.
2. Eigentlich ist der Vorteil des Game Gear, daß man damit auch unterwegs spielen kann. Wenn man 8Bit-Spiele auf dem Fernseher spielen will, dann kann man doch auf das Master System zurückgreifen.
3. Ja! Zumindest ist es hier in Nürnberg kein Problem, RTL2, RTL, SAT1 oder Pro 7 zu empfangen.
4. Jawohl! Du hast den Sonderdruck erwischt, der - bis auf den Umschlag - identisch zu unserer Startausgabe ist.
5. Keine schlechte Idee, wer will noch ein Sonic-Comic?

## Super NES & Mega Drive

1. Ich habe mir letztens Haunting für meinen Mega Drive gekauft. Ich mußte feststellen, daß ihr in der zweiten Ausgabe einen Fehler im Check Up gemacht habt. Ihr habt geschrieben, daß man Haunting nur alleine spielen kann. Diese Aussage stimmt jedoch nicht, man kann es auch zu zweit spielen.
2. Man sagt, daß das Super NES mehr Grafik und der Mega Drive mehr Sound hat. Stimmt das?
3. Warum habt ihr Rock'n'Roll Racing noch nicht getestet, obwohl man die deutsche Version schon bei einem Versand bestellen kann?
4. Ich habe das SM ab der 2. Ausgabe abonniert, bis jetzt gab es noch keine Schwierigkeiten bei den Lieferungen. Aber die letzte Ausgabe habe ich erst

zwei Tage nach dem Kiosk-Termin bekommen. Wie kommt das?

*J. Wendrich, Pinneberg*

1. Erst einmal ein herzliches Dankeschön, daß du schon so lange dabei bist. Bei dem Haunting-Test in unserer ersten regulären Ausgabe ist uns tatsächlich ein Anfängerfehler unterlaufen. Jetzt für alle ganz offiziell: Das Spuk & Grusel-Spiel Haunting kann man auch zu zweit spielen!
2. Was bedeutet denn mehr Grafik und mehr Sound? Mehr als den Bildschirm füllen kann keine Konsole. Das Super NES kann mehr Farben auf einmal darstellen, während der Mega Drive jedoch viel mehr Sprites darstellen kann. Darüber hinaus ist der Mega Drive dank des schnelleren Prozessors und der einfacheren Programmierung besser auszunutzen. Die Musikstücke klingen



oftmals auf dem Super NES besser, allerdings benötigen die Mega Drive-Soundtracks weniger Speicher, und deshalb bekommt man oft mehr Musikstücke zu hören.

3. Bestellen kannst du das Spiel vielleicht schon, du wirst es jedoch erst bekommen, wenn es auf den Markt kommt, und das wird wohl nicht vor Anfang Dezember sein.
4. Extra für den Sonic-Tag haben wir den EVT (Erstveröffentlichungstag) auf den 18.10. nach hinten verschoben. Deshalb müßtest du eigentlich das Magazin sogar mindestens vier Tage vor dem Kiosk-Termin bekommen haben. Wenn das Magazin an einem Mittwoch erscheint, verschicken wir die Hefte in der Regel schon am Freitag vorher an die Abonnenten.

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin  
 Kennwort: Mailbox  
 Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



# 15%

# PREIS- VORTEIL

gegenüber dem Einzelverkauf am Kiosk.



eines der brandneuen Sonic-Games:

## SONIC & KNUCKLES (MD)

plus Zuzahlung 89,- DM.

Der Sonic 3-Nachfolger ist kompatibel zu Sonic 1, Sonic 2, Sonic 3 und Sonic Spinball. Doppelter Spielspaß dank Kombimodul!

## SONIC TRIPLE TROUBLE (GG)

plus Zuzahlung 59,- DM.

Der Nachfolger von Sonic Chaos. Nack the Weasel erlebt zusammen mit Sonic und Tails jede Menge Abenteuer. Grafisch brillant.

## SONIC SPINBALL (MS)

plus Zuzahlung 59,- DM.

Witziger Flipper mit Sonic The Hedgehog endlich auch auf Master System. Schöner als in der Spielhalle.



# SEGA MAGAZIN ABONNIEREN - SCHNELL!!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Oder einfach Abokarte im Heft benutzen!



**Ja, ich will das SEGA MAGAZIN-Abo** (DM 59,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos DM 59,-: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN. Bitte schicken Sie die **angekreuzte Prämie** (bitte nur eine ankreuzen!)

**SONIC & KNUCKLES** für MEGA DRIVE (Art.-Nr.:1031), Zuzahlung: DM 89,-

**SONIC TRIPLE TROUBLE** für GAME GEAR (Art.-Nr.:1032), Zuzahlung: DM 59,-

**SONIC SPINBALL** für MASTERSYSTEM (Art.-Nr.:1033), Zuzahlung: DM 59,- so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen Zuzahlung: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Nachnahme

**!** Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein! Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

SM 1294

Widerrufsbelehrung:  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

**COMPUTEC**  
VERLAG

DIE ERSTEN 32X-SPIELE IM TEST!

VIRTUA RACING DELUXE



Der absolute Rennspielhammer im Test! Wir zeigen Euch alle neuen Features, Strecken und Rennwagen. Spielhallenqualität auf der Heimkonsole!



STAR WARS ARCADE



Wer schon immer mal als Luke Skywalker Tie Fighters jagen wollte, muß bei dieser 1:1-Automatenumsetzung für das 32X zuschlagen. Irre Musik und flotte 3D-Grafik erwartet Euch.



Ab 14.12.94 am Kiosk

DRAGON



Endlich feiert Bruce Lee sein Mega Drive-Debüt! Beat

em Up-Fans dürfen sich auf ein ungewöhnliches Prügelspiel mit exzellenter Spielbarkeit für bis zu drei Spieler freuen.

ROCK N ROLL RACING



Zünftige Rennspiel-Action mit klasse Musik verspricht uns Interplay. Wenn die Qualität des Originals erreicht wird, steht ein echter Hit ins Haus.

AUSSERDEM AUSSERDEM AUSSERDEM AUSSERDEM AUSSERDEM

+++ Tests zu: Boogerman, MegaRace, Maximum Carnage, Power Drive...

+++ Best of 1994: Wir küren die besten Spiele der letzten zwölf Monate!

Inserentenverzeichnis:

Acclaim.....	2	Kranz.....	27
Bastel.....	90	Kudak.....	71
ArJay.....	89	Mega Game Point.....	71
Codemasters.....	19, 73, 77	Power Soft.....	71
CompuTec.....	69, 97	Sega.....	11, 12, 13, 14, 15
Cybersoft.....	9	Sony Electronic Publ.....	33
Games Garden.....	69	Test'n Take.....	92
Game XPress.....	10	Virgin.....	87, 99
Konami.....	23, 100	World Of Games.....	71

Impressum

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

Anschrift der Redaktion:  
CompuTec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion "SEGA Magazin"  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:

Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistent:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

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

Layout:

Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,  
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Titel: König der Löwen,  
© Disney, Virgin. 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

Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat  
Tel. 09 11/9 68 32 19  
Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser  
Tel. 09 11/9 68 32 32  
Fax. 09 11/64 27 860

Verantwortlich für den Anzeigenteil:  
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

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

ISSN: 0946-6274

Beilagenhinweis:

Einem Teil dieser Auflage liegt eine Beilage der LBS, Münster bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

# 'DIES IST DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN'

sagt ROBERT ZENGERLE,  
Redakteur VIDEO GAMES



**EARTHWORM  
JIM™**

Earthworm Jim™ ©1994  
Shiny Entertainment Inc.™





**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.



sonntags und dienstags  
 als Serie in **PRO 7**

### Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Das ist Videospiele Spaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände. Höchste Ansprüche werden erfüllt. Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität. Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels. Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive. Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:  
 „Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:  
 „Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



KONAMI  
 Sumner Iron Video Giochi S.p.A.

**DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF**

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.