

SEGA

Magazin

6/95

19. Ausgabe
Juni '95

DM **5,80**

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274

Wer ist der Beste?

DAS SEGA-QUIZ

55 knallharte Fragen!

LIVE DABEI!

**Saturn - Die Show
London-Messe '95**

HITS FÜR MD & 32X

**Skeleton Krew
Motherbase
Chaotix**



Story Of Thor

Metal Head

Die Schlümpfe

Stargate

Road Rash 3



COMIX ZONE

Alles über Segas ultimatives MD-Comic-Spiel!

NEU FÜR 8-BIT

Sonic Drift Racing
Tempo Junior
Super Columns



MORTAL KOMBAT 3

Alle Special Moves!



S T A L L O N E
JUDGE DREDD

**DAS SUPER-COMIC.
DER KINO-KNALLER.
DAS MEGA ACTION-GAME.**



**NIMM' DAS GESETZ SELBST IN DIE HAND!
GERICHTSTERMIN: JUNI'95**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™ GAME GEAR™ GAME BOY

Acclaim
Entertainment GmbH

JUDGE DREDD © 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. and Cinergi Productions N.V. Inc. All Rights Reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights Reserved. JUDGE DREDD™, and all names, characters and elements thereof are trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the video game.

SPIELEINDEX

Mega CD II

Earthworm Jim S.E.	8
Fahrenheit	8
Tomcat Alley	30

Mega Drive 32X

BC Racers	8
C2 Judgment Clay	8
Chaotix	16
Fahrenheit	8
Primal Rage	78
Stellar Assault	20
T-Mek	78

Mega Drive

Asterix	32
Batman & Robin	8
Bonkers	33
Brian Lara Cricket	30
Feverpitch Soccer	79
Flashback	79
Indiana Jones	78
Line Drive	6
Mr. Nutz 2	28
NBA Basketball	8
Pete Sampras Tennis '96	78
Phantom 2040	6
Pinocchio	6
Primal Rage	78
Sensible Golf	6
Skeleton Krew	23
SlamMasters	24
Speedy Gonzales	8
Street Racer	22
Super Skidmarks 2	78
Wayne Gretzky Hockey	78
Toughman Contest	26
Zeewolf	6

Game Gear

Batman & Robin	8
Championship Hockey	70
Mega Man	79
Operation Starfish	8
Phantom 2040	6
Primal Rage	78
Sonic Drift Racing	68
Speedy Gonzales	8
Tempo Junior	72
The Itchy & Scratchy Game	71
Super Columns	67

Master System

Speedy Gonzales	73
-----------------------	----

om altbekanntem Sommerloch ist weit und breit nichts zu sehen! In dieser Ausgabe können wir eine regelrechte Flut an **Megahits** anbieten. **Chaotix** auf dem **32X**, **Street Racer** auf dem Mega Drive, **Sonic Drift Racing** für den Game Gear und **Speedy Gonzales** für das Master System glänzen im Testteil, während wir in den News **Comix Zone**, **Virtua Fighter II** und **Street Fighter - The Movie** enthüllen. Alle Special Moves zu **Mortal Kombat 3** im Tips & Tricks-Teil, unser großes **Experten-Quiz** und Berichte von der **ECTS in London** und aus dem **Sega-Headquarter** runden diese Ausgabe ab. Viel Spaß!



Hans Ippisch
Leitender Redakteur



RUBRIKEN

- 74 Charts
- 98 Impressum
- 88 Kleinanzeigen
- 92 Mailbox
- 95 Paintbox
- 98 Vorschau

FEATURES

- 10 Aktuelle Saturn-News
- 08 Das kommt demnächst!
- 93 Die Top 100

TIPS & TRICKS

- 35 Maps, Cheats & Tricks

COMPETITIONS

- 76 Das Schlümpfe-Gewinnspiel

TESTS DES MONATS

- 69 CHAMPIONSHIP HOCKEY
Das 8 Bit-Eishockeyspiel
- 16 CHAOTIX
Knuckles' erstes Spiel für 32X!
- 22 STREET RACER
Die Umsetzung des SNES-Hits.
- 22 SLAM MASTERS
Capcoms MD-Wrestlingorgie.

- 20 SONIC DRIFT RACING
Der Rennspielhit für Game Gear.
- 16 SPEEDY GONZALES
Die Maus düst auf dem MS los.

SPECIALS

- 85 ACCLAIMS GEHEIMPROJEKT
Ulf berichtet aus New York.
- 04 COMIX ZONE
Der kommende Megahit für MD.
- 82 DAS SEGA-QUIZ
Wir suchen die Nummer 1!
- 76 ECTS LONDON
Die Hits der Frühjahrsmesse.
- 72 SATURN-SHOW
Sega enthüllte den Saturn.

NEWS

- 07 Motherbase
Das 32X-Shoot 'em Up
- 06 Pinocchio
Virgins neues Disney-Spiel
- 08 Street Fighter
The Movie - Das Spiel
- 09 The Scottish Open
3D-Golf auf 32X
- 10 Virtua Fighter 2
Erste Saturn-Bilder

COMIX ZONE



Das ultimative Comic-Spiel für den Mega Drive.

SATURN LAUNCH



So enthüllte Sega seine Traummaschine.



Typisch Comix Zone! Zu Beginn wird der Held noch eingezeichnet, mit dem man sich später prügeln muß. Die Sprechblasen verdeutlichen den Spielablauf, während der Energiebalken Auskunft gibt, wie es um einen bestellt ist.

Comix Zone

DASS DER MEGA DRIVE NOCH LANGE NICHT AUSGEDIENT HAT, BEWEIST SEGA MIT EINEM GRANDIOSEN COMIC-ABENTEUER, VON DEM SICH JEDES BISHERIGE OFFIZIELLE COMIC-SPIEL EINE GANZ DICKE SCHEIBE ABSCHNEIDEN DARF. WIR SAGEN EUCH, WAS COMIX ZONE ZUM MEGA HIT MACHEN WIRD! VON HANS IPPISCH

Comic-Lizenzen gehören mit zum begehrtesten, was es in der Videospielebranche gibt. Lizenzexperte Acclaim sicherte sich erst kürzlich exklusiv die Rechte an allen Marvel Comics, während Sega mit X-Men 2 kürzlich sein Glück versuchte und Hulk in einem mittelmäßigen Plattform-Spiel von U.S. Gold auftrat. Das Ergebnis dieser spektakulären Umsetzungen sind dann jedoch oft einfallslose Action-Jump & Runs, bei denen einzig und alleine das Darsteller-Sprite den Namen rechtfertigt. Echte interaktive Comics gab es bislang noch nicht zu bewundern. Mit dem Vorurteil, daß Comic-Spiele aktive Langweiler sind, will Sega nun aufräumen.

Sketch Turner ist da!

Bemerkenswerterweise liegt Comix-Zone keine reelle Comic-Serie zugrunde. Die Entwicklercrew von S.T.I. ließ sich dafür eine komplette Serie einfallen, die jedoch einen Vergleich mit Spiderman & Co. nicht scheuen muß. Held des Spieles ist ein gewisser Sketch Turner, der in seinem eigentlichen Leben als Comic-Zeichner sein Brot verdient. Diese Tätigkeit wird ihm eines Tages zum Verhängnis.

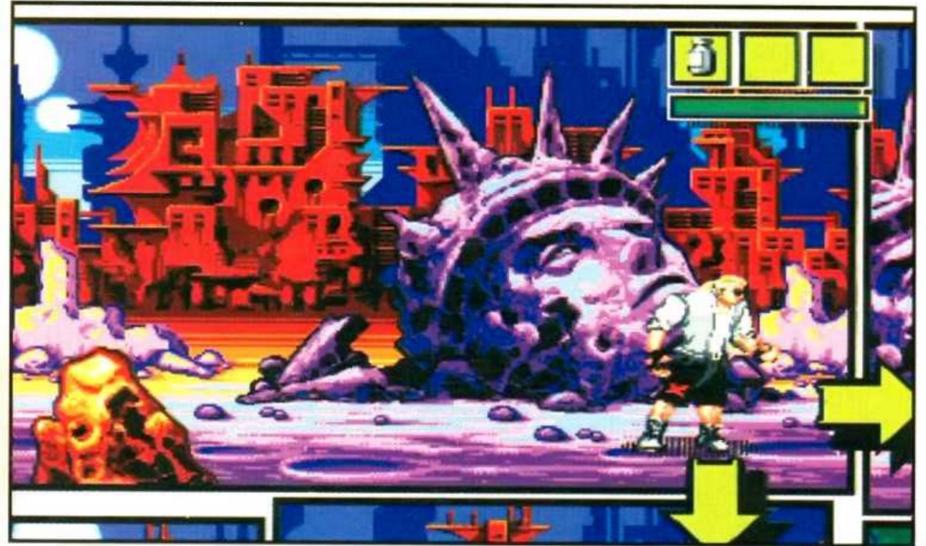
Diese Ratte muß man mitnehmen, denn man benötigt sie im späteren Spielverlauf.



Durch einen seltsamen Vorfall landet Sketch plötzlich in seinem eigenen Comic, genauer gesagt landet er im Hauptquartier in Newer York City vor den Füßen von General Alissa Cyan, die ihm unmißverständlich klar macht, das er als der erwartete Superheld dem bösen Oberschurken Mortus ein Ende bereiten muß. Wer nun erwartet, daß das exzellent gezeichnete Sketch-Sprite in einem üblichen Action-Jump & Run-Szenario frechen Buben ausweichen muß, liegt falsch. Schon am Auftaktscreen erkennt man, daß die Handlung nicht in einen bildschirmfüllenden Screen stattfindet, sondern daß man sich in einer einzelnen Zeichnung eines Comis wiederfindet. Ein gelber, blinkender Pfeil zeigt einem, in welches Bild man als nächstes hüpfen kann. Alleine der Wechsel von einem Bild zum anderen ist extrem sehenswert. Ob er nun einen eleganten Sprung hinlegt, oder sich ein Stockwerk tiefer hangelt, die Animation ist sagenhaft.

Böse Buben inklusive!

Das eigentliche Spiel ist eine Mischung aus Beat'em Up, Action-Adventure und Plattform Spiel. Am spektakulärsten sind natürlich die Kämpfe mit den Anhängern Mortus'. Im Gegensatz zu anderen Spielen wandern die Gegner nicht auf den Screen, sondern werden per Hand eingezeichnet. In gehobener Beat'em Up-Manier inklusive Special Moves muß man diesen dann die Grenzen aufzeigen, bevor sie den eigenen Energiebalcken minimieren. Vertrakterweise kommt man jedoch nicht automatisch einen Screen weiter, wenn der Gegner besiegt ist, es kommt nämlich mehr als oft vor, das Mortus, der nun anstelle von Sketch am Zeichenstift sitzt, noch einen bösen Buben einzeichnet. Wer auf etwas anspruchsvolleres Gameplay nicht verzichten will, kommt auch zu seinem Recht. Knifflige Rätsel, die man oft lösen muß, um einen Screen weiterzukommen, zeichnen Comix Zone aus. Ob man nun Fässer verschieben muß, um an eine bestimmte Stelle zu



Die Qual der Wahl! Wenn zwei gelbe Pfeile aufleuchten, darf man das nächste Bild frei wählen.



Daß man Fässer verschieben muß, kennt man eigentlich nur aus echten Adventures oder Denkspielen.



Um hier weiterzukommen, muß man den Abflußdeckel in Street Fighter-Manier wegschlagen.



Die hübsche Alissa teilt ihm gleich zu Beginn mit, daß er in seinem eigenen Comic gefangen ist.

gelangen, oder Ratten auf den Weg schickt, an Fantasie hat es den Designern nicht gemangelt. Wichtig ist auch die Itemleiste am oberen Bildschirmrand, die bis zu drei Gegenstände zeigt, welche Sketch im Laufe des Spiel eingesammelt hat. Energiedrinks, Dynamit oder Tiere lassen sich zu jedem beliebigen Zeitpunkt einsetzen. Man sollte jedoch vorsichtig sein, denn wenn man einen Gegenstand an der falschen Stelle einsetzt, bedeutet dies das Ende in einer anderen Situation.

Voller Detail!

Comix Zone überzeugt mit einer Reihe erfreulicher Details. Ob es nun die äußerst detaillierten Grafiken sind, bei denen Gewitter- und Regeneffekte für die richtige



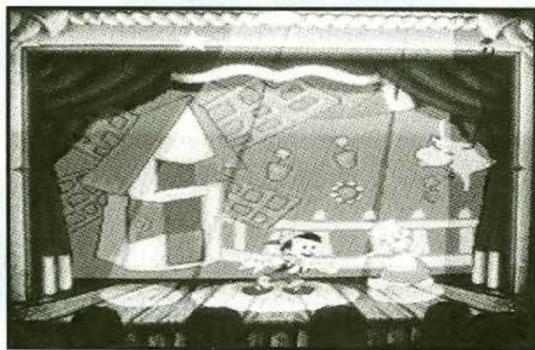
Legt man den Hebel um, öffnet sich die Falltür.

Atmosphäre sorgen, oder die abwechslungsreiche Gestaltung des Gameplays, dieses Spiel setzt neue Maßstäbe. Selbst im Pause-Modus erwarten einen Gags, nach einiger Zeit wird nachgefragt, ob man wohl telephonierte oder was es zu Essen gibt. Mit anderen Worten, Comix Zone ist eine durch und durch exzellente 24 Meg-Cartridge, das sich kein Mega Driver entgehen lassen darf. Erscheinen wird es im August.

NEWS BOX

PINOCCHIO

Virgin scheint einen Narren an Disney-Charakteren gefressen zu haben. Nach Aladdin, Jungle Book und König der Löwen kommt nun schon das vierte Mega Drive-Jump & Run mit einem Disney-Film als Vorlage. Insbesondere grafisch scheint das neue Spiel ganz neue Maßstäbe zu setzen, ansonsten wird Jump & Run-Kost der gehobenen Sorte geboten.



Das neue Disney-Spiel Pinocchio überzeugt durch famose Lichteffekte.

Insbesondere grafisch scheint das neue Spiel ganz neue Maßstäbe zu setzen, ansonsten wird Jump & Run-Kost der gehobenen Sorte geboten.

SENSIBLE GOLF



In typischer Sensible Software-Manier wuseln Minisprites über den Screen.

Das Gameplay erinnert eher an ein Actionspiel denn an eine Golfsimulation.



Die Schöpfer von Sensible Soccer, Cannon Fodder und Mega Lo Mania lassen ihre knuddeligen Bonsai-Sprites erneut über den Mega Drive-Screen hüpfen. Hinter Sensible Golf verbirgt sich ein innovatives Golfspiel, das Sensible-typisch Vogelperspektive und unkompliziertes Gameplay zu bieten hat. Vor dem Herbst ist mit einer fertigen Version nicht zu rechnen.

PHANTOM 2040

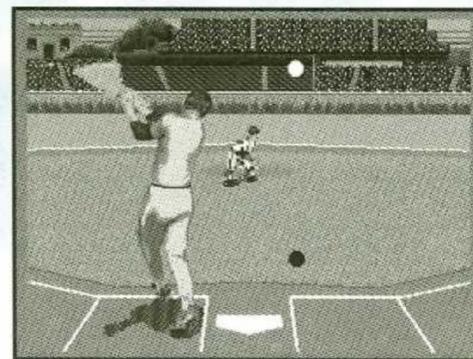
Mediengigant Viacom, dem unter anderem MTV gehört, setzt weiter auf den Softwaremarkt.

Nach den weniger gelungenen Beavis & Butthead-Spielen will man nun mit dem Phantom einen echten Superhelden als Spieleheld etablieren. In einem bislang ganz nett aussehenden Jump & Shoot-Spiel nimmt man mit sieben Waffen in sieben Levels den Kampf mit den bösen Buben von Maximum auf. Erscheinen wird das Spiel auf Mega Drive und Game Gear.

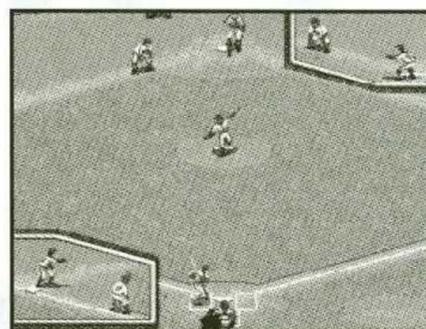


LINE DRIVE

Die famose Sports-Reihe von Electronic Arts erhält demnächst Zuwachs. Nachdem sie mit FIFA Soccer, NBA Live, NHL Hockey und John Madden Football schon die Referenzspiele in vier verschie-



Line Drive bietet zwar grafische Schonkost, sollte jedoch spielerische Qualitäten haben.



Verschiedene Perspektiven sorgen für Realitätsnähe.

denen Genres halten, versuchen sie mit Line Drive für den Mega Drive, Hardball und RBI Baseball vom Thron zu stoßen. Wer das Baseball-Regelwerk beherrscht, darf ab Ende Juni ein Probespielchen wagen.

ZEEWOLF



Die Polygongrafiken scrollen erstaunlich schnell über den Screen.

Die neue Programmier-Crew Binary Asylum legte mit Zeewolf eines der sensationellsten Debütspele der letzten Jahre im Amiga-Bereich hin. Nun schickt sich das Team um den ehemaligen Chefredakteur der englischen Sega Power an, ihren actionlastigen Hubschraubersimulator auf den Mega Drive zu konvertieren. Per Joypad steuert man einen glänzend animierten Hubschrauber über rasant scrollende Polygon-Szenarien, wobei man Kämpfe mit Panzern oder Jagdflugzeugen zu bestehen hat. Rund 20 abwechslungsreiche Missionen sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.



Den Helikopter unter Kontrolle zu bringen, ist mehr als schwierig.

Motherbase

DER NEUESTE SHOOT 'EM UP-HIT FÜR DEN 32X MACHT NICHT NUR MÄCHTIG GEBRAUCH VON DER POLYGONPOWER DES 32 BIT-BOOSTERS, SONDERN VERSCHAFFT AUCH DEM KLASSIKER ZAXXON EIN ANSPRECHENDES REVIVAL.

Während Neo Geo-Besitzer seit längerem mit View Point ein klassisches Remake genießen dürfen, das kürzlich für Amerika auf den Mega Drive umgesetzt wurde, kommen 32X-Besitzer mit Motherbase jetzt endlich auch zum Zuge. Wichtigstes Merkmal ist die Grafikperspektive, aus der man sein kleines, fein animiertes Raumschiff steuern muß. Die isometrische 3D-Perspektive erlaubt nicht nur ein Ausweichen nach rechts oder links, sondern ermöglicht auch unterschiedliche Flughöhen. Genauer gesagt schwebt man eigentlich immer direkt über dem Boden, durch Tastendruck kann man jedoch kurzzeitig etwas in die Höhe hopsen. Das Schräg-Scrolling ist in der vorliegenden Vorabversion unerklärlicherweise teilweise recht ruckelig. Dies läßt sich jedoch verschmerzen, da im Gegenzug grafisch eindrucksvolle Gegner über den Screen wetzen. Während anderswo mannigfaltige Raumschiffsprites durch die Levels düsen, stampfen hier teils recht große Polygongebilde über die Plattformen. Besonders eindrucksvoll wird es, wenn der riesige Roboter sich um die eigene Achse dreht und wutentbrannt das den Weg versperrende Tor einschlägt. Aber



Kurzzeitig kann man mit seinem Raumschiff etwas höher fliegen



Laß die Waffen sprechen! Diese Blechdosen schleudern bevorzugt Wurfsterne.

Seit Thunderforce IV hat das Genre der klassischen Shoot 'em Ups, in denen man mit einem aufrüstbaren Raumschiff durch stur vertikal oder horizontal scrollende Levels düst, eigentlich keinen besonderen Höhepunkt mehr erlebt. Mega Swiv und Red Zone waren zwar ganz ordentlich, kamen an die Klasse der alten Hits aber nicht heran. Für den neuesten 32X-Shooter ließ man sich von einem ganz alten



Dieser Obermotz ist besonders beeindruckend. Seinem Bombeninferno muß man unbedingt ausweichen.

aufgepaßt, nach einer blitzschnellen Drehung schickt der große Blechkerl wieder ein paar Bomben in die andere Richtung. Hat man die Gegner oder Mauern mit einer seiner Waffen lange genug unter Beschuß genommen, enden diese nicht in einer gewöhnlichen Explosion, sondern zerfallen dank Polygontechnik in mehrere Teile. Insgesamt gesehen macht Motherbase einen enorm guten Eindruck und sollte schon mal auf der Einkaufsliste vorgemerkt werden.



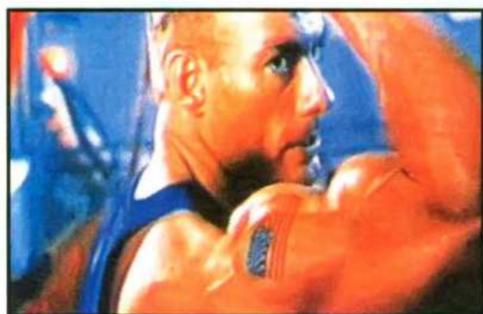
Vorsicht vor den umstürzenden Gebäuden.

Spielhallenhit inspirieren. Das legendäre Zaxxon sorgte mit seiner isometrischen 3D-Perspektive für einige ungewöhnliche Grafikeffekte und war aufgrund der drei Dimensionen auch deutlich interessanter zu spielen.

Es lassen sich sogar im Weg stehende Mauer zerstören.



STREET FIGHTER - THE MOVIE



Eindrucksvolle Digisequenzen aus dem Film gibt's als Appetizer.



Der Charakter-Auswahlscreen erinnert an eine Filmrolle.



Guile gegen General Bison lautet natürlich das wichtigste Duell. Besonders beeindruckend sind die Special Moves von General Bison.



Der Ankündigungsscreen wird vollständig animiert sein.

Wie versprochen halten wir euch mit den aktuellen News zum kommenden Spielautomaten auf dem laufenden. Diesmal können wir euch brandaktuelle Bilder aus dem eigentlichen Spiel zeigen, das gegen Ende das Jahres für Mega Drive und Saturn umgesetzt



Als Backgrounds verwendete man weitgehend die Filmvorlagen.

wird. Übrigens, Street Fighter Zero aus den Spielhallen ist prinzipiell ein aufgemotzter Vorgänger der Street Fighter II-Reihe und hat nichts mit Street Fighter - The Movie zu tun.

IN LETZTER MINUTE...

+++ Electronic Arts hat FIFA Soccer '96 für Mega Drive und Saturn angekündigt. Erscheinen wird das Spiel zeitgleich mit anderen Formaten voraussichtlich im September. +++ Acclaim veröffentlicht in diesen Tagen WWF Raw für 32X. Besonderes Kennzeichen sind deutlich mehr Farben und bessere Animationen. +++ Rise of the Robots 2 wird gerade bei Mirage entwickelt. Wesentlich mehr Kämpfer, mehr Special Moves und neue Hintergründe wurden angekündigt. Von mehr Spielspaß hat allerdings niemand gesprochen. +++ Sega baut in London einen riesigen Spielhallenkomplex. Untergebracht wird Segaworld im Trocadero Center am Piccadilly Circus. Satt 10.000 Quadratmeter auf vier Stockwerken werden vollgestopft mit neuesten Automaten, Freizeitcentern, Cafés und Shops. Von der Größe her wird dabei sogar noch das Joypolis in Tokyo übertroffen. Neben den 96 Millionen Pfund Anschaffungskosten für das Gebäude müssen noch weitere 45 Millionen Pfund investiert werden!

KOMMT DEMNÄCHST!

OPERATION STARFISH

Die Umsetzung des rasanten Mega Drive-Jump & Runs könnte auf dem Game Gear zum Referenzspiel werden. Release: April



FAHRENHEIT

Das Feuerwehrdrama mit den tollen FMV-Sequenzen wird von 32X CD und Mega CD II-Besitzern heiß erwartet. Release: Mai



SPEEDY GONZALES

Die flinke Maus aus Mexiko düst auf dem Mega Drive erst später los. Neue Konkurrenz für Sonic? Release: Mai



BC RACERS

Das antike Rennspiel rund um Jump & Run-Star Chuck wird derzeit von Core auf 32X-Niveau gebracht. Release: Mai



EARTHWORM JIM S. E.

Ein komplett neuer Level, neue Aufbauten, drei neue Abspänne gibt es zusammen mit Tallarico-Sound. Release: Juni



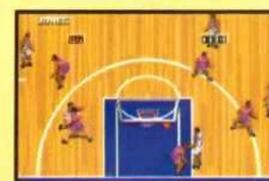
BATMAN & ROBIN

Noch vor dem neuesten Batmanfilm kehrt der Flatterman auf die Mega Drives und Game Gear zurück. Release: Juni



NBA BASKETBALL

Ein Basketballspiel mit einer ungewöhnlichen Perspektive erwartet alle Mega Driver von Sega. Release: Juni



C2 JUDGEMENT CLAY

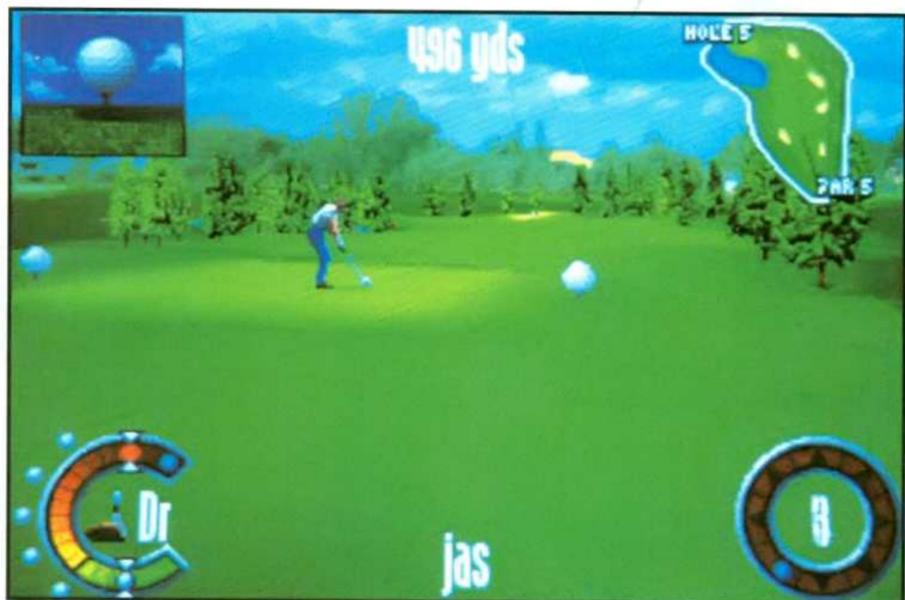
Die Knetmassefighter von Interplay erfahren für den 32X eine deutliche grafische Aufmöbelung. Auch der Spielspaß? Release: Juni



The Scottish Open: Virtual Golf



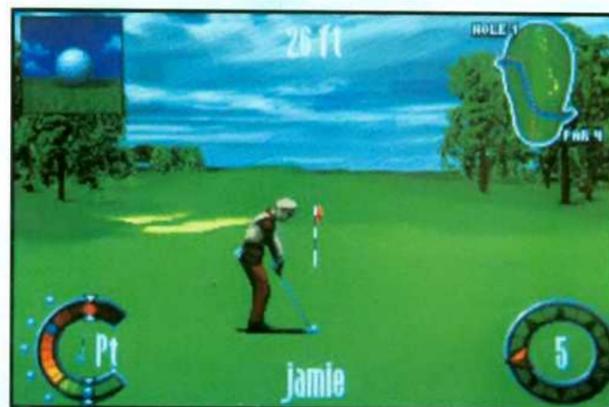
GOLFSPIELE SCHEINEN IM 32 BIT-ZEITALTER GROSS IN MODE ZU SEIN! WÄHREND PEBBLE BEACH GOLF FÜR DEN SATURN UND GOLF MAGAZINE FÜR DEN 32X SCHON ERHÄLTlich SIND, ARBEITEN DIE LEUTE VON CORE AN DEN LETZTEN FEINHEITEN IHRES 32X-GOLFHITS.



Der Abschlag läßt sich über die üblichen Balkenkreise steuern.

Der Name Core Design bürgt für Qualität. Werke wie Thunderhawk oder Soulstar setzten auf dem Mega CD II Maßstäbe, und mit ihrem ersten Sportspiel schickt man sich bei Core nun an, auf dem 32X Standards zu setzen. Während Golf Magazine sich spielerisch klar an PGA Golf orientierte und nur die höhere Grafikauflösung nutzte, machen die talentierten Core-Programmierer erfreulicherweise Gebrauch von den beiden aufwendigen 3D-Fähigkeiten der beiden 32 Bit-Chips. Ähnlich wie in World Cup Golf für das Mega CD darf man den Flug des Balles auf Wunsch in einer eindrucksvollen 3D-Sequenz verfolgen. Während man sich bei U.S.Golds Game mit einem kleinen Fenster und vorberechneten Sequen-

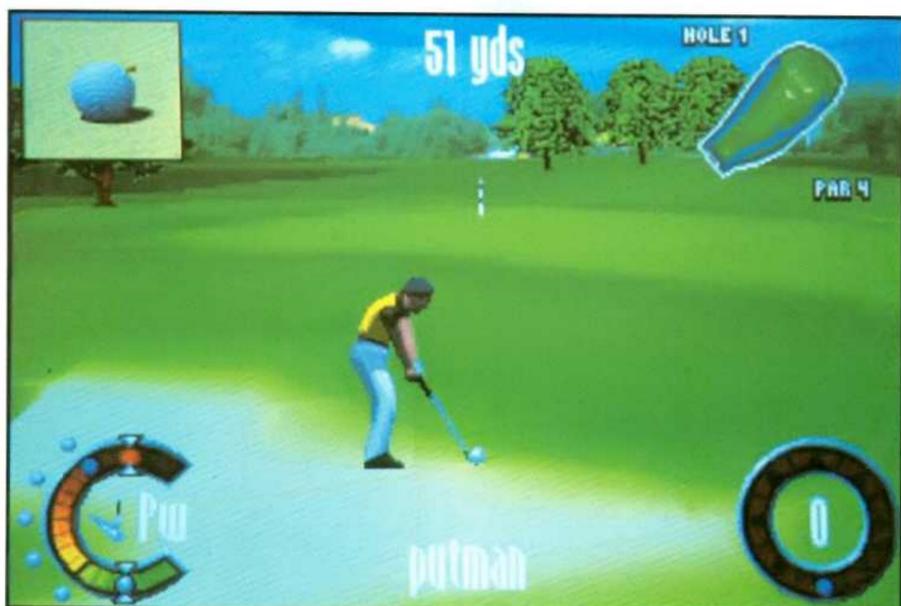
zen zufriedengeben mußte, wird hier der Flug des Balles per hinterherfliegender Kamera, die sich immer auf Ballhöhe befindet, verfolgt. Daneben gibt es noch fünf weitere feststehende Kameraperspektiven, die man beliebig verändern kann. Rasantes Scrolling und spektakuläre Perspektivenwechsel sind hierbei zu bestaunen. Die enorm farbenprächtigen, in Echtzeit berechneten Golfplätze lassen außerdem dank detaillierter Hügel, Bunker und Bäume kaum optische Wünsche offen.



Die Kamera kann auf Wunsch beliebig nah an den Spieler heranzoomen.

Zu der erfrischend innovativen Grafikdarstellung gesellt sich ein angenehm unkompliziertes Gameplay. Lange Einspielzeiten sind auf den vier Plätzen mit jeweils 18 Löchern gar nicht vonnöten, das simple Drive-Chip-Putt-Gameplay wird auch denen gefallen, die von dem simulationsartigen PGA Golf wenig halten. Es dürfen sich natürlich bis zu vier Spieler gleichzeitig beteiligen. Letztendlich dürfte Cores neues Werk Golf Magazine klar die Schau stehlen, sobald es im Juni erscheinen wird. Im Herbst soll es übrigens auch auf dem Saturn erscheinen.

hi



Die standardmäßige Gitteroberfläche läßt die Oberfläche plastischer erscheinen.



Wenn man die Kamera weiter weg postiert, hat man deutlich mehr Überblick.



Die leichtbekleidete Tänzerin gehört mit zu den spektakulärsten Gegnern aller Zeiten.



ULTIMATE PARODIUS DELUXE

Der große Erfolgsgang von Konami begann in 80ern mit dem legendären horizontal scrollenden Shoot 'em Up Gradius (in Europa Nemesis), das als erstes Actionspiel ein Extrawaffensystem zu bieten hatte. Mit der Jahre später erschienenen, inoffiziellen Fortsetzung Parodius nahmen sie das Shoot 'em Up-Genre gewaltig auf die Schippe und neckten die Ballerfreaks mit leichtbekleideten Tänzerinnen und knuddeligen Comic-Figuren als Gegner. Die neueste Spielhallenversion wird nun gerade auf den Saturn umgesetzt und dürfte pünktlich zum Saturn-Start verfügbar sein. Erfreulicherweise sollen die beiden letzten Versionen des Kultspiels auf eine CD gepackt werden. Qualitative Abstriche zum Automaten muß man angeblich nicht hinnehmen.



Teilweise machen über ein Dutzend witziger Comic-Gegner den Screen zur Actionbühne.

VIRTUA FIGHTER 2

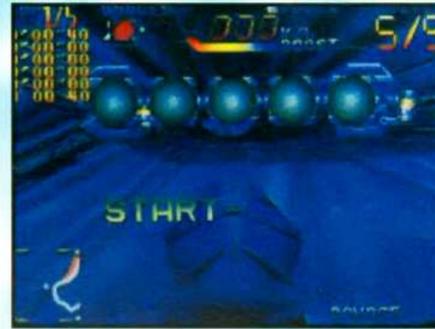
Brandheiße Bilder von der Saturn-Umsetzung des Arcade-Hits erreichten uns kurz vor Redaktionsschluß, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.



Rechts ein erstes Bild der Saturn-Version, während das linke Bild den gleichen Schauplatz auf dem Automaten zeigt.

GRAN CHASER

Eindeutige Vorlieben der Saturn-Entwickler scheinen derzeit beim 3D-Genre zu liegen, wo nach Daytona und Panzer Dragoon mit Gran Chaser Segas nächster Riesenhit im Anflug ist. Während man bei Daytona mit handelüblichen Stock Cars auf realistischen Pisten dahinbretterte, darf man bei Gran Chaser mit einem futuristischen Raumschiff über abgefahrene Sci Fi-Strecken voller Buckel und gefährlicher Hindernisse seine Runden drehen. Beeindruckende Farbverläufe und feine Animationen machen schon einen ausgesprochen guten Eindruck. Mehr demnächst!



Auf die altgedienten Startampeln kann man auch in der Zukunft nicht verzichten.



Rempeleien mit anderen Raumschiffen lassen die Damage-Anzeige hochschnellen.

SHINOBI

Eine ebenso klassische Actionserie wie Gradius kehrt mit Shinobi ins 32 Bit-Konsolen-Zeitalter zurück. Der säbelschwingende Ninja Shinobi gehörte nicht zuletzt dank seiner famos animierten Salti zu den Stars schlechthin. Sein neuestes Abenteuer auf dem Saturn überzeugt mit gefilmten Sprites, einem brillanten Vorspann und deutlich spektakuläreren Waffen. Wenn die Entwickler sich in Sachen Gameplay keinen Fehlgriff erlauben, steht beste Action-Unterhaltung ins Haus.

Schöne Digi-Grafiken machen den neuesten Shinobi-Teil deutlich sehenswerter (rechts). Ein famoser Vorspann sorgt für die richtige Atmosphäre (unten).



mega**news**

J U N I 1 9 9 5

THE GAME IS NEVER OVER

SEGA

ABGEFAHREN!

Die neuen Thriller von SEGA.

KNUCKLES CHAOTIX

Dr. Robotnik besiegst Du nur mit Teamwork.

STELLAR ASSAULT

Mit Lichtgeschwindigkeit durch den Weltraum.

SEGA SPORTS

Jede Menge heiße Spiele.

BATMAN & ROBIN

Heiß: Mr. Freeze will Gotham City einfrieren.

... und noch mehr brandaktuelle SEGA-Neuheiten!

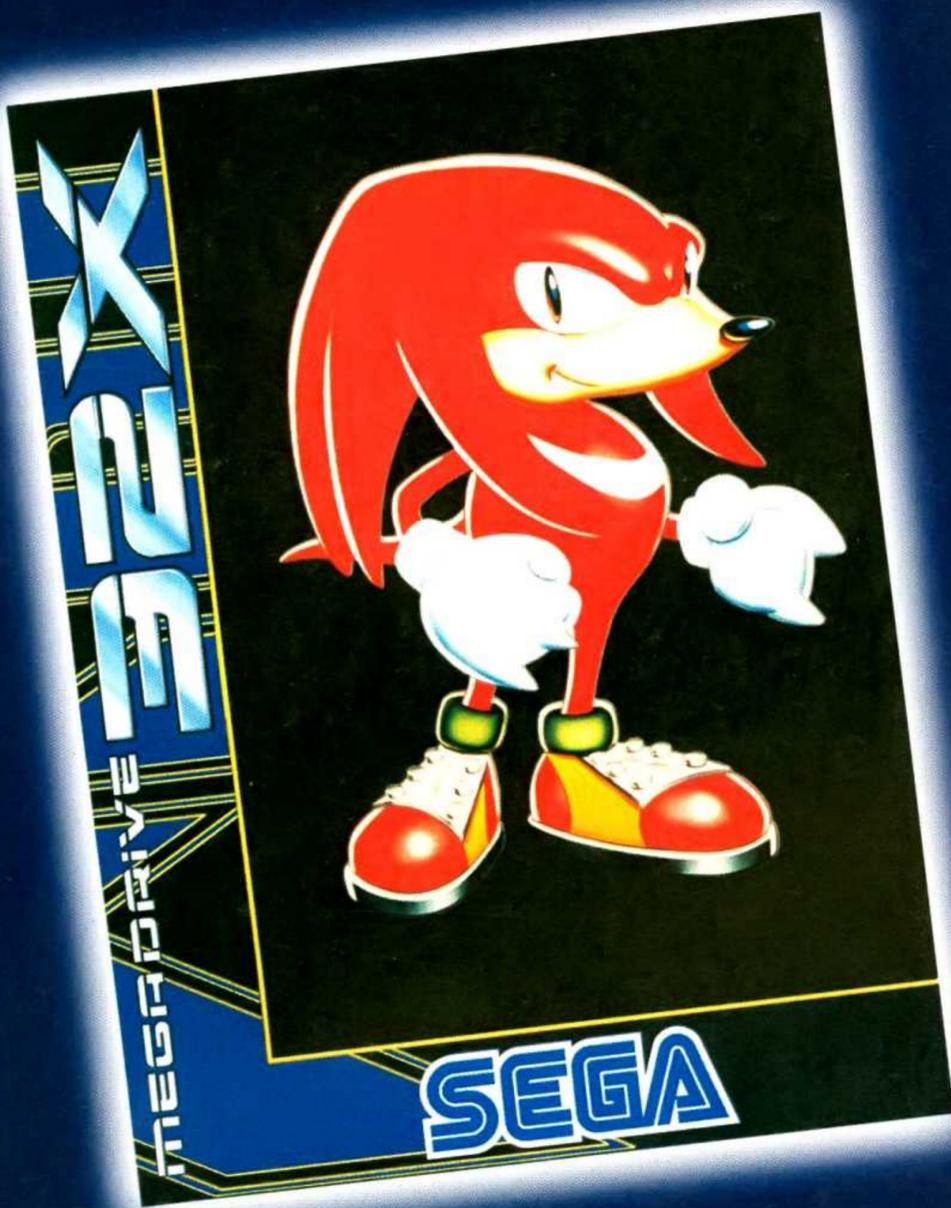
KNUCKLES CHAOTIX

Hol Dir den irren Spaß, mit dem SEGA die Möglichkeiten des 32X voll ausreizt.

Knuckles macht Jagd auf Dr. Robotnik und seine Kumpane. Dabei helfen ihm Mighty the Armadillo, Espio, das Chamäleon, Charmy Bee, die wendige Biene oder Vector, das abgefahrene Krokodil. Der Gag: Bis auf die ersten paar Bildschirme sind immer zwei durch Ringpower verbundene Spielfiguren auf dem Screen, die Du gleichzeitig steuern muß. Geschicklichkeit ist alles, und Teamwork verhilft Dir zum Sieg.



Knuckles Chaotix macht jede Menge Wirbel: • 25 Levels und 5 riesige 3D-Levels • Mörderische Geschwindigkeit, unglaubliche Grafiken und viele versteckte Extras • speicherbare Spielstände • 1 Spieler oder 2 Spieler als High-Speed-Team



pressestimmen:

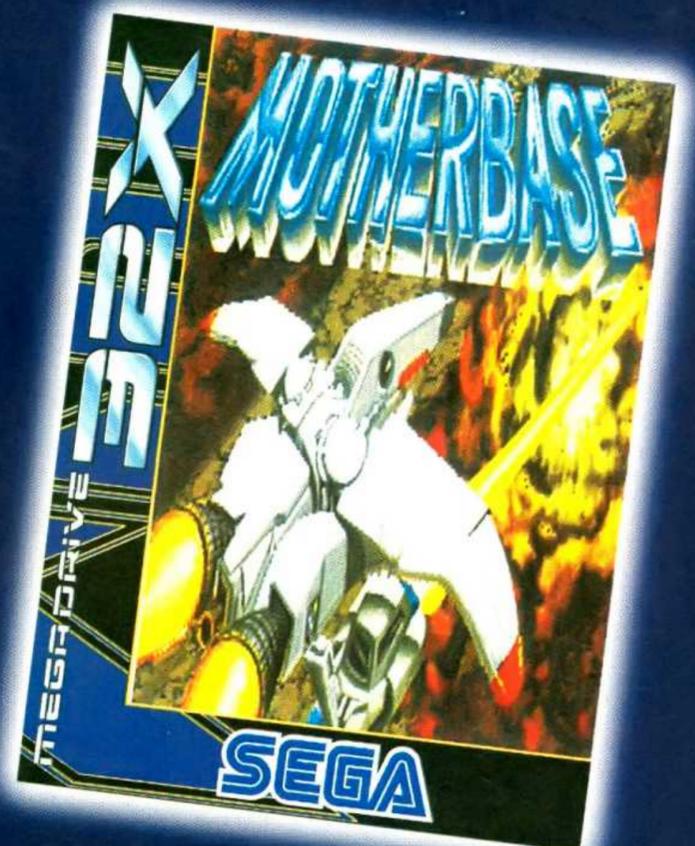
„Statt Sonic zu begleiten, lädt Knuckles seine Sippe zu 32X-gerechtem Jump'n'Run-Vergnügen mit revolutionärer Steuerung ein.“ (81%)
Maniac 6/95

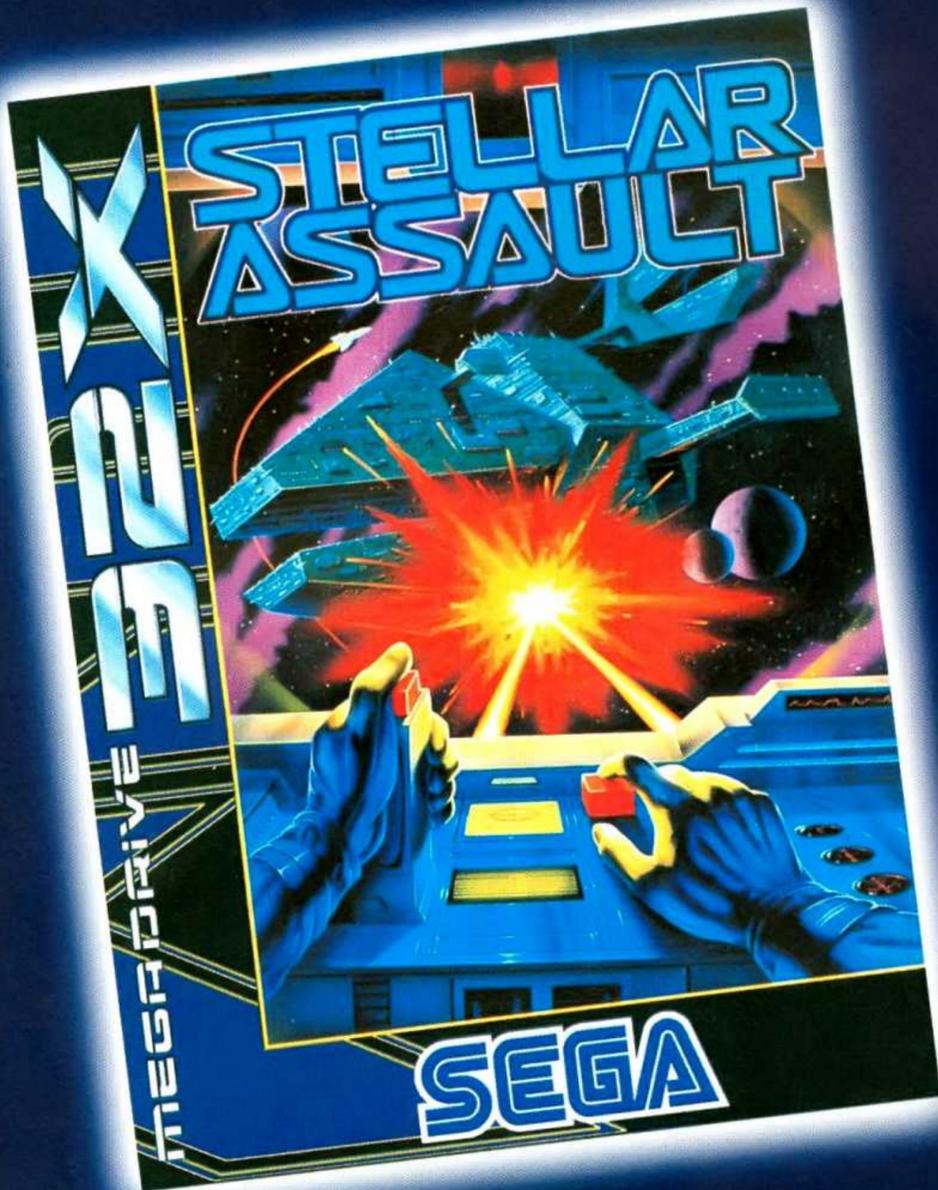
„Für 32X-Besitzer ein klarer Hit aus der Muß-Kategorie.“
SEGA Magazin 6/95

MOTHERBASE

Kannst Du den Angriff der Killer-Aliens abwehren?

Eine Flotte bizarrer Aliens macht Dir das Leben schwer. Deine Mission: Schalte sie mit allen Mitteln aus! Harte Kämpfe im Weltraum oder in der Raumkolonie stehen Dir bevor. Dein Vorteil: Du kannst die Waffen Deiner Feinde übernehmen. Motherbase ist ein mörderisch schnelles 3D-Action-Game, das es in sich hat.





STELLAR ASSAULT

Eine tolle Mischung aus Wing Commander und Star Wars Arcade in 32-Bit-Qualität.

3-2-1-Zero-Start: Fantastische Weltraummissionen in astreiner 3D-Grafik katapultieren Dich direkt ins Spielgeschehen. Mit einem von zwei unterschiedlich steuerbaren Raumschiffen jettest Du in Lichtgeschwindigkeit durch die unendlichen Weiten des Weltraums. Exklusiv für Mega Drive 32X.

pressestimmen:

„Space Opera in 3D: Aufwendige Polygon-Strukturen und frei bestimmbarer Kurs fesseln bis zur letzten Minute.“

Maniac 6/95

„Tolle Grafikeffekte, abwechslungsreiche Levels und perfektes Fluggefühl machen dieses Spiel zum Hit.“

SEGA Magazin 6/95

HEART OF THE SYSTEM

Der Mega Drive ist das einzig aufwärtskompatible Videospieldsystem der Welt.

Mit dem Mega Drive spielst Du die ausgereiften 16-Bit Videospield-Hits. Mit dem andockbaren Mega-CD erweiterst Du den Mega Drive um 600x mehr Speicherkapazität. Und mit dem Mega Drive 32X als Turbolader machst Du den Mega Drive und das Mega-CD noch schneller, noch farbiger, noch aufregender.

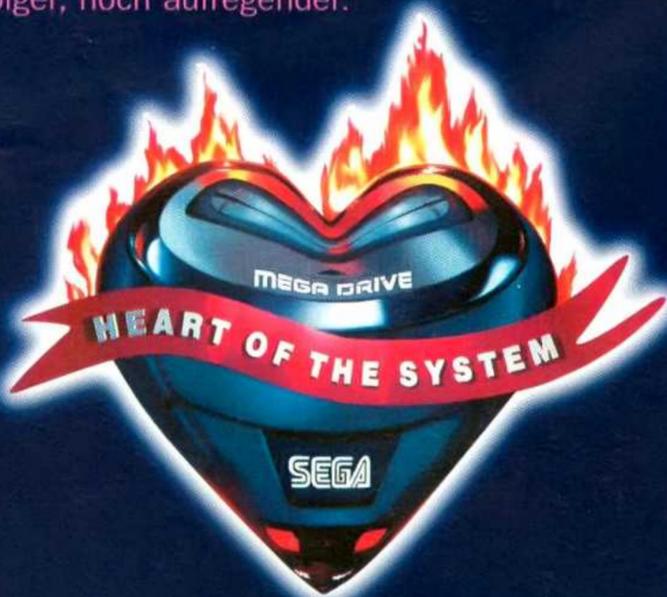
MEGA DRIVE 32X

Der konkurrenzlose Turbolader für Deinen Mega Drive.

32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive.

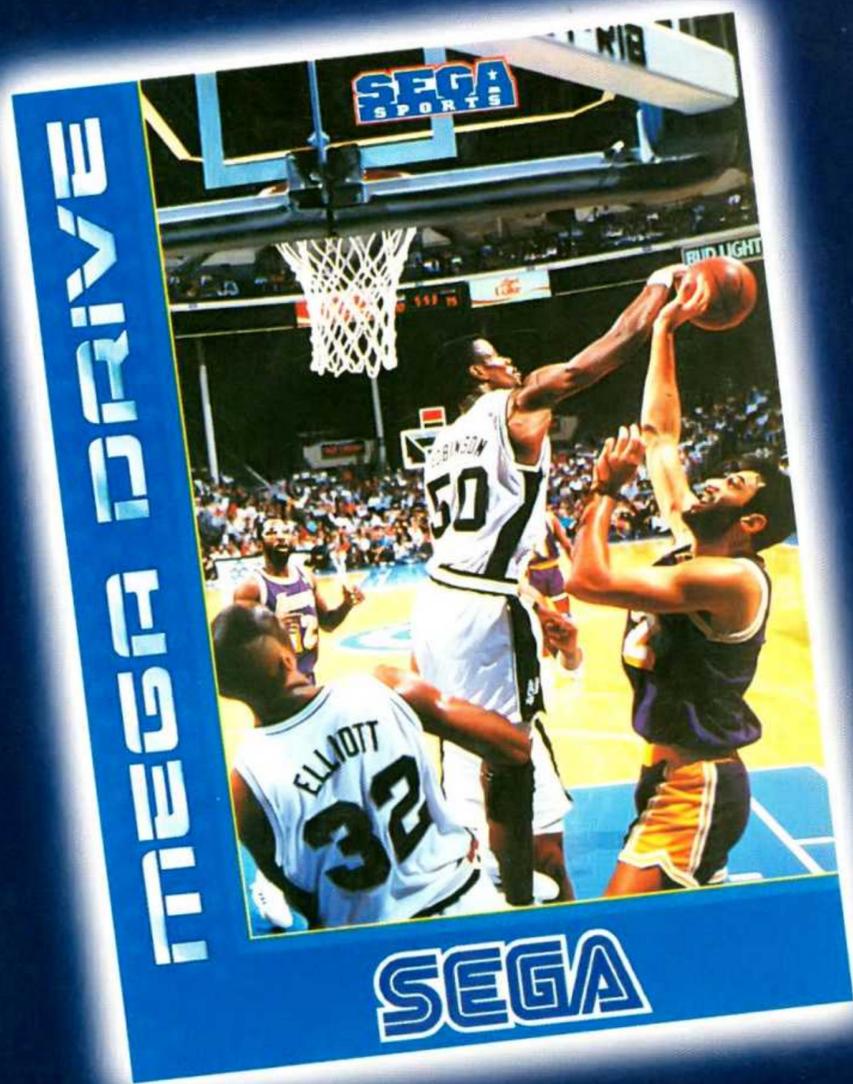
Einfach in den Slot stecken,

Spiel obendrauf und ab geht die Post. Zwei 32-Bit Prozessoren, ein digitaler Soundchip und ein digitaler Videoprozessor arbeiten für Dein Vergnügen. Das Ergebnis: absolut geniale Video-Games.



HOTLINE Dein direkter Draht zum SEGA Infoservice

040/2270961



NBA ACTION

Schnelle Action mit der besten Basketball-Liga der Welt.

Alle 27 NBA-Teams mit den Originalspielern sind bereit loszulegen. Mit den aufwendig animierten Spielern gelingen Dir aufregende Dribblings, spektakuläre Dunks und Monster-Rebounds. Wenn Du den Dreh raus hast, bringst Du die Körbe zum Zittern.



SEGA SPORTS SET



Das ultimative Power-Package mit drei unvergleichlichen Spielen.

Wimbledon Tennis: Aufschlag! 24 Tennis-Asse warten darauf, sich mit Dir zu messen. **Super Monaco GP:** Die Elite der internationalen Rennfahrer ist Dein Gegner, die Weltmeisterschaft Dein Ziel.

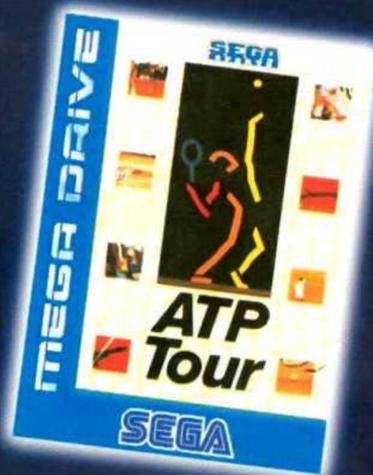
Ultimate Soccer: Heiße Fußball-Action für ein bis vier Spieler im Ausscheidungs-, Liga- oder Turnier-Modus.

ATP TENNIS

Die aufregendsten Turniere der ATP-Tour.

Du spielst mit Michael Stich, Pete Sampras und anderen Top-Spielern der Weltrangliste.

Oder kreierst Deinen eigenen Spielcharakter. Gras-, Sand-, Hart- und Hallenplätze sowie viele andere Optionen machen dieses Spiel für bis zu 4 Spieler besonders abwechslungsreich.

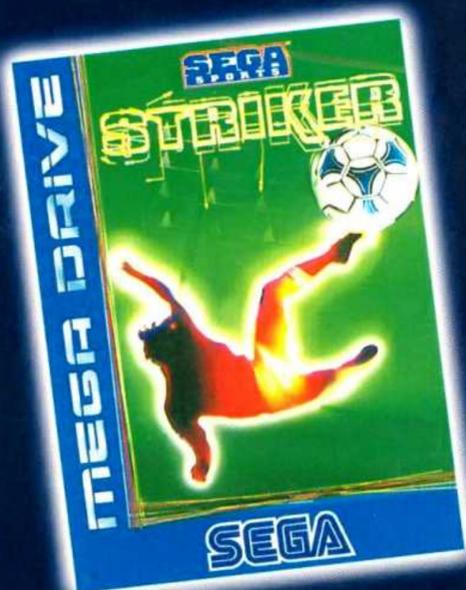


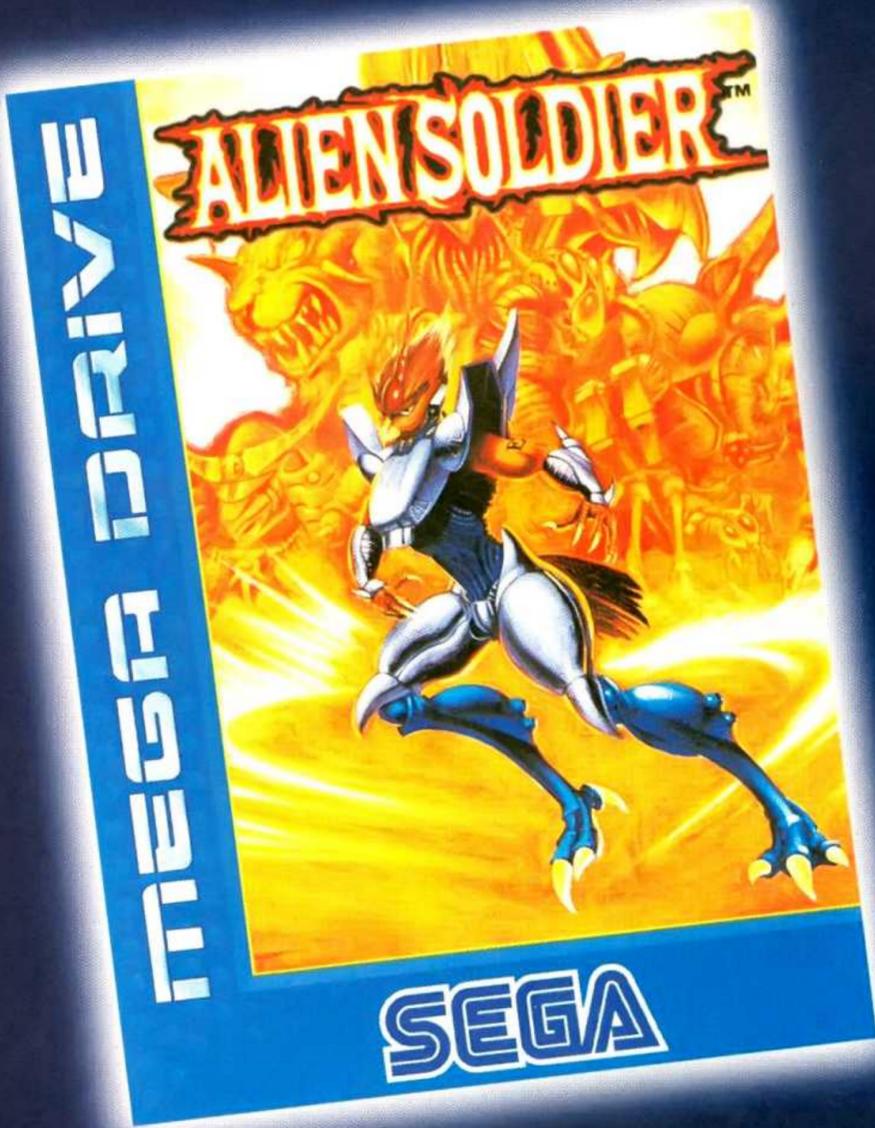
Mit SEGA SPORTS, dem Gütesiegel für hochkarätige Sportspiele, kannst Du Deinen Sportsgeist außerdem mit Motocross Championship, Golf Best 36 Holes und Virtua Racing Deluxe unter Beweis stellen.

Dieses Spiel ist bundesligareif.

STRIKER

240 deutsche und internationale Teams stehen zu Deiner Verfügung. Stelle Deine Traumelf zusammen, entscheide, wie viele Stürmer Du ins Spiel bringen willst, oder baue eine starke Abwehr auf. Allein Deine Taktik und Dein Können entscheiden.





ALIEN SOLDIER

Treasures neuestes Werk für den Mega Drive:

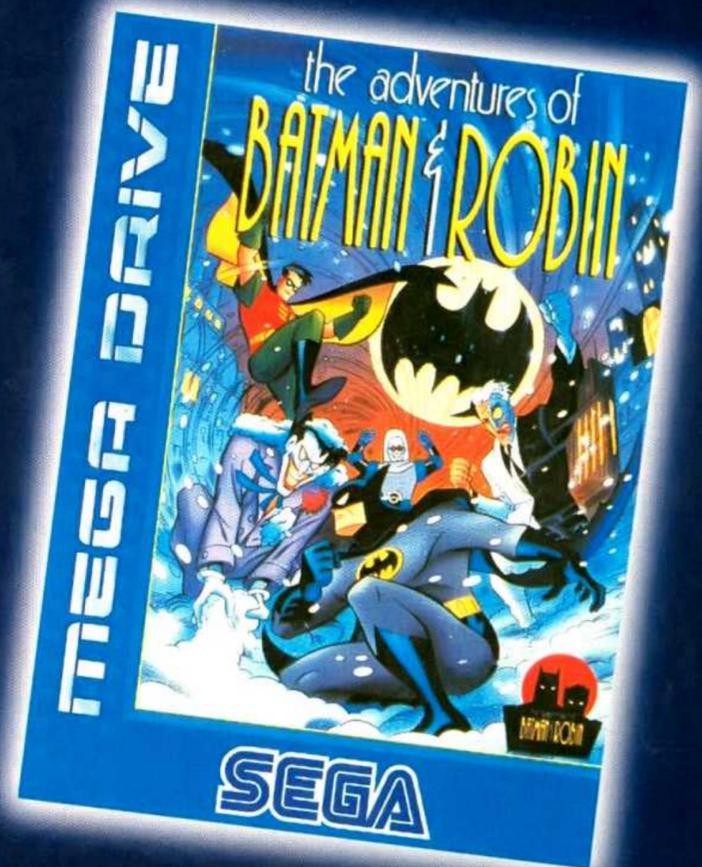
Arcade-Action pur.

Du kämpfst als Epsilon Eagle gegen XI-Tiger, den Anführer von Scarlet. 25 Mega-Bosse wollen Dich kleinkriegen. Alien Soldier ist ein technisches Meisterwerk mit vielen Extras und unglaublichen Special Effects. Exklusiv für Mega Drive.

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Das dynamische Duo kehrt zurück.

Batman & Robin sind nicht zu schlagen. Obwohl der linke Mr. Freeze Gotham City mit seiner Eiskanone einfrieren will, heizen ihm Batman & Robin ganz schön ein. Animationen wie in der Fernsehserie und zwei Spieler-Modus setzen diesem einmaligen Spiel die Krone auf. Ab August 1995 für Mega Drive und Game Gear.



NOCH GEHEIM

COMIX ZONE

Streng vertraulich: Comix Zone ist das interaktive Comic-Abenteuer, in dem Du die Hauptrolle übernimmst. Ein absolutes Software-Highlight exklusiv für den Mega Drive von den Sonic-Erfindern.



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

Name Alter

Straße

Ort System

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Nun, wenn Sonic schon auf einen Gastauftritt auf dem 32X verzichtet, muß man sich wohl oder übel mit Knuckles, dem Co-Star aus dem letzten

KNUCKLES IN SEINEM

Sonic-Spiel zufriedengeben. Dieser

ERSTEN EIGENEN

bringt jedoch interessanterweise

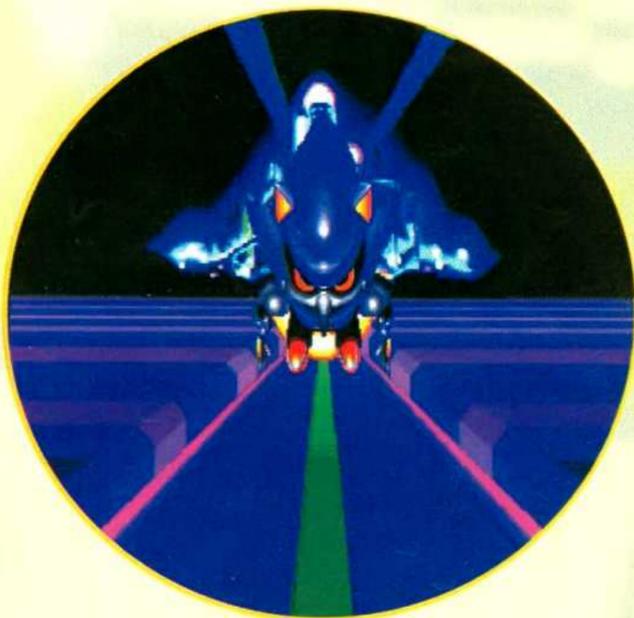
SPIEL! NUR FÜR 32X!

gleich seine vier Kumpels, mit denen er in fünf verschiedenen Szenarien mit jeweils rund vier Levels in gekonnter Jump & Run-Manier bis zum Ende wirbelt, das heißt fast, denn ein echtes Jump & Run-Spiel ist Chaotix nun eigentlich nicht.

Was ist es?

Ich würde Chaotix als Jump & Think bezeichnen, das gewisse Ähnlichkeiten zu Animaniacs oder The Lost Vikings hat. Während man in einem typischen Sonic-Spiel alleine durch die Levels düst und jederzeit weiterkommen kann, trifft dies bei Chaotix nur auf den ersten, sehr kurzen Abschnitt zu, wo man Knuckles bis zu Robotnik steuert, der gerade dabei ist, Espio in eine Maschine zu verzaubern. Kurz darauf ergreift er zusammen mit dem Roboter-Sonic, der bereits im Intro einen Gastauftritt hat, die Flucht, und man findet sich mit

In einer Großaufnahme sieht man den Roboter-Sonic auf der Straße heranfliegen.



Knuckles Chaotix

Hot-Spot

Knuckles sorgt mit seinen Kumpels für Spielspaß auf dem 32X!



Espio dem Chamäleon im zweiten Abschnitt wieder. Recht rasch stellt man hier fest, daß man mit dem Kameraden über ein Gummiband verbunden ist, das für so manchen lustigen Effekt sorgt. Lläuft man schnurstracks weiter, folgt der Kumpel. Drückt man die Hold-Taste (die Belegung läßt sich übrigens wunschgerecht einstellen!), bleibt Espio stehen und Knuckles kommt nur noch sehr langsam vorwärts, bis das Gummiband schließlich bis zum Zerreißen gespannt ist und Knuckles nicht mehr weiterlaufen kann. Lläßt man nun den Knopf los, zischt Espio in einer wahnwitzigen Geschwindigkeit zu Knuckles, und man kann Loopings überwinden. Dieser Effekt läßt sich übrigens auch in der Luft einsetzen, womit man dann auf höhere Plattformen wirbeln kann, wenn man geschickt ist. Besonders wichtig ist auch noch die Call-Taste, mit der man den Kumpel herbeirufen kann. Nützlich ist dies dann, wenn einer auf einer Plattform oben steht, während der zweite noch am Gummiseil baumelt. Flugs kommt er dann auch auf die Plattform. Über die dritte Taste kann man den Partner nach vorne wirbeln lassen, was mit einem schicken 3D-Effekt gezeigt wird. Man kann den Partner auch aufnehmen und werfen, womit man Schalter aktiviert. Auf Wunsch darf

Drückt man eine Taste, wirbelt der Partner nach vorne und weicht somit lästigen Gesellen aus.



man all diese Funktionen übrigens im einem Practice-Level üben, wobei die Konsole die Funktion des Lehrers übernimmt und nur dann eine Stufe weiterschreitet, wenn man die Aufgabe gelöst hat. Hat man die ersten paar, recht kurzen Abschnitte hinter sich gebracht, gelangt man über eine ansehnliche 3D-Sequenz, bei der man erwartungsgemäß rote oder blaue Kugeln aufsammeln muß, in das Unterhaltungszentrum.

Jetzt geht's los!

Hier beginnt das Spiel eigentlich erst richtig. Man kann sich nun eine neue Hauptfigur und einen Partner auswählen, während eines von fünf Szenarien zufällig gewählt wird. Jeder der fünf Charaktere hat übrigens unterschiedliche

Eigenschaften. Knuckles kann wie bisher klettern und ein bißchen fliegen, während die Eigenschaften von Mighty eher Sonic gleichen. Die Biene Charmy empfiehlt sich besonders, denn dank ihrer Ausdauer beim Fliegen kann man mit ihr durch die Levels düsen.

Das Krokodil Vector verwandelt sich in einen gefährlichen Ring, während Espio, das Chamäleon, nach einer längeren

Wartepause seine Farbe verändert. Die Levels an sich sind teils recht knifflig aufgebaut und warten mit neuen Teleporterplattformen oder neuen Extras auf. Beispielsweise wird man durch die Aufnahme eines blauen Pfeils schwups auf die doppelte Größe gebracht, womit man leicht höhere Plattformen erreichen kann. Gegner gibt es erfreulicherweise



In insgesamt vier verschiedenen 3D-Sequenzen muß man Kugeln aufsammeln.

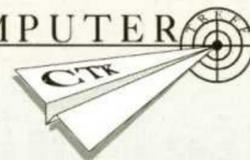


Praktisch! Bis zu vier Spielstände lassen sich per Batterie speichern.

SPIELEN LEICHT GEMACHT!



Wer die Steuerung nicht auf Anhieb kapiert, kann im Practice-Modus einen kleinen Lehrgang absolvieren. Der Mega Drive erklärt hier, wie man mit dem Gummiband zaubern kann, wobei er eben gezeigte Lektionen in Schulmanier abprüft.



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

SEGA MEGA DRIVE

Addams Family - Values	dt.	DM 108,95
Battle Frenzy 3D	dt.	DM 97,95
College Basketball	dt.	DM i.V.
Demolition Man	dt.	DM 107,00
Die Schlümpfe	dt.	DM 104,95
Duffy Duck in Hollywood	dt.	DM 109,95
Jelli Boy	dt.	DM 108,95
Jimmy White's Snooker	dt.	DM 104,95
Judge Dredd	dt.	DM 118,95
Justice League	dt.	DM 118,95
Lothar Matthäus	dt.	DM 108,95
Megaman Willy Wars	dt.	DM 109,00
Mickey und Minnie	dt.	DM 109,00
NBA JAM Tournament	dt.	DM 118,95
Road Rash III	dt.	DM 98,95
Road Runner-Desert Demolit.	dt.	DM 99,00
Samurai Shodown	dt.	DM 109,00
Seaquest DSV	dt.	DM 109,95
Slam Masters	dt.	DM 127,95
Speedy Gonzales	dt.	DM 114,95
Stargate	dt.	DM 118,95
Star Trek - The Next Gen.	dt.	DM 129,95
Theme Park	dt.	DM 109,00
True Lies	dt.	DM 118,95
Warlock	dt.	DM 114,95
X - MEN 2	dt.	DM 109,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X Adapter	dt.	DM 359,00
Corps Killer CD32X	dt.	DM 124,95
Fahrenheit CD32X	dt.	DM i.V.
Knuckles - Chaotix MD32X	dt.	DM i.V.
NFL Quarterback Club MD32X	dt.	DM 128,95
Metal Head MD32X	dt.	DM 129,95
Shadow Squadron MD32X	dt.	DM 129,95
Soulstar X MD32X	dt.	DM i.V.
Supreme Warrior CD32X	dt.	DM 128,95
Surgical Strike CD32X	dt.	DM i.V.

SEGA MEGA CD II

Corps Killer	dt.	DM 91,95
Die Schlümpfe	dt.	DM 104,95
Dungeon Master 2	dt.	DM 89,95
Ecco the Dolphin 2	dt.	DM 109,95
Flying Nightmares	dt.	DM 114,95
Golf - 36 Holes	dt.	DM 114,95
Heimdall	dt.	DM 89,95
KEIO Flying Squad	dt.	DM 89,95
Road Rash	dt.	DM 104,95
Syndicate	dt.	DM 104,95
Super Strike Trilogy	dt.	DM 104,95
Theme Park	dt.	DM 99,95
Tomcat Alley NEU m. dt. Text	dt.	DM 109,95
World Cup Golf	dt.	DM 94,00

MASTER II / GAME GEAR

Die Schlümpfe MS II	dt.	DM 74,95
Jungle Strike GG	dt.	DM 74,95
NBA JAM Tournament GG	dt.	DM 89,00
NHL Hockey GG	dt.	DM 79,00
Powerdrive GG	dt.	DM 71,00
SONIC Drift Racing GG	dt.	DM 71,00
Speedy Gonzales GG	dt.	DM 79,00
Striker GG	dt.	DM 74,95
Super Columns GG	dt.	DM 71,00
Tempo Junior GG	dt.	DM 71,00
Stargate GG	dt.	DM 89,00
Wizard Pinball GG	dt.	DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

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

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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

DIE 5 SZENARIEN



Techno Tower

Psychedelisch ist es in diesem Szenario. Kleine gelbe Roboter spucken Müll.



Botanic Base

Diese Welt sieht dank der Natur-Grafik besonders sehenswert aus. Hier gibt es praktische Aufzüge.



Isolated Island

Während die Sonne untergeht, sind hier besonders die Wirbeleigenschaften gefragt.



Amazing Arena

Sobald man in diesem Zirkus-Schauplatz das Licht angeschaltet hat, bekommt man knallbunte Grafiken zu sehen.



Marina Madness

Mitten in der Nacht düst man über ein waschechtes Schiff, oder handelt es sich um ein Raumschiff?

recht selten, und wenn es welche gibt, sollte man aufpassen, denn sie können dafür sorgen, daß man zeitweise alleine durch die Levels düsen muß.

Welche Szenarien gibt es?

Bislang sind uns fünf verschiedene Szenarien untergekommen, wobei möglicherweise weitere noch über Geheimgänge erreichbar sind. Grafisch am schönsten gelungen ist die Botanic Base, bei der wunderschöne Grafiken im Naturstil mit tollen Farbverläufen inszeniert wurden. Der Techno Tower hingegen ist das krasse Gegenteil, hier geht es recht psychedelisch zu, wobei kleine gelbe Roboter Müll ausspucken, was das Ringesammeln reichlich erschwert. In der Amazing Arena ist auf knallbunte Farbwahl geachtet worden, die dann richtig zur Geltung kommt, wenn man das Licht eingeschaltet hat. Im Szenario Marina Madness düst man in der Nacht auf einem Schiff herum, wobei es sich hierbei auch um ein Raumschiff handeln könnte. Übrigens, die vier Levels des Isola-

In der Basis kann man sich über Greifarm einen Kumpel auswählen.



Wenn man einen blauen Pfeil aufsammelt, erhält eine Spielfigur die doppelte Größe.

ted Island lassen sich im Trainings-Modus probespielen! Insgesamt vier verschiedene 3D-Sequenzen und die Zufallsauswahl der Levels runden Chaotix ab, das sich kein 32X-Besitzer entgehen lassen sollte. **hi**

Check Up

32X
24 MBit



Knuckles Chaotix Hersteller: Sega Release: Mai
Jump & Think Tel. 040-2270961 Preis: DM 120,-

Spieler 1-2
Levels 5 Szenarien
Save Game Batterie
Besonderheiten Kein Sonic-Nachfolger!

Grafik 84%

Sehr bunt, abwechslungsreich, gut animiert, interessante 3D-Sequenzen.

Sound 71%

Stimmungsvolle Soundtracks, die jedoch leicht nervig werden, passende Effekte.

Gesamt 82%

Eine interessante Spielidee, die insbesondere zu zweit für viel Spielspaß sorgt. Für 32X-Besitzer ein klarer Hit aus der Muß-Kategorie.

Word Up

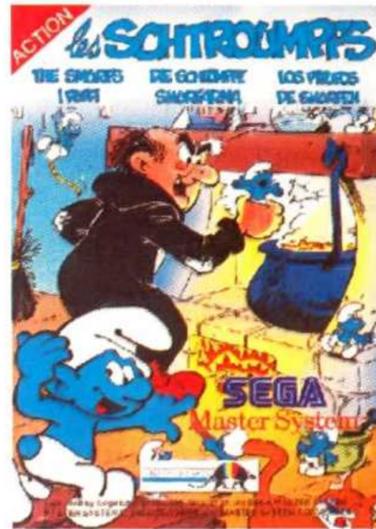
Wer hinter Chaotix ein neues Sonic-Game vermutet, liegt leider falsch! Oder Gott sei Dank? Hinter diesem 32X-Werk verbirgt sich nämlich eine neuartige Spielidee, die insbesondere im Zwei-Spieler-Modus den Spielspaß auf Hochtouren bringt. Der abwechslungsreiche, unvorhersehbare Spielablauf sorgt außerdem für langfristige Motivation.



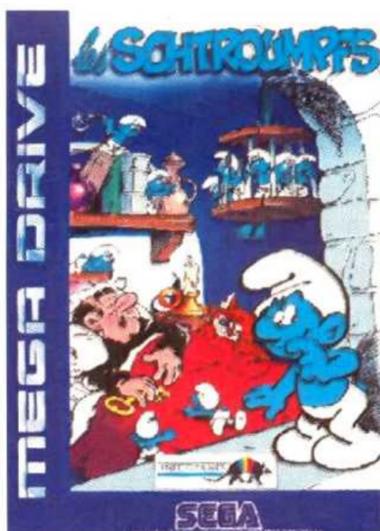
Spiel mit uns Schlümpfen...



Game Gear



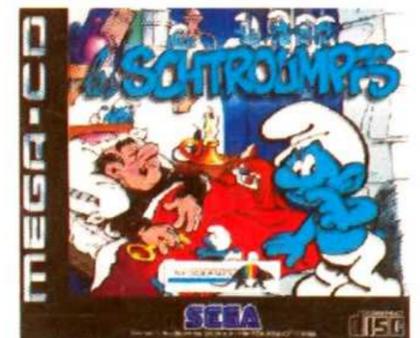
Master System



Mega Drive



Schlümpfe ausschneiden, auf eine Pappe kleben und ein schlumpfiges Mobile basteln!



Mega-CD II



...auf allen SEGA-Systemen.

Die kleinen blauen Zeichentrickhelden sind endlich da. Besteh' mit ihnen die schlumpfigsten Abenteuer. Du mußt den Brillenschlumpf, den Überraschungsschlumpf, den Tortenschlumpf und Schlumpfine vom bösen Zauberer Gurgelhals befreien. Du bist der legendäre Muskelschlumpf und gewinnst gegen die ärgsten Gegner. Gurgelhals soll sein blaues Wunder erleben!

Die Schlümpfe: auf Mega Drive, Mega-CD II, Game Gear und Master System.

Hat man als Weltraumpilot zwischen den Raumschiffen Feather 1 und 2 gewählt, wird man über eine witzige Ach-

DAS PERFEKTE
terbahnfahrt per Lichtgeschwindigkeit in den Weltraum geschossen.

TAKEL FÜR 32X!

Vor jeder Mission erfährt man noch welche Ziele man zu beseitigen hat, und schon düst man im Weltraum herum und erledigt die zahlreichen Gegner, die man auf dem Radar erblickt. Von kleinen Jägern, die sich über wenige Schüsse erledigen lassen über größere Schiffe, die recht hart-

Stellak Assault



Große Raumschiffemüssen Stück für Stück zerstört werden. Nach einem Game Over kann man seinen Mission komplett betrachten (unten).

näckig sind bis hin zu riesengroßen Raumstationen, die man Stück für Stück erledigt, ist alles dabei, was sich das Raumpilotenherz wünscht. Hat man eine Mission erledigt dockt man bei einem großen Schiff an, tankt auf und zieht in die nächste Schlacht. Unterschiedliche Szenarien wie Asteroidengürtel oder feste Raumstation sorgen für spielerische und grafische Abwechslung. Die Grafiken sind dabei extrem rasant, sofern man mit Höchstgeschwindigkeit fliegt und lassen keine technischen Mängel offen. Das Flugge-



fühl ist erstklassig, und sollte man doch einmal trotz mehrerer Continues scheitern, kann man sein gesamtes Spiel im Trace-Modus noch einmal abrufen. Übrigens, Autopilot ist für Anfänger vorhanden.!

hi

Check Up

32X
24 MBit



Stellar Assault 3D Action
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Juni Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels 5+
Save Game Continues
Besonderheiten Trace-Modus, tolle 3D-Grafik

Grafik 81%

Eine auf den ersten Blick langweilige Grafik entpuppt sich durch technische Perfektion und Abwechslung als absolut gelungen.

Sound 79%

Angenehme, futuristische Soundtracks, die nicht nerven, und gelungene Soundeffekte.

Gesamt 83%

Klar besser als Star Wars Arcade und das Spiel für 3D-Flugsimulationsfans. Durch und durch gelungen inszeniert.

Kernige Explosionen dürfen bei einem echten Weltraumspektakel natürlich nicht fehlen.



Hot-Spot

Technisch tolle Weltraumschlacht für 32X!

Word Up

Vom ersten Eindruck sollte man sich nicht täuschen lassen! Nach spätestens dreißig Minuten wird man von der perfekten Weltraumatmosphäre an den Screen gefesselt. Tolle Grafikeffekte, abwechslungsrei-

che Levels und perfektes Fluggefühl machen dieses Spiel zum Hit!



Hans

DER SEGA-SPEZIALIST

MEGA DRIVE 32 X

32X (LIEFERUNG PORTOFREI)	359.-
SPIELE HIERZU:	
CORPSE KILLER CD	119.-
FAHRENHEIT 32XCD (MAI)	129.-
GOLF BEST 36 HOLES	129.-
KNUCKLES CHAOTIX	109.-
METAL HEAD	129.-
MIDNIGHT RAIDERS (JUNI)	129.-
MOTOCROSS CHAMP.	129.-
NBA JAN TOURN. 32X	109.-
SHADOW SQUADRON (JUNI)	129.-
SUPREME WARRIOR (JUNI)	119.-
WWF RAW 32X	109.-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE KÖNIG D. LÖWEN SET	269.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA)	59.-
RGB KABEL	29.-
ADAMS FAM. VAL.	109.-
ADV. OF BATMAN & ROBIN (JUNI)	109.-
ALIEN SOLDIER (MAI/JUNI)	109.-
ASTERIX POWER OF GODS	109.-
DEMOLITIAN MAN	109.-
EARTH WORM JIM	119.-
FIFA SOCCER 95	94.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	99.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	109.-
JUSTICE LEAGUE	119.-
LANDSTALKER	109.-
LOTHAR MATTHÄUS S.Socc.	109.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	89.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MEGA TURRICAN	69.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NBA BASKETBALL 95 (MAI)	89.-
NBA JAM TOURNAMENT	119.-
NBA LIVE 95	94.-
NFL QUARTERBACK CLUB	119.-
NHL HOCKEY 95	94.-
PGA TOUR GOLF III	94.-
POWER RANGERS	94.-
ROAD RASH-3	99.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITIAN	99.-
ROCK'N ROLL RACING	99.-
RUGBY WORLD CUP	99.-
SAMURAI SHOWDOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-
SCHLÜMPFE	99.-
SHINING FORCE II	119.-
SKELETON KREW (JUNI)	119.-
SLAM MASTERS	139.-
SOLEIL DT.	109.-
SONIC 3	99.-
SONIC SPINBALL	99.-
SONIC & KNUCKLES	99.-

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE:

ANIMANIACS	79.-
ATP TENNIS	89.-
BUBSY II	69.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.-
DYNAMITE HEADDY	79.-
ECCO THE DOLPHIN 2	79.-
HAVOC	69.-
HYPERDUNK	39.-
KÖNIG DER LÖWEN	89.-
LEMMINGS 2	59.-
MICKEY MANIA	59.-
WORLD OF ILLUSION	69.-
PAGEMASTER	79.-
PSYCHO PINBALL	99.-
RED ZONE	79.-
RISTAR	94.-
ROCKET KNIGHT ADV.	39.-
SPARKSTER	59.-
SHINOBI III	49.-
TINY TOONS 2 ALL STARS	79.-
YOGI BEAR	79.-

MEGA DRIVE 32 X

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

MEGA CD:

B.C. RACER	79.-
BATMAN RETURNS	49.-
FIFA SOCCER	59.-
NHL HOCKEY	59.-
POWERMONGER	89.-
TOMCAT ALLEY	59.-
SOULSTAR	59.-

SPEEDY GONZALES (MAI)	114.-
STARGATE	119.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	99.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK (TERMIN MAI/JUNI)	109.-
TOUGHMAN BOXING CONTEST	109.-
TRUE LIES	119.-
WARLOCK	109.-
X-MEN 2	99.-
YELLY BOY	109.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL	99.-

MEGA CD

MEGA CD II MIT 4(!) SPIELEN	499.-
MEGA CD II MIT R. Av.	299.-
DUNGEON EXPLORER	99.-
DUNGEON MASTER 2	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2	104.-
EYE OF THE BEHOLDER	99.-
FAHRENHEIT CD	109.-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-
KEIO FLYING SQUAD	89.-
LEMMINGS 2	109.-
LORDS OF THUNDER (MAI)	99.-
REBEL ASSAULT	109.-
ROAD RASH CD	99.-
SCHLÜMPFE	109.-
SHINING FORCE (JUNI)	109.-
SNATCHER	119.-
SONIC CD	79.-
SPACE ADV. (MAI)	99.-
STARBLADE	99.-
THUNDERHAWK	99.-
WORLD CUP GOLF	94.-

GAME GEAR

GAME GEAR MIT COLUMNS	159.-
MICKEY MOUSE 3	79.-
PGA TOUR GOLF II	79.-
ROAD RASH	79.-
SCHLÜMPFE	79.-

MASTER SYSTEM

SCHLÜMPFE	79.-
SONIC SPINBALL	79.-

VORANKÜNDIGUNG

SEGA SATURN:

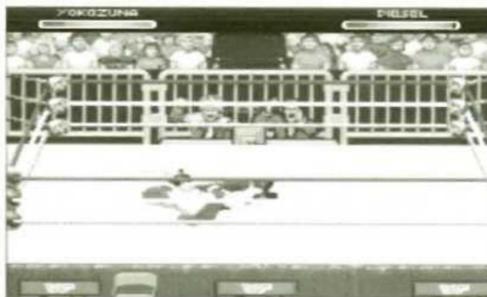
Vorraussichtlich erscheint das Gerät im August
Diese Spiele werden bis dahin verfügbar sein:
CLOCKWORK KNIGHT
DAYTONA USA
PANZER DRAGOON (DEUTSCH)
VIRTUA FIGHTER
DIE PREISE KÖNNEN SIE AB MITTE MAI BEI
UNS ERFRAGEN!

Theo KRANZ VERSAND

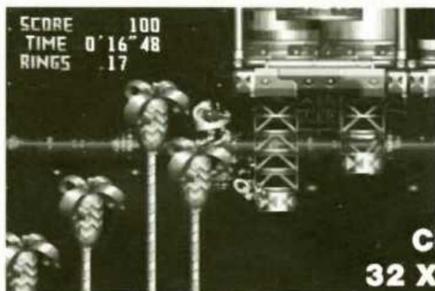
& LADEN

Täglich Neuheiten

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



Angebot des Monats
WWF Raw MD 59,-



Chaotix
32 X 109.-



Theme Park
MD 109.-

Jetzt endlich auf dem deutschen Markt!
SEGA PICO - der Spielecomputer für
Kinder von 3-7 Jahren
Spielend lernen mit Sega's Pico
In Japan Spielzeug des Jahres 1994
Sega Pico (Lief. Portofrei) 399.-
erhältliche Storyware dazu auf Anfrage



Toughman
Contest 109.-



Alien
Soldier 109.-

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

Rennspiele gab es zwar schon viele auf dem Mega Drive, echte Funrennspiele im Stile von Super Mario Kart suchte man jedoch vergeblich. Ein-

DIE UMSETZUNG DES

zig und alleine BC Racers für das

SUPER-NES

Mega CD II ließ sich bislang in

SPEKTAKELS!

dieser Kategorie einordnen. Nun darf man endlich auch auf dem Mega Drive auf futuristischen Pisten mit ungewöhnlichen Fahrzeugen losbrettern. Acht verschiedene Charakter mit unterschiedli-



Die Grafik im Fußballmodus ist leider etwas zu ruckelig geraten.

Street Racer



Andere Fahrer kann man in Road Rash-Manier von der Strecke anbringen.

chen Werten in den Eigenschaften Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Fahrverhalten, Angriff und Verteidigung fahren in diversen Spielmodi um ihr Heil. Vom Training über Einzelrennen bis hin zum Cup-Modus ist alles dabei, was man sich vorstellen kann. Besonders interessant ist der Fußball-Modus wo man mit seinen Karts fußballspielen kann. Hier ist die Grafik jedoch etwas zu ruckelig, als daß sich dauerhafter Spielspaß ergeben könnte. Die Grafik in den eigentlichen Rennen ist extrem schnell, sauber gezeichnet und abwechslungsreich, leider sieht man jedoch meist zu spät, wohin die nächste Kurve führt, denn die Zeit, einen Blick auf die Karte zu werfen hat man leider nur recht selten. Daß sich jedoch bis zu vier Spieler gleichzeitig beteiligen dürfen, sofern man einen Adapter hat, rettet den Spielspaß, auch wenn dann die Bildschirmanschnitte recht mickrig sind.

Hot-Spot

Das erste Funrennspiel für 4 Spieler auf dem Mega Drive!

hi

Die einzelnen Fahrer haben jeweils unterschiedliche Eigenschaften vorzuweisen.

Word Up

Wieso dieses Spiel so hohe Wellen im Super NES-Bereich schlug, ist mir nicht ganz verständlich. Es ist zwar ein technisch und designmäßig gelungenes Rennspiel, ein Virtua Racing ist mir jedoch

um einiges lieber. Wer zu viert Rennen fahren will, kommt jedoch nicht daran vorbei.



Check Up

Mega Drive 8 MBit



Street Racer

Rennspiel

Hersteller: UBI Soft

Tel. —

Release: Juni

Preis: DM 120,-

Spieler 1-4

Levels 5 Modi

Save Game Password

Besonderheiten 4 Spieler gleichzeitig

Grafik 80%

Schnelle, fließende 3D-Grafik, die jedoch spielerisch etwas ungünstig gelungen ist.

Sound 70%

Sehr viele, kompositorisch gelungene Melodien, die jedoch soundtechnisch etwas schwach klingen.

Gesamt 70%

Alleine ist es langweilig, je mehr Spieler sich jedoch beteiligen, umso mehr Spaß macht es. Kein Megahit, aber unterhaltsam und technisch sauber gelungen.



Richtig düstere Actionspiele sind selten geworden. Umso hoffnungsvoller gingen wir an den Test von Cores neuestem Spiel. Im Jahr 2062 versetzt

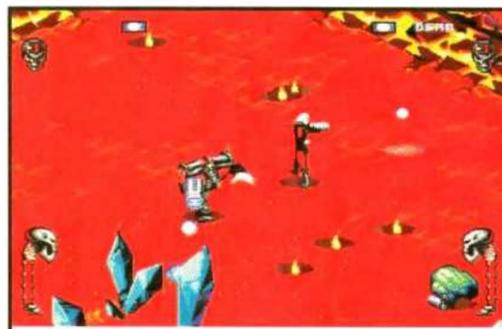
**2062: DIE SCHLACHT
IN MONSTRO CITY:
AUF MEGA DRIVE!**

Moribund Kadaver die Welt in Angst und Schrecken. Fürchterliche Mutanten machen die Straßen unsicher, und zu allem Überfluß plant Kadaver noch eine Psyko-Maschine, deren Teile in sechs Levels verstreut sind. Hat man sich einen von drei tapferen Krieger ausgewählt, begibt man sich aus der FIFA-Soccer-ähnlichen 3D-Perspektive in den Kampf. Umherstapfende Monster und teils recht groß geratene Zwischengegner treten mit immer gleichen Taktiken auf und lassen an Intelligenz zu wünschen übrig. Daß jeder der drei Krieger eine spezielle Waffe hat, ist zwar recht hübsch, daß sie sich jedoch kaum unterscheiden und im Verlaufe des weiteren Spiels kaum neue auftauchen, langweilt dann doch. Einzig und alleine die Zwei-Spieler-Option

Skeleton Krew

kann den Spielspaß für eine gewisse Zeit auf hohem Niveau halten, auch wenn sich hier gewisse Schwierigkeiten ergeben, wenn der eine Spieler weitermarschieren will, während sich der zweite am anderen Ende des Screens befindet. Loben kann man die detailliert gezeichneten Sprites und deren flüssige Animationen und die passenden Soundtracks. Insgesamt gesehen kein Hit, aber doch ein Actionspiel mit gewissen Reizen.

hi



Jeder der drei Krieger ist mit unterschiedlichen Waffen ausgestattet.



Teilweise kann man Kisten und ähnliches verschieben.



In dieser dunklen Brühe tauchen Aliens umher.

Word Up

Zunächst macht Skeleton Krew einen ganz hervorragenden Eindruck, in den späteren Levels schleicht sich jedoch eine gewisse Langeweile ein, die den Spielspaß deutlich mindert. Hinzu kommt die teilweise schlechte Spielbarkeit. Letztendlich 'nur' ein Tip für Action-Fans!



Hot-Spot

Düsterer Actionkrieger von Core Design, allerdings nicht umwerfend.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Skeleton Krew Action
Hersteller: Core Tel. -
Release: Mai Preis: ca. DM 120,-
Spieler 1-2
Levels 6
Save Game -
Besonderheiten Isometrische 3-D Grafik

Grafik 76%

Düstere, teils recht monotone Grafik mit gut animierten Sprites und akzeptablem Scrolling.

Sound 74%

Sphärische Klänge, knackige Soundeffekte.

Gesamt 70%

Ein unterhaltsames Actionspiel, das jedoch teilweise unter der verzwickten Spielbarkeit leidet. Zu zweit macht's mehr Spaß.

Capcom bleibt seinem Lieblingsthema mal wieder treu. Diesmal erhält die gesamte Keilerei allerdings einen sportlichen Anstrich, denn zur Abwech-

CAPCOMS STREET

lung dürfen sich muskelbepackte

FIGHTER II GOES

Wrestler im Ring gegenseitig die

WRESTLING!

Knochen brechen. Bei den insgesamt zehn Fightern handelt es sich um eine weltweite Auslese der besten und brutalsten Wrestler, die nun jeden Samstag abend live um den goldenen Gürtel kämpfen.

No Rules!

Im Prinzip handelt es sich bei diesem Game um ein reinrassiges Catch-Spiel im Stile von WWF Raw, jedoch mit dem feinen Unterschied, daß jeder Wrestler neben den normalen Grundtechniken über einige übermenschliche Special Moves verfügt, so daß dieses Funsport-Game ziem-



Der Einzug des Wrestler wurde stilgerecht recht pompös in Szene gesetzt.

lich comic-artig wirkt. Das übergeordnete Ziel bleibt dabei nach wie vor, den Kontrahenten mit Tritten und Schlägen so lange einzudecken, bis seine Energieleiste auf Null absinkt. Macht euer Gegner nach einigen Wirkungstreffern endlich den „langen Mann“, kann man ihn mittels der C-Taste „pinnen“, d. h. drei Sekunden lang auf seinem Körper verharren, um - falls man es geschafft hat - schließlich zum Sieger erklärt zu werden. Werdet ihr selber

Slammasters

gepinnt, habt ihr die Möglichkeit, durch permanentes Tastengehämmer den lästigen Widersacher wieder runterzuwerfen. Neben der bloßen Balgerei bietet Slammasters natürlich noch weitere bekannte Wrestling-Schmankerl. So kann man den Gegner beispielsweise packen und aus dieser Situation durch Tastenkombinationen zu einigen spektakulären



Jumbo „Flap“ Jack ist beim Arcade-Original ein extrafetter Endgegner.



Im Death Match-Modus geht es besonders rabiat zu: Statt eines Seils dient hier nämlich ein Stacheldraht als Abgrenzung.

Griffen, wie den bekannten Piledriver ansetzen. Auch das Schleudern in die Seile mit anschließender Cline ist genauso mit von der Partie wie ein Kampf außerhalb des Ringes. Hier findet man hin und wieder sogar einige nette Gegenstände, mit denen sich das Vermöbeln des Gegners noch

Check Up

Mega Drive
32 MBit



Saturday Night Slammasters

Beat' em Up

Hersteller: Capcom

Tel. -

Release: April

Preis: DM 139,95

Spieler 1-2

Levels 10

Save Game.....

Besonderheiten Spektakuläres Wrestlingspiel

Grafik 71%

Farbenfroh und detailliert in Szene gesetzt. Den großen Sprites mangelt es allerdings an Animationsphasen.

Sound 58%

Unscheinbare, rockig angehauchte Hintergrundmusik, furchtbar blechern klingende Sprachausgabe.

Gesamt 70%

Eine übermenschliche Catcherei, der es an Taktik und spielerischer Abwechslung mangelt.

effektiver gestaltet. Man sollte allerdings dabei beachten, daß ihr nach 20 Sekunden außerhalb des Ringes automatisch disqualifiziert werdet.

us

Hot-Spot

Derbes Wrestlingspiel mit Street Fighter II-Elementen.

Word Up

Capcoms Wrestling-Genre wurde mit einigen Street Fighter II-Anleihen, wie beispielsweise Special Moves, versehen. Die Gebrauchsanweisung verspricht zwar spektakuläre Griffe im In-Fight, jedoch sind diese bei den Computergegnern nur äußerst schwer (wenn

überhaupt) anzusetzen, so daß man die Wrestler in der Regel mit recht simplen Methoden auf die Bretter schickt. Ein weiteres Manko: Die miserable Sprachausgabe.



Die acht Wrestler der Vorrunde



Alexander The Great
Ein postmoderner Gladiator, der frei nach dem bekannten Motto „Leben und leben lassen“ kämpft. Salve!



Biff Slankovich the Rocking Rusk
Wodka inklusive! Ein athletischer Russe, dessen größte Stärke seine Agilität und enorme Ausgeglichenheit ist.



The Great Oni
Ein geheimnisvoller Fernöstler mit überraschenden Attacken und wirkungsvollen Special-Moves. Nicht zu verachten.



Mike Haggar
Den resoluten Bürgermeister kennen wir bereits aus dem Klassiker Final Fight. Einfach bärenstark dieser Mann!



King Rasta Man
Der animalische Kämpfer mit dem Wolfsgesicht sieht extrem gefährlich aus. Er ist nur schwer im In-Fight zu besiegen.



Gunloc
Der Ami besitzt dieselbe Physis wie sein russischer Widersacher. Ein ganz klarer Favorit im Titelkampf.



Titanic Tim
Der starke Brite schockt seine Konkurrenz mit seinen 2,38 m. Er ist allerdings äußerst schwerfällig.



El Stingray
Der Mexikaner ist einer der schnellsten im Ring und hat zudem die gefährlichsten Special Moves einstudiert.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

MEGA DRIVE

TP Tennis	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animonics	dt	99.00
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99.00
Balzz	dt	89.00
Batman and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Bloodshot	dt	119.00
Boogerron	dt	109.00
Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubus 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cyberbots: Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dychangelbach	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Hoaddy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Eternal Champions	dt	29.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	99.00
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flinstones	dt	59.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	99.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy White's Snooker	uk	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landsalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Mega Turrican	dt	89.00

Megamon Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterback Club 95	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	29.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	dt	109.00
Pinike	dt	94.00
Pirates a.l. Dark Water	dt	109.00
Prifall!	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermanger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	94.00
Rosenkrieger Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots	dt	99.00
Ristar (Feel)	dt	114.00
Road Rash 3	dt	85.00
Road Runner	dt	99.00
Rock n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Samurai Showdown	dt	109.00
Schlumpfe	dt	99.00
Sequoia DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shao-Fu (24 Meg)	dt	99.00

Sha-Qi incl. Musik CD	dt	99.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Sketchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

Sonic (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider-Man Animated Series	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00

Stargate	dt	109.00
Story of Thore komp.dt.	dt	124.00

Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	79.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Telespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00

Theme Park kompl. dt.	dt	99.00
Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Toughman Boxing	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Unnecessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtual Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	dt	124.00

WWF Raw incl. Video	dt	134.00
Warlock	dt	109.00
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
X-Men 2	dt	109.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör		
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Ascii 6 Button Fighter Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
Mega Drive 2 Virtual Racing Set	dt	329.00
Mega Drive 2 Lion King Set	dt	269.00
Netzeil Mega Drive 1	dt	29.00
Pro Pad & Button SV-439	dt	39.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD		
Another World 2	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rilly-B.C. Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Dungeon Master 2	dt	89.00

ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heimall	dt	89.00
Hoak	dt	29.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Make my Video: Kris Krass	dt	29.00
Make my Video: Inas	dt	29.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Racers	dt	109.00
NBA Jam	dt	99.00

Sega Saturn und Sony Playstation auf Anfrage!!!

Powermanger	dt	79.00
Prince of Persia	dt	29.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlumpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snatcher	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Star Blade	dt	109.00

Super Strike Trilogy	dt	99.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Wolfchild	dt	29.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Zubehör		
CD Plus Adapter	dt	79.00
Mega CD 2 + Hood Avenger	dt	249.00

Sega 32X		
Afterburner Complete	dt	104.00
Art of Fighting	us	109.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	122.00
Metal Head	dt	129.00
Midnight Racers (CD)	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00

Space Harrier	dt	104.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtual Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör		
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00
Mega Drive 32X	dt	379.00

Mega Drive 32X & Star Wars	dt	499.00
---------------------------------------	-----------	---------------

Panasonic 3DO		
3D Atlas	dt	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	dt	89.00
Dustin Fireman	us	109.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Pinball	us	109.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault	dt	99.00
Rise of the Robots	us	109.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shadow War of Succession	us	109.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Slayer	dt	94.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Super Street Fighter	us	129.00

Syndicate-komp. dt	dt	99.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00

Wing Commander 3 Kp.dt.	dt	99.00
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör		
3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
3DZero Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	109.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00
Toploader 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00

JAGUAR		
Alien vs. Predator	dt	119.00
Battletooth (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Cannon Fodder	dt	89.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Cybermorph	dt	109.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Doon	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flip Out	dt	109.00
Hardball 3	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	109.00
Legions of the Undead	dt	99.00
Robinson Requiem (CD)	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Syndicate	dt	129.00
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	dt	129.00
Tiny Toon	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	129.00
Vol d'Iserre Champ.	dt	109.00

Jaguar-Zubehör		
Jaguar CD-Rom Laufwerk	dt	299.00
Jaguar Grundgerät (PAL)	dt	329.00
Jaguar Link Kabel	dt	29.00
Jaguar Magazin März 95	dt	3.00
Jaguar incl. Cannon Fodder Joypad Atari Jaguar	dt	399.00
		49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
 Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
 Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
 Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

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

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

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Bei Toughman Contest handelt es sich zwar um ein Boxspiel, Millionenstars treten allerdings nicht in den Ring. Vielmehr ist es eine Umsetzung der gleichnamigen, typisch amerikanischen Boxvariante. Das Toughman-Turnier gibt

EA SCHWINGT

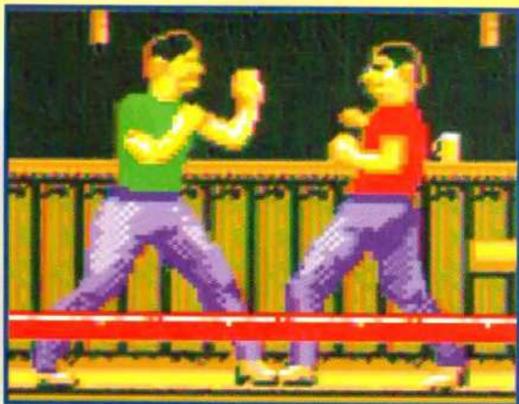
jedem Hobby-Tyson die Gelegenheit, seine selbsterlernten Boxkünste mit anderen Laien unter Beweis zu stellen. Damit die Kämpfe besonders publikumswirksam sind, wurde das Regelwerk erheblich gelockert

DIE FÄUSTE MIT

32 MEGS!

32 MEGS!

Im Hintergrund spielen sich immer wieder ein paar grafische Gags ab. Diese beiden Streithähne prügeln sich beispielsweise zwischen den Runden energisch.



Finish him! Nach besonders guten Kombinationen taumelt der Boxer nur noch wehrlos herum.



und die Kampfzeit auf drei Runden zu je einer Minute reduziert. Dies hat zur Folge, daß sich die Mächtigen-Boxer innerhalb von drei Minuten mächtig austoben können, wodurch sich Kämpfe natürlich besonders wüst gestalten. Der Sieger einer Vorentscheidung erhält selbstverständlich die Gelegenheit, sich für das absolute Finale zu qualifizieren.

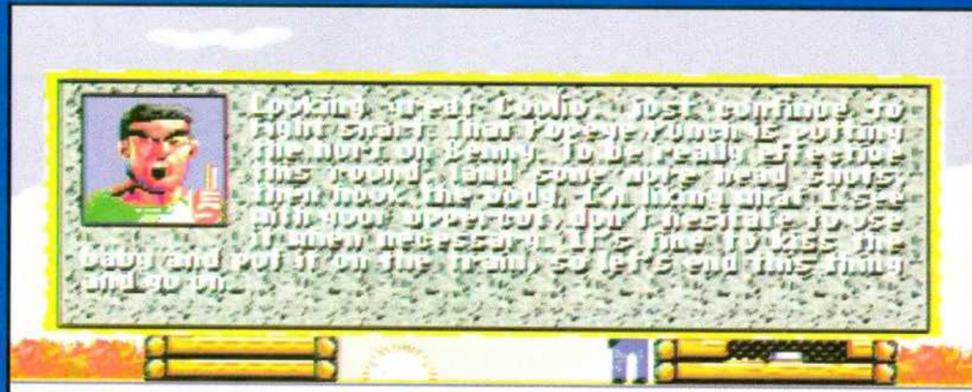
Toughman Contest

Hot-Spot

EAs erstes Boxspiel geriet leider fast zur chaotischen Prügelei.

DIE EXTRAS

Cool: Bei eurem „Ring Man“ könnt ihr euch in der Pause immer wieder ein paar Tips abholen. Interessanterweise kommentiert der Coach tatsächlich den bisherigen Kampfverlauf, statt nur allgemeine Phrasen zu labern.



Wer ist der Beste?

Insgesamt 24 Amateurboxer stehen euch hier zur Auswahl, jeder ausgestattet mit unterschiedlichen Attributen, wie Kraft, Geschwindigkeit, Agilität und Stehvermögen. Mit dem geeigneten Boxer könnt ihr beim Toughman Contest-Modus einen von vier Kontinenten mit je fünf bis sieben Kontrahenten ansteuern: Europa, USA, Südamerika und Asien. In jedem Turnier müßt ihr euch in bekannter Box-Manier Kampf für Kampf beweisen, um schließlich die Nummer 1 der Liste herausfordern zu dürfen. Sollte es euch während der langwierigen Boxkarriere sogar gelingen, in allen Kontinenten erfolgreich zu sein, dürft ihr im

Finale schließlich dem legendären Fleischklops Butter Bean (den gibt es wirklich!) gegenüberstehen.

Boxen mit Special Moves

Während des Boxkampfes seht ihr durch die Umrisse eures Boxers hindurch, so daß ihr die Bewegungen des Kontrahenten optimal beobachten könnt. Durch einige Doppelbelegungen der

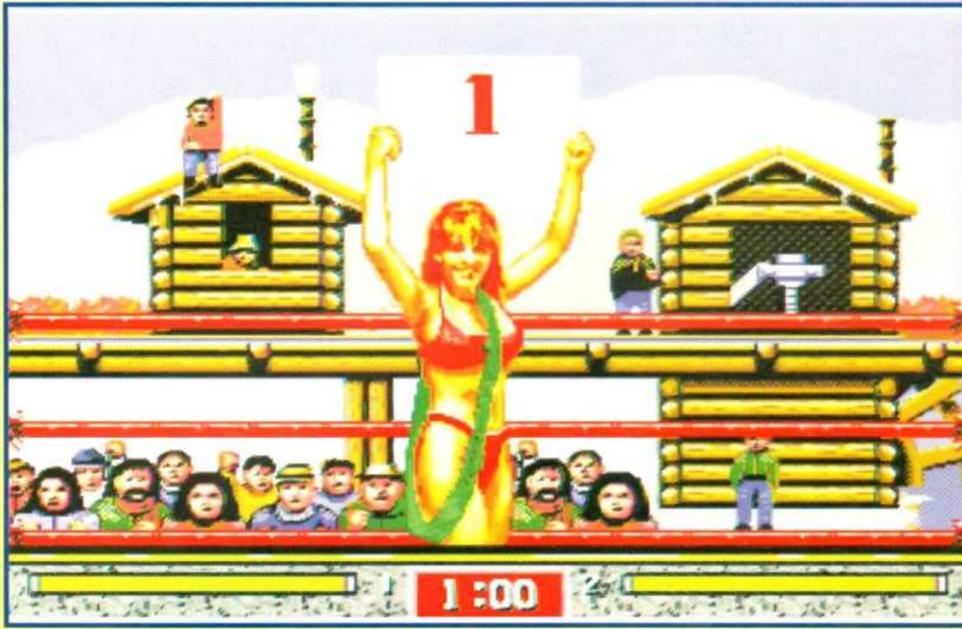


Word Up

Dieses vermeidliche Boxspiel dürfte genauso wild sein, wie die leibhaftige US-Variante. Ein Punkt, durch den die Spielbarkeit allerdings erheblich leidet. Die Verteidigungsmöglichkeiten sind nämlich denkbar schlecht, da die Schläge des Gegners nahezu ansatzlos und

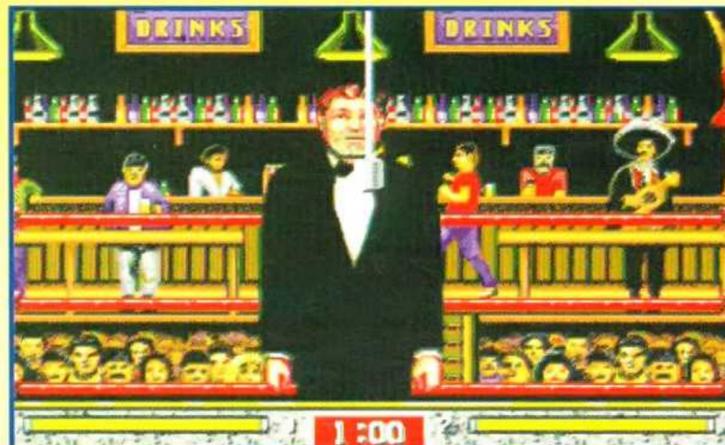
viel zu schnell treffen. Statt Taktik kommt es hier nur auf die höhere Schlagfrequenz an, was auf Dauer nicht nur auf den Dauen geht, sondern auch die Motivation drückt.





Der Kommentator stellt jeden Boxer individuell vor.

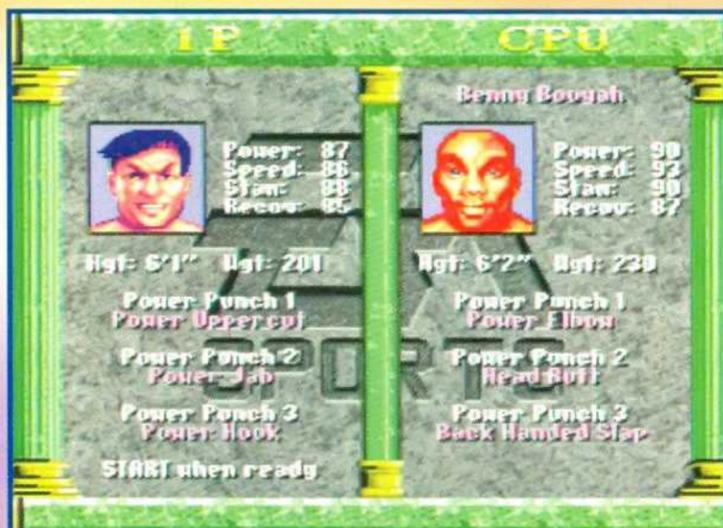
Tasten A bis C können auch die Besitzer des alten Pads dem Gegner nach allen Regeln der Kampfkunst die Nase richten. Die Knöpfe A und C besorgen dabei die linken bzw. rechten Schlagkombinationen, die sich danach richten, wie lange die Tasten gedrückt werden (kurze Gerade oder schwerer Haken) und welche Joypadrichtung ihr wählt (Kopf- oder Körpertreffer). Mit der B-Taste wird zudem ein verheerender Uppercut aufgezogen. Als Bonus darf man sich vor jedem Kampf noch insgesamt drei von insgesamt 14 Power Punches aussuchen, die mittels des B-Knopfes plus einer Joypadkombination aktiviert werden. Durch diese individuellen Superschläge sind beispielsweise auch tödliche Uppercuts (der Gegner fliegt aus dem Ring) oder fiese Kopfnüsse möglich.



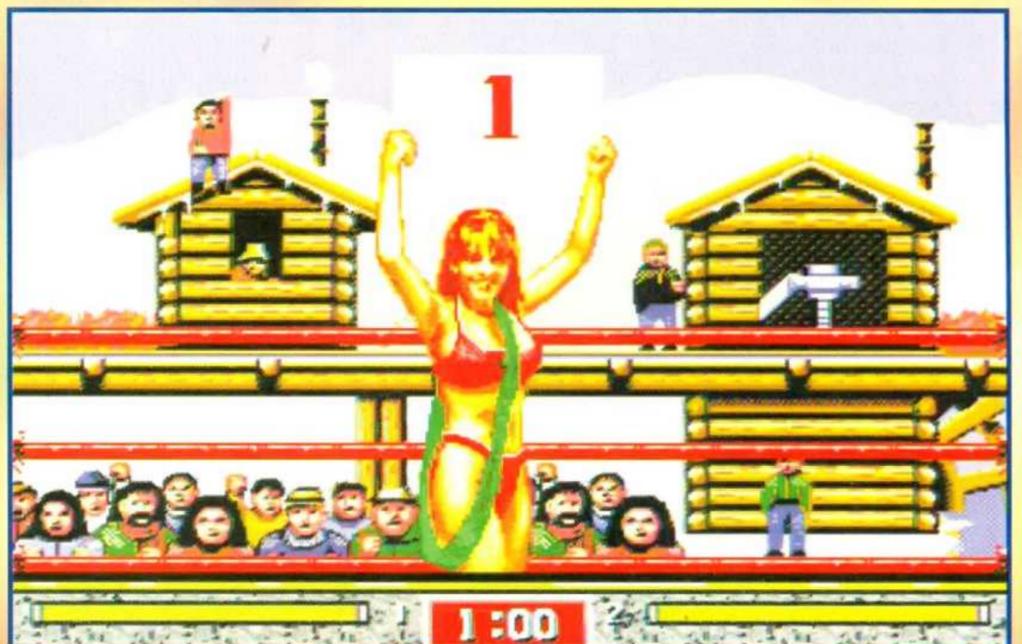
Geht ein Boxer dreimal innerhalb einer Runde zu Boden, bedeutet das automatisch den vorzeitigen Abbruch durch technisches K.O.



46



Die Stärken und Schwächen jedes Boxers wurden in vier Kategorien unterteilt.



Das Publikum gröhlt, wenn die heißen Nummerngirls ihre Runde drehen.

Check Up

Mega Drive
32 MBit



Toughmean Contest Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts

Tel. 05241-24307

Release: Erhältlich Preis: DM 129,95

Spieler 1-2

Levels 24

Save Game Passwort

Besonderheiten Große Boxer-Sprites

Grafik 69%

Stattliche und gut animierte Boxer, die Farbauswahl bzw. Farbübergänge sind nicht optimal gelungen.

Sound 53%

Die Soundeffekte hätten satter und realistischer ausfallen können, die karge Musik spielt keine Rolle.

Gesamt 70%

Wilde Klopperei, die dank mangelnder Spielkultur nur kurzzeitig motiviert.

Verloren: Da helfen nur noch aufmunternde Sprüche á la Rocky.

Unvermutet tauchten die Hühner mit ihren Raumschiffen aus dem Nichts auf und die Welt stand binnen kürzester Zeit

EIN FLUGHÖRNCHEN

kopf. Dies ist natürlich ein Job für

MACH SONIC

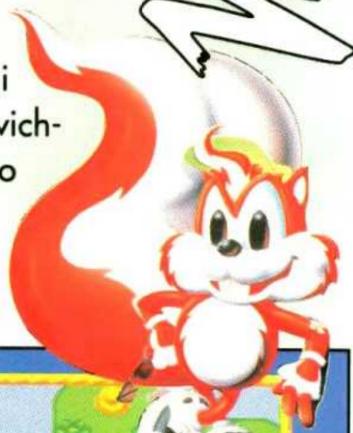
das unerschrockene Eichhörnchen

KONKURRENZ!

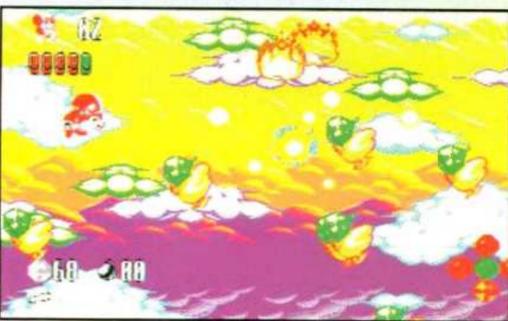
Mr. Nutz, und so verließ der Nager, ohne großartig zu überlegen, seinen Heimatwald, um den kosmischen Hähnchen die Federn zu rupfen.

Mit insgesamt fünf Raumschiffen halten die Hühner die Erde in Schach, wobei jedes an einem strategisch wichtigen Ort plaziert wurde. So befindet sich beispielsweise das dritte UFO direkt über dem Meer, was natürlich

Nutz
Nutz
Nutz



In der ersten Oberwelt können die einzelnen Inseln durch ein Floß angesteuert werden.



In dieser Shoot 'em Up-Bonusrunde könnt ihr eine Menge Bonuspunkte abstauben.



Hot-Spot

Einige neue Ideen überdecken die gravierenden Schwächen im Jump & Run-Teil nicht.



Die abstrakte Grafik erinnert streckenweise an Sonic-Spiele.

ein feuchtes Abenteuer für Mr. Nutz bedeutet, wenn er das Raumschiff von diesem Ort wieder vertreiben will. Bevor ihr allerdings mit der obligatorischen Hüpferei beginnen könnt, müssen zuvor eure grauen Zellen noch kräftig bemüht werden, um sich auf den neuen Oberwelten zurechtzufinden. Auf vorgegebenen Wegen könnt ihr hier eine gepflegte Konversation mit zahlreichen Tieren

führen, aus den Schatztruhen Items, wie beispielsweise wertvolle Edelsteine, bergen oder einige Bonusspiele absolvieren. Hauptziel in dieser Phase des Spiels ist es jedoch, sämtliche roten Fahnen (steht jeweils für einen Level) anzuheben. Doch der Weg zu einem Jump & Run-Abschnitt ist nicht ohne Tücken, da zuvor oftmals störende Barrikaden mit Bomben weggesprengt werden müssen oder nur bestimmte Teleport-Stationen euch zum Ziel bringen.



Teleporter transportieren Mr. Nutz zu den unterschiedlichsten Plätzen hin und her.

Sonic läßt grüßen!

In den Jump & Run-Sequenzen gibt es wenig Ungewöhnliches zu vermelden. Die Feinde geben wie gewohnt nur durch eine gezielte Sprung-Attacke klein bei (der buschige Schwanz kommt diesmal nicht zum Einsatz) und ein Ener-



Mit diesem Schutzschild könnt ihr ohne Energieverlust ein paar Treffer einstecken.

Word Up

Nur auf dem Papier eine Steigerung gegenüber dem ersten Teil: Über 50 Levels plus Bonusrunden und Endgegner, interessante Oberwelten sowie einige neuen Ideen wurden beim zweiten Teil auf die Platine gebannt. Der Quantität steht allerdings ein doppelter Qualitätsverlust gegenüber. Zum einen fiel die Technik deutlich schwächer aus, zum anderen bieten die Levels das gesamte Spiel über nur spärliche Abwechslung und können meistens durch simples Durchlaufen gelöst werden.



Fair: Ein verlorenes Stück Lebensenergie kann anschließend sofort wieder eingefangen werden.

gieball-Item läßt euch kurzzeitig wie ein Blitz durch die Levels düsen. Ansonsten wandert Mr. Nutz wie gewohnt

durch die Levels - diesmal allerdings wesentlich schneller als im ersten Teil - und muß immer nach einem EXIT-



Als Energieball wirbelt ihr für kurze Zeit unzerstörbar durch einen Abschnitt.

Symbol Ausschau halten. Zu guter Letzt kann sich der Nager neuerdings im Laufe des Abenteuers noch eine schwierig zu steuernde Flugfähigkeit aneignen.

us

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Mr. Nutz 2 Jump & Run
Hersteller: Neon/Ocean Tel. -
Release: Juni Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 50+
Save Game Passwort
Besonderheiten Amiga-Ums.

Grafik 64%
Nicht sehr detailliert.
Sound 56%
Etwas monoton geraten.
Gesamt 64%

Die Jump & Run-Levels können mit den durchdachten Oberwelten nicht mithalten.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

ANIMANIACS	79,95
ASTERIX - Power of Gods	99,95
ATP TENNIS	99,95
Battle Frenzy / Bloodshoot	89,95
BODYCOUNT	59,95
BONKERS <Disney>	69,95
BOOGERMAN	99,95
BRETT HULL HOCKEY '95	99,95
CANNONFODDER	99,95
CLAYFIGHTER	99,95
DAFFY DUCK in Hollywood	99,95
DAS DSCHUNGELBUCH	89,95
DIE SCHLUMPF	89,95
DINO DINI'S SOCCER	59,95
DUNE 2 <A>	79,95
DYNAMITE HEADY	89,95
EARTH WORM JIM	99,95
ECCO THE DOLPHIN 2	79,95
FIFA SOCCER '95	89,95
IMG INT. TOUR TENNIS	89,95
INDY CAR RACING	79,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	79,95
JURASSIC PARK 2	79,95
KAWASAKI SUPERBIKES	79,95
KÖNIG DER LÖWEN	89,95
LETHAL ENFORCERS 2	89,95
MEGA BOMBERMAN	79,95
MENACER & 6 GAMES	79,95
MICKY & MINNIE	109,95
MICRO MACHINES 2	89,95
NBA ACTION '95	99,95
NBA LIVE '95	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY '95	89,95
PAGEMASTER	89,95
PEBBLE BEACH GOLF	69,95
PETE SAMPRAS TENNIS	69,95
PIRATES OF DARK WATER	79,95
PGA TOUR GOLF 2	69,95
PGA TOUR GOLF 3	89,95
POPULOUS 2	89,95
POWER DRIVE	79,95
POWER RANGERS	109,95
PROBOTECTOR	79,95
PSYCHO PINBALL <A>	79,95
RISE OF THE ROBOTS	69,95
RISTAR	89,95
ROAD RASH 3	89,95
ROAD RUNNER	89,95
ROBOCOP vs TERMINATOR	49,95
RUGBY WORLD CUP '95	99,95

SAMURAI SHOWDOWN	99,95
SENNA SUPER MONACO	69,95
SHINING FORCE 2	99,95
SLAM MASTER	119,95
SNOOKER <A>	79,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	89,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPIDERMAN <Animated>	89,95
STARGATE	89,95
STORY OF THOR	119,95
STREETS OF RAGE 3	99,95
STRIKER	99,95
SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
SYNDICATE	79,95
TAZMANIA 2	69,95
THEME PARK	119,95
TOUGHMAN CONTEST	89,95
TRUE LIES	89,95
URBAN STRIKE	79,95
VIRTUA RACING	139,95
WARLOCK	79,95
WORLD CUP OF GOLF	109,95
X-MEN 2	99,95

SONDERANGEBOTE !

MEGA DRIVE:

2 GAMES IN ONE <Cosmic Carnage & Fantastic Dizzy>	59,95
ADDAMS FAMILY	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
ARCH RIVALS	39,95
ARROW FLASH	34,95
ART OF FIGHTING	69,95
ASTERIX	49,95
ATOMIC RUNNER	34,95
BACK TO THE FUTURE	49,95
BALLZ 3D	39,95
BARKLAY SHUT & UP	49,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS	39,95
BRUTAL - Paws of Fury	49,95
BUBBA'N STIX	59,95
BUBSY THE BOBCAT 2	49,95
CAPTAIN AMERICA	34,95
CASTLEVANIA	59,95
CHAKAN	39,95
C. WORLD CLASS SOCCER	34,95
CHIKI CHIKI BOYS	34,95

COMBAT CARS	49,95
COOL SPOT	59,95
CORPORATION	39,95
CRACK DOWN	39,95
CRUE BALL	39,95
DR. ROBOTNIK MEAN B...	59,95
DRACULA	39,95
DRAGON	59,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
EMPIRE OF STEEL	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	49,95
EX MUTANTS	39,95
FATAL REWIND	34,95
FIFA SOCCER	59,95
FLINK	49,95
FUN & GAMES	39,95
GAUNTLET 4	39,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	49,95
GREENDOG	34,95
HARDBALL '94	39,95
HAUNTING	39,95
HAVOC	59,95
HOOK	39,95
HURRICANES	59,95
HYPERDUNK	49,95
INCREDIBLE HULK	49,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JAMES BOND 007	34,95
JAMES POND 3	34,95
JEWEL MASTER	34,95
J.MONTANA FOOTBALL 3	34,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	49,95
JURASSIC PARK	59,95
LANDSTALKER	89,95
LEMMINGS 2	59,95
LHX ATTACK CHOPPER	39,95
LOST VIKINGS <A>	49,95
LOTUS TURBO CHALLENGE	29,95
MAN OVERBOARD	49,95
MARBLE MADNESS	39,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	39,95
MAXIMUM CARNAGE	59,95
MC DONALD TREASURE L.	59,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	59,95
MR. NUTZ	69,95
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	34,95
NBA JAM	69,95
NHL HOCKEY '94	59,95
NORMY BEACH BABE	49,95
OTTIFANT	34,95

PGA EUROPEAN GOLF	59,95
PHELIOS	39,95
PITFALL	59,95
POWERMONGER	29,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
PUGGSY	39,95
R.B.J. BASEBALL '94	59,95
RADICAL REX	49,95
RANGER X	59,95
RASENMAHERMANN	39,95
RED ZONE	69,95
REN & STIMPY	49,95
ROBOCOP 3	39,95
ROCK'N ROLL RACING	69,95
ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
ROLLING THUNDER 2	39,95
SECOND SAMURAI	39,95
SHADOW OF THE BEAST 2	39,95
SHAO FU	59,95
SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	29,95
SKITCHIN	39,95
SNAKE RATTLE'N ROLL	49,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	59,95
SPARKSTER	59,95
SPLATTERHOUSE 2	39,95
STEEL TALONS	49,95
STREETFIGHTER 2	59,95
STREETS OF RAGE	59,95
STRIDER	34,95
STRIDER 2	39,95
SUPER FANTASY ZONE	39,95
SUPER HYDLIDE	34,95
SUPER KICK OFF	39,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
SWORD OF VERMILLION	39,95
TAILSPIN	39,95
TALMIT'S ADVENTURE	34,95
TECHNO CLASH	39,95
TERMINATOR	34,95
TERMINATOR 2 - A GAME	29,95
TERMINATOR 2 - J. DAY	39,95
TINY TOON ADVENTURES	49,95
TINY TOON A. ALL STARS	69,95
TOE JAM & EARL 2 <A>	49,95
TWO CRUDE DUDES	34,95
ULTIMATE SOCCER	49,95
WARPSPEED	44,95
WIMBLEDON TENNIS	59,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WIZ'N LIZ	39,95
WOLVERINE	69,95

WORLD CUP ITALIA '90	39,95
WORLD CUP USA '94	39,95
WRESTLE WAR	29,95
WWF RAW	69,95
YOGI BAER	69,95
XENON 2	29,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
MEGA DRIVE KONS. & 2 PADS	259,95
& KÖNIG DER LÖWEN	259,95
2 INFAROTS JOYPADS	69,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER	59,95
6 BUTTON PAD	29,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ACTION REPLAY 2	89,95
RGB <Scart> 1 / 2 KABEL je	29,95
ULTRA 2 IN ONE JOYPAD	49,95
-für Super Nes & Mega Drive	49,95

MEGA CD:

2 GAMES IN ONE: Sol-Feace & Cobra Command	49,95
5 GAMES IN ONE	99,95
ADAPTER US / PAL	89,95
ANIMALS	39,95
ANOTHER WORLD 2	89,95
BACK UP RAM CARTRIDGE	99,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLE CORPS	89,95
BATTLE FRENZY	109,95
BEAST 2	59,95
BC RACERS	89,95
BILL WALSH FOOTBALL	59,95
BLACKHOLE ASSAULT	49,95
CORPSE KILLER	89,95
CHUCK ROCK	39,95
DEMOLITION MAN	99,95
DUNGEON MASTER 2	89,95
E.A. TENNIS	59,95
EYE OF THE BEHOLDER	89,95
FIFA SOCCER	59,95
FLINK	49,95
GOLF - The Best 36 Holes	99,95
HEART OF THE ALIEN	89,95
HEIMDALL	89,95
HOOK	39,95
J.MADDEN '94	49,95
KEIO FLYING SQUAD	89,95
KIDS ON SITE	79,95

SEGA 32 X:

32X KONSOLE	359,95
CORPSE KILLERS <CD>	119,95
COSMIC CARNAGE	119,95
DOOM	119,95
FAHRENHEIT	129,95
GOLF MAGAZINE - 36 Holes	129,95
METAL HEAD	119,95
MOTORCROSS CHAMP.	119,95
SLAM CITY - S. Pippen <CD>	119,95
SPACE HARRIER	99,95
STAR WARS ARCADE	109,95
SUPER AFTERBURNER	99,95
SUPREME WARRIOR	119,95
VIRTUA RACING DELUXE	119,95

GAME GEAR:

ASTERIX	39,95
BATMAN RETURNS	29,95
DONALD DUCK 2	39,95
ROAD RASH	29,95
WINTER OLYMPICS	29,95

MANGA:

verschiedene Titel je 24,95

Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!!

A= ausländische Anleitung

Ladenpreise & Versandpreise können voneinander abweichen !!!

Na, ganz so erfolglos, wie einige Kollegen unken, scheint das Mega CD II nun doch nicht zu sein, immerhin entschloß

DER MEGA CD II-SICH SEG AUFGRUND DES GROßEN KLASSIKER NUN ERFOLGES DES DÜSENJÄGER-ACTION-AUF DEUTSCH!

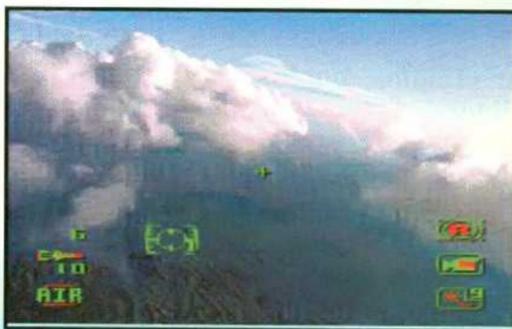
Spiels, eine komplett deutsche Version auf den Markt zu bringen. Für diejenigen, die es noch nicht kennen, hier noch einmal eine Kurzbeschreibung. Als Mitglied einer Tomcat-Besatzung hat man unter dem Kommando von Oberst Povich eine Reihe heikler Missionen durchzuführen. Beispielsweise muß man diverse Migs in der Wüste orten, sich eine wilde Verfolgungsjagd mit denselbigen liefern, bei Bedarf den Raketen ausweichen, natürlich selber gezielt feuern, den Funkkontakt mit den anderen Kameraden halten

Tomcat Alley

und den Besprechungen aufmerksam folgen. Dargestellt wird das alles über hervorragende Digi-Sequenzen, bei denen der Spieler über diverse Menüs in das Geschehen aktiv eingreift. Und nun gibt es das Ganze auch mit kompletter deutscher Sprachausgabe! **hi** Unbedingt zugreifen!



Besprechungen werden nun in deutscher Sprache abgehalten.



Wilde Verfolgungsjagden treiben das Adrenalin in die Adern (rechts).

Check Up

Mega CD II



Tomcat Alley Action
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: Mai Preis: DM 120,-

Spieler 1
 Levels -
 Save Game -
 Besonderheiten deutsche Sprachausgabe

Grafik 82%
 Sound 81%
 Gesamt 81%

Ein glorioser interaktiver Spielfilm, der dem Spieler einiges abverlangt.

Während FIFA Soccer, NBA Live, PGA Golf und NHL Hockey in Deutschland außerordentlich erfolgreich sind, haben

ENGLANDS VOLKS-SPORT FÜR DEN MEGA DRIVE!

ball und Rugby kaum Chancen, die Charts zu erklimmen. Der Grund hierfür läßt sich leicht ausmachen. Das Regelwerk dieser beiden Sportarten ist in Deutschland nur recht wenigen bekannt. Ähnlich dürfte es nun Brian Lara Cricket von den Codemasters ergehen. Prinzipiell ähnelt Cricket am ehesten Baseball. Ein Schläger und ein Werfer stehen sich gegenüber, wobei der Werfer den Ball zu seinem hinter dem Schläger platzierten Kameraden werfen will. Im Gegenzug versucht der Schläger, den Ball möglichst weit weg zu dreschen, damit seine Kameraden einen Run landen können, d.

Brian Lara Cricket

h. die Seiten wechseln. Brian Lara Cricket ist eine gelungene Simulation dieser Sportart mit guter Spielbarkeit, einer ansehnlichen Grafik, vielen Optionen und einer Menge originalgetreuer Stars. Cricket-Star Brian Lara wird dieses Spiel zumindest in Deutschland kaum zum Erfolg machen können. **hi**



Wenn jemand hinter dem Ball herläuft, wird auf eine andere Perspektive umgeschaltet.

Check Up

Mega Drive 8 MBit



Brian Lara Cricket Sport
 Hersteller: Codemasters Tel. 040-2270961
 Release: Juni Preis: DM 120,-

Spieler 1-2
 Levels -
 Save Game Nein
 Besonderheiten erstes Cricket-Game

Grafik 64%
 Sound 65%
 Gesamt 65%

Wer ein Cricketfan ist, wird begeistert sein!

Digital Pictures



Too real to imagine

100% INTERACTIVE, LIVE-ACTION VIDEOGAMES:

Slam City

Genau das Richtige für alle, die maximalen Spiele-Spaß und schnelle Basketball-Action wollen: denn jetzt spielst Du One-on-One gegen Scottie Pippen. Zeig dem Meister, wo's lang geht!

Supreme Warrior

Die Schlacht beginnt. Mit dem großen Drachen aller Fighting-Games, denn jetzt kommt der Look, das Feeling und die ultimative Action eines echten Kung Fu Films.

**When Movie-makers make games,
everything else is just cartoons.**



Slam City

MEGADRIVE
32X

MEGA-CD



Supreme Warrior

© 1995 Digital Pictures, Inc. All rights reserved. DIGITAL PICTURES, the Digital Pictures logo, Slam City with Scottie Pippen and Supreme Warrior are trademarks of Digital Pictures, Inc.

SEGA and MEGADRIVE 32X are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Nach einer erfolgreichen Belagerung händigt Vercingetorix, Häuptling der Averner, Cäsar seinen Schild aus, der fortan als Symbol für das ehemals

OH SCHRECK,

freie Gallien verehrt wird. Nach

DER MAGISCHE

einigen undurchsichtigen Transfers

SCHILD IST WEG!

weiß allerdings niemand mehr so recht, wo sich der Schild derzeit befindet. Eine gute Gelegenheit für Asterix und Obelix, das Stück Metall wieder zu seinem Ursprungsort zurückzubringen.

Obwohl das Spiel im dichtgedrängten Jump & Run-Gefilde angesiedelt wurde, gibt es auch einige Anleihen aus dem Action-Adventure-Bereich. So könnt ihr auf einer isometrisch dargestellten Oberwelt zwischen den einzelnen Levels - beispielsweise in römischen Lagern oder Wäldern - hin- und hergehen und mit den Einwohnern Gespräche führen. Um sich Abschnitt für Abschnitt voranzukämpfen, benötigt ihr

zudem immer wieder Gegenstände, die an einer bestimmten Stelle das Weiterkommen sichern. Im Geschicklichkeitsteil könnt ihr Asterix die Fäuste schwingen oder Obelix

Asterix and the Power of the Gods

Hot-Spot

Mittelmäßig spannende Kombination aus Hüpf- und Adventure-Elementen.



Obelix kann die Römer auch packen und als Waffe mißbrauchen (oben). Kleinere Dialoge helfen euch bei der Schildsuche weiter (mitte). In der dreidimensionalen Oberwelt könnt ihr zwischen Asterix und Obelix hin- und herschalten (unten).

mit seinem dicken Bauch die Römer verscheuchen lassen. Die C-Taste wurde zudem für einige Sonderfunktionen, wie Rennen, Gegenstände packen oder Schalter umlegen, reserviert. **us**



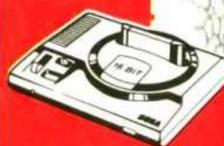
Word Up

Nach einem vielversprechenden Beginn setzt recht bald der Frust ein. Während eines Levels verliert man urplötzlich den Boden unter den Füßen, einige Objekte bedeuten automatisch den sofortigen Tod, und eure Verteidigungsmöglichkeiten sind durch die kurzen Arme der beiden Gallier mehr schlecht als recht. Somit eine recht frustrierende Hopserei, nicht zuletzt auch wegen eines fehlenden Paßwortsystems.



Check Up

Mega Drive 8 MBit



Asterix P.o.G. Jump & Run
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1
 Levels 20
 Save Game -
 Besonderheiten Continues
 müssen erspielt werden

Grafik **70%**

Gute animierte, abwechslungsreiche Comic-Grafiken.

Sound **62%**

Als Hintergrundmusik dienen klassische Kompositionen.

Gesamt **68%**

Versuch einer ideenreichen Hüpferei, im Leveldesign streckenweise unfair.

Disneys cooler Polizist Bonkers erhält durch einen Wettbewerb die Gelegenheit, Mitarbeiter des Monats zu werden. Einzige Bedingung: Er

VIER VERSCHIEDENE
muß die vier meistgesuchten Ver-
SPIELE AUF EINEM
brecher hinter Schloß und Riegel
MODUL!

bringen. Jeder dieser Langfinger steht dabei für ein anderes Spiel. Schießlastig geht es zunächst im Museum zu. Um hier „Harry the Handbag“ einzulochen, muß eine Horde von heranstürmenden Dieben mit Donuts vertrieben werden. Eine Auseinandersetzung mit einer aggressiven Schrottmachine gibt es in der zweiten Mission. Vor einem Schrottplatz muß möglichst schnell eine Mauer aus Ziegelsteinen aufgebaut werden, ehe „The Rat“ sie wieder zerschlägt. Um „Mr. Big“ dingfest zu machen, soll-

Bonkers

Bewerft die Feinde in diesem Spiel mit Donuts, wenn sie hinter einer Statue hervorgucken.



tet ihr in zahlreichen Kisten möglichst schnell sämtliche Stücke von „Fall Apart Rabbit“ finden, ehe eine Zeitbombe explodiert. In der vierten Mission seid ihr schließlich



Jedes Spiel wird zuvor erst einmal knapp erklärt.



In diesem Warenhaus müßt ihr in den vielen Kisten die richtigen Items entdecken.



Die vier Missionen können direkt angewählt werden.

Word Up

Bonkers ist ein Kinderspiel und muß als solches auch bewertet werden. Die insgesamt vier Spielchen sind nach heutigen Maßstäben natürlich viel zu simpel und vor allem zu einfach zu lösen. Sie eignen sich daher nur für die jüngsten Videospieler. Ein Otto-Normal-Zocker, der nicht gerade ein Faible für infantile Spielereien hat, dürfte mit diesem Modul hingegen nicht so viel anfangen können.



Hot-Spot

Eher vier kleinere Cartoon-Spielereien als ein eigenständiges Game.

mit einem Auto unterwegs, um „Ma Tow Truck“ kaltzustellen. Mittels eines Ölteppichs sowie einer klebrigen Kaugummimasse müßt ihr lästige Konkurrenten aus dem Verkehr stoßen. Jede Mission wurde mit einem steigenden Schwierigkeitsgrad siebenfach unterteilt und bietet zwischendurch zwei kleine Bonuseinlagen, in denen ihr euch ein Freileben erspielen könnt.

us

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Bonkers
Hersteller: Sega
Release: —
Geschick
Tel. 040-2270961
Preis: ca. DM 119,95

Spieler 1
Levels 28 plus 6 Bonusrunden
Save Game Paßwort
Besonderheiten Verschiedene Spiele, geringer Schwierigkeitsgrad

Grafik **57%**

Blasse Comic-Grafiken, nicht sonderlich spektakulär, aber kindergerecht in Szene gesetzt.

Sound **51%**

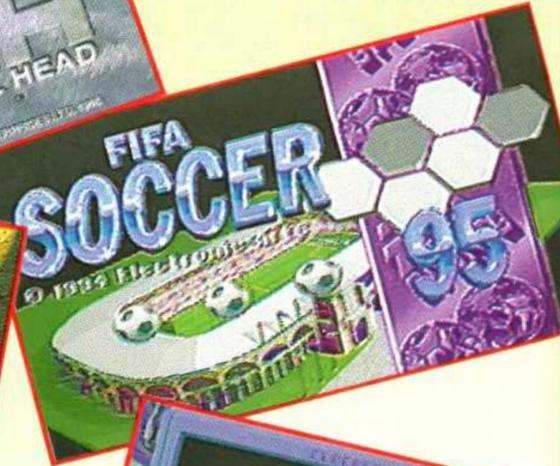
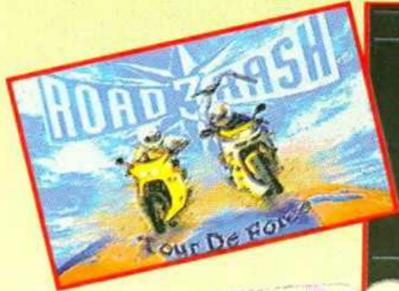
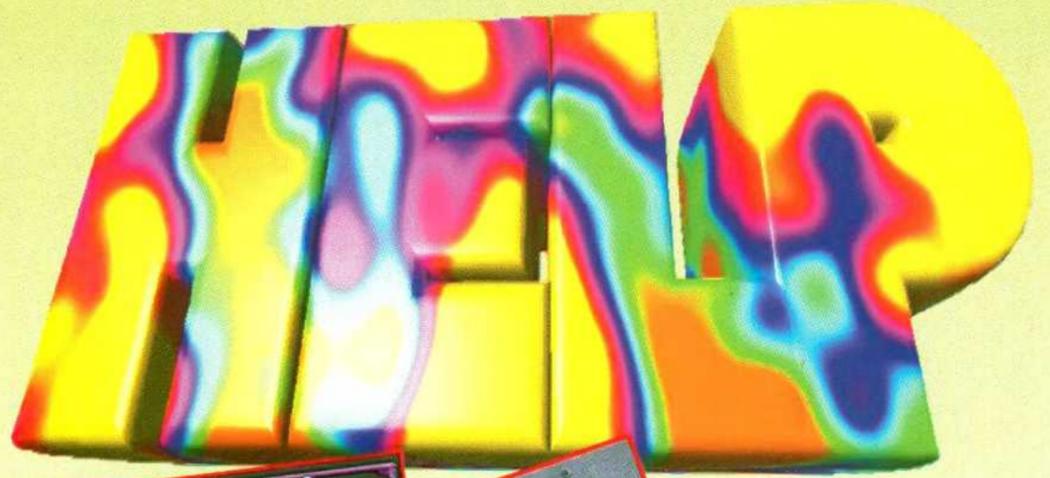
Absichtlich (!) schräg klingende Melodien, passable Soundeffekte.

Gesamt **59%**

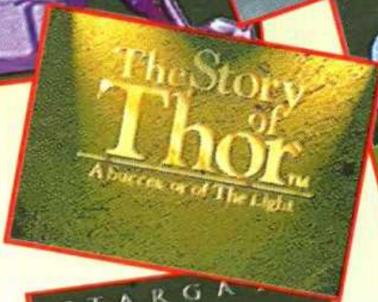
Vier Minis, die nur für die kleinsten Zocker geeignet sind.

SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 6/95



**PLAYERS
GUIDE**



Cannon Fodder	Seite 513-515
Syndicate	Seite 516-519
Metal Head	Seite 520-523
Story of Thor	Seite 524-529
FIFA Soccer 95	Seite 530-531
Road Rash 3	Seite 532-533
The Smurfs	Seite 534-535
Samurai Shodown	Seite 536-539
Stargate	Seite 540
X-Men 2	Seite 541
Mortal Kombat 3	Seite 542

**CODES +
FREEZERS**

Seite 543-544

- | | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Skitchin' | Fantasy Zone |
| Viewpoint | Lemmings |
| Aerial Assault | The Lion King |
| Clutch Hitter | Afterburner |
| Ecco | Cosmic Carnage |
| Evander Holyfield's Real Deal Boxing | Star Wars |
| | Virtua Racing Deluxe |

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

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

Name
 Straße
 PLZ Wohnort
 Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

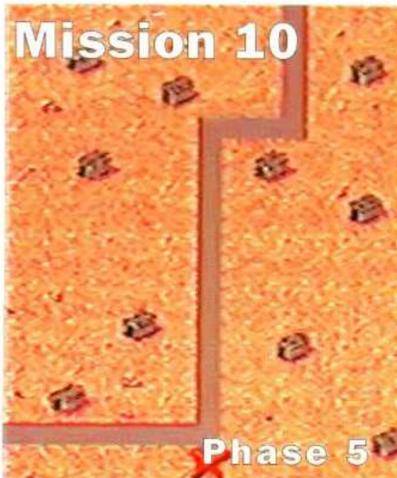
- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



**VON SPIELEPROFIS
 FÜR SPIELEPROFIS !!!**

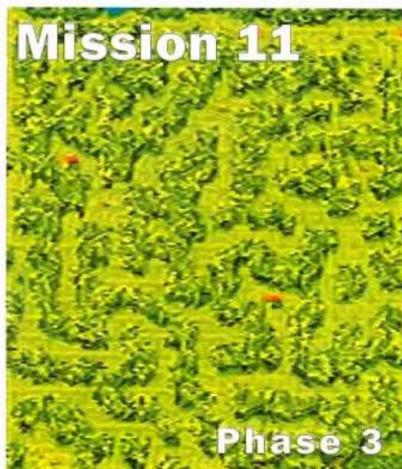
Auch im letzten Lösungsteil von Cannon Fodder hast du eine richtige Armee auf deiner Seite und führst sie erfolgreich zum Sieg.

Player's Guide



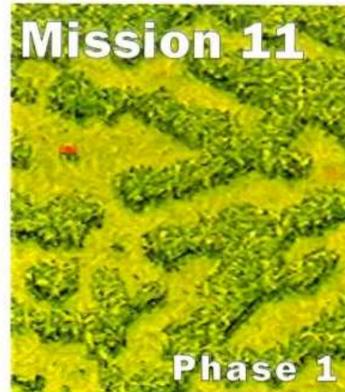
Mission 10
Phase 5

Sollten deine Rekruten den Feuerangriff der am Start befindlichen Türme überlebt haben, schicke sie linker Hand nach oben. Zerstöre die beiden Türme mit deinen Granaten, bevor du den Panzer erobert. Nun kannst du leicht auch noch die Hütten vernichten.



Mission 11
Phase 3

Bewege dich in die obere rechte Ecke und steige in den Hubschrauber. Fliege herum und zerstöre die Hütten und Türme. Solltest du den Feindhubschrauber am Boden nicht erwischt haben, sende ein paar Rekruten aus und fliege hinein.



Mission 11
Phase 1

Nimm den linken Weg bei der Gabelung und bewege dich hinter den Treibsand. Zerstöre den Hubschrauber, in welchem sich die Truppen befinden. Lasse dich am Ende des Pfades nicht in den Hinterhalt locken und laufe zum Flußufer. Vernichte die Hütten mit dem Raketenwerfer.



Mission 12
Phase 1

Wechsele zu den Raketen und bewege dich in die linke untere Ecke. Von hier aus siehst du den Skidoo und den Turm. Spreng sie und renne zum Panzer. Ignoriere den Hubschrauber, wenn du dich im Panzer befindest. Zerstöre die drei Bunker und beende den Abschnitt.



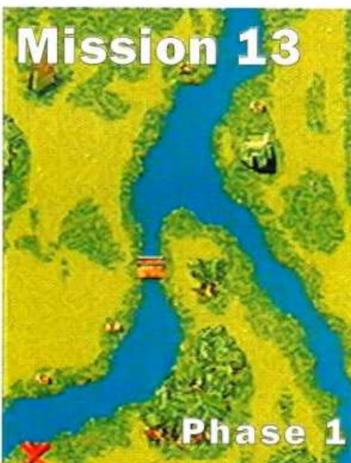
Mission 12
Phase 3

Zerstöre die ersten beiden Türme und wirf dann eine Granate, die die Minen und den nächsten Turm zerbröselt. Besteige den Hubschrauber und lande auf der Lichtung. Greife dir den Panzer und spreng alle Bunker. Bahne dir nun deinen Weg über das Wasser und vernichte den letzten Turm.



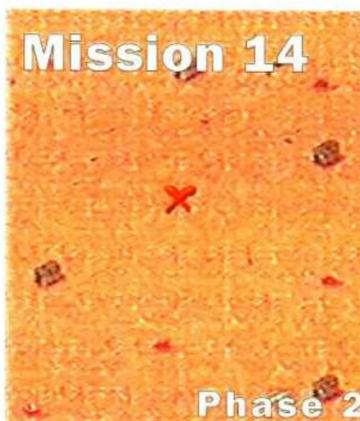
Mission 12
Phase 6

Vernichte von der Insel aus die Türme und Sniper, die sich oben auf den Bunkern befinden. Bewege dich im Uhrzeigersinn um die Fabrik herum (weiche dabei dem Chopper aus), spreng alle Türen der Bunker und schließlich die Fabrik selbst. Platziere einen Soldaten auf dem Spannungspad. Der Chopper fliegt nun herab zum letzten aktivierten Pad und du kannst den anderen Chopper rammen.



Mission 13
Phase 1

Hier können die Türme nur noch durch einen Panzer oder einen anderen Turm zerstört werden. Wende dich so schnell wie möglich nach rechts und überquere den Fluß. Stelle dich vor dem Bunker auf und zerstöre ihn mit dem Gefechts-turm. Spreng nun ebenfalls den Jeep und die Hütte. Nun nimm dir den letzten Turm vor.



Mission 14
Phase 2

Springe in den Jeep und fahre um die Türme herum, bis alle gesprengt wurden. Der Chopper hebt nach dreißig Sekunden ab. Fahre also zu dem Landepad und vernichte den Chopper wenn er landet. Nun mußt du nur noch die Hütten zum Einsturz bringen.



CANNON FODDER

Player's Guide



Mission 15
Halte dich links, wenn du startest und nimm den Chopper in Besitz. Halte dich von dem Farmer fern, er möchte dich gerne erschießen. Fliege über die Lichtung und weiche den sprunggewaltigen Stacheln aus. Nimm nun die Geschütze mit, um die Bunker zu sprengen.



Mission 15
Schwimme nach rechts und schieße auf den getarnten Raketenwerfer und die Schafe. Zerstöre die Hütte und den Sniper, bevor du in den Chopper kletterst. Fliege zu der Lichtung und lasse ein paar Bomben fallen, bevor du landest. Renne anschließend zu dem Turm und starte die Sprengung.

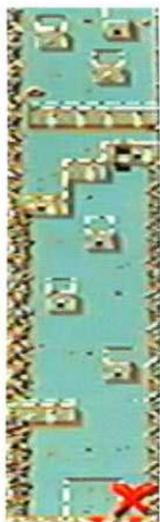


Mission 16
Schwimme durch den Schleim und klettere die Leiter hinauf, bevor du die Tür sprengst. Ganz links siehst du einen Vier-Sterne-General-Power-up, das durch eine Sprengwand geschützt ist. Diese Wände kannst du mit vier Granaten sprengen. Schieße auf die Türme und spreng die Stahltüren ebenfalls.



Mission 17
Spreng die Hütte neben dir und schwimme danach über den Fluß. Gehe die Straße entlang und entledge dich des Snipers, bevor du dir den Panzer greifst und die Hütten zerstörst. Wenn alle vernichtet sind, erscheint die Geisel.

Laufe zu der Brücke, überquere sie und gehe zu dem Rotkreuzzelt. Vernichte dort den Sniper.



Mission 18
2. Mache nicht den Fehler die Betrunkenen zu erschießen. Achte jedoch auf ihre Flaschen, die dich töten können. Rase die Stufen hinauf und töte so viele Baddies wie möglich, indem du Granaten über die Wand wirfst. Gehe nun hinein und nimm das Geschütz. Spreng alle Bunker.

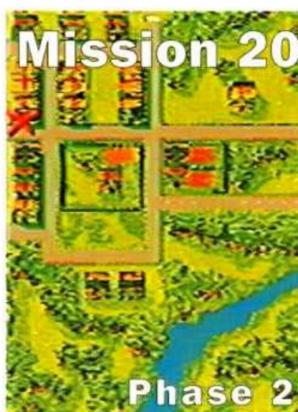
Phase 2



Mission 18
Steige in den Jeep und locke die Panzer nach unten. Schieße nun nach oben in die linke Ecke und spreng die Hütte. Feuere auf die Sprengtür rechts und ebenfalls die Sprengtür im Inneren. Dahinter wartet ein Chopper, der Raketen abfeuert.



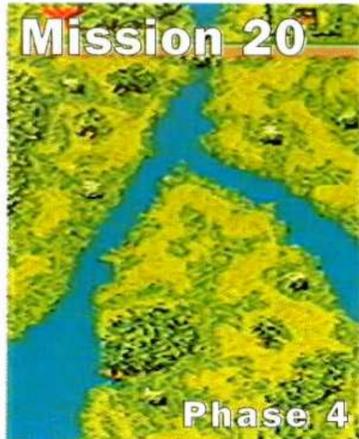
Mission 19
Bewege dich zu dem Gebäude oben rechts und positioniere deine Truppen auf der rechten Seite. Renne zu dem Abfallhaufen und wirf eine Granate. Gehe nach unten zu der Wand, auf der anderen Seite befindet sich ein Druckpad. In der Mitte des Bildschirms befindet sich das Endpad. Stelle dich darauf, dann erscheint ein Hubschrauber.



Mission 20
Lasse alle Männer bis auf einen hier und steige in den Panzer. Bleibe immer in Bewegung und zerstöre alles auf deinem Weg. Wenn du die Gegend „gesäubert“ hast, gehe zu deinen Männern zurück und vernichte die Häuser, die von Büschen gesäumt sind. Richte dein Augenmerk anschließend auf den Fluß und die letzten beiden Hütten.

CANNON FODDER

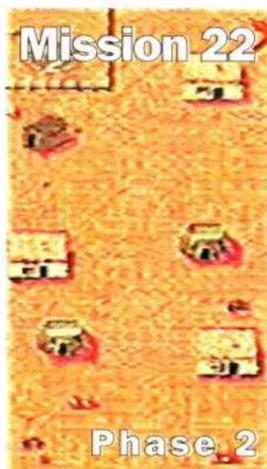
Player's Guide



Mission 20
Bewege dich nach unten zum ersten Geschütz bei dem Jeep. Spreng den Turm und den Bunker am Ufen und bringe dein Team zum Chopper. Wenn du dich in der Luft befindest, schieße auf alles was sich bewegt.



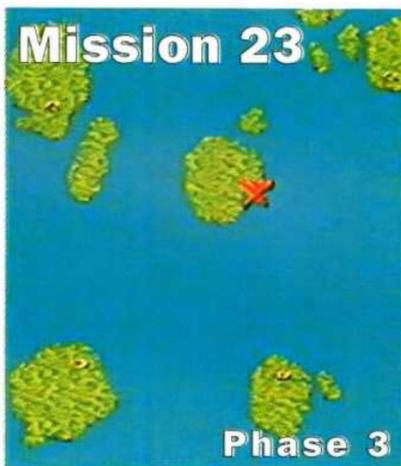
Mission 21
Entledge dich anfangs aller Minen, renne wild feuernd zu dem Turm. Spreng von dort aus alle Bunker und nimm dich ebenfalls der Soldaten an.



Mission 22
Mache den Helikopter unschädlich, bevor er abhebt. Bahne dir deinen Weg nach rechts und ignoriere die Extragranaten. Wirf ein Auge auf die Minen. An dieser Stelle gibt es eine Menge Power ups, die dir helfen die Phase erfolgreich zu beenden.



Mission 23
Wähle die längere Route zu den Gefechtstürmen, indem du an den Bäumen vorbei läufst. Spreng die Bunker und die Barrikaden in die Luft. Springe in den Hubschrauber und bereite den beiden Panzern einen gebührenden Empfang.



Mission 23
An dieser Stelle muß du lediglich die beiden feindlichen Chopper explodieren lassen. Wechsele zu den Raketen und vernichte die Chopper bevor sie abheben. Wirf ein Auge auf das Schaf, es explodiert.



Mission 23
Es wimmelt von Minen. Sie sind überall. Verlasse das Gebiet auf der rechten Seite. Verteile deine Männer und schicke einen los, der den Chopper zerstören soll. Fliege zu der unteren Ecke, dort erwischst du zwei Feindhubschrauber und kannst die Türme vernichten.

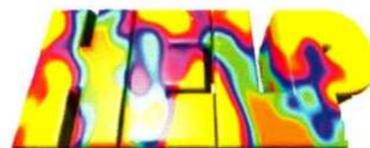


Mission 24
Plaziere einen Mann in dem Chopper und sende den Rest der Männer soweit weg wie möglich. Schicke nun den Chopper nach oben. Die Minen explodieren, sobald du über sie fliegst. Wenn du Glück hast, sprengt einer der Soldaten die Türen. Wenn nicht, muß du dein Team nach oben zu den Felsen bringen und von hier aus feuern.



Mission 24
Schicke einen Mann über das Wasser, der den Jeep holen soll. Renne an den beiden Türmen vorbei und steige in den Hubschrauber. Spreng alle Türme. Nach

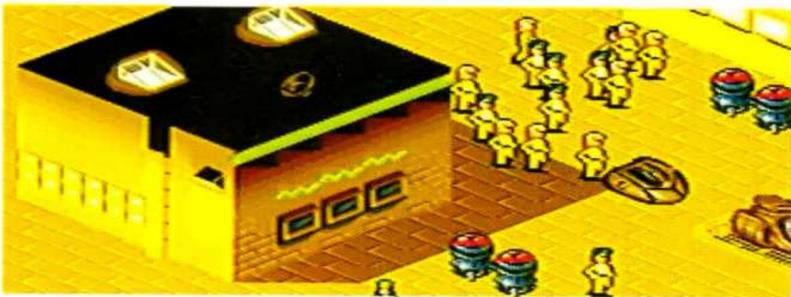
getaner Arbeit muß du den Anführer an Bord nehmen (er ist derjenige mit dem roten Blitzlicht auf dem Kopf).



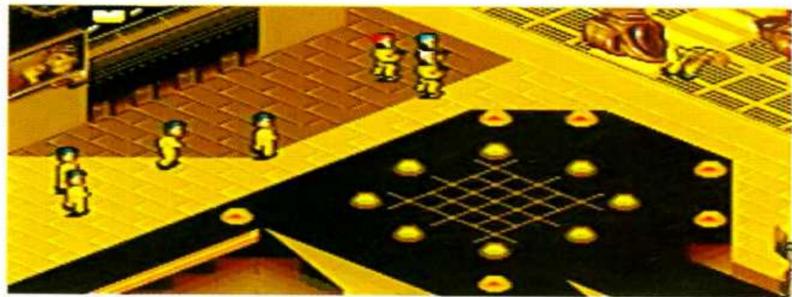
SYNDICATE

Im zweiten Teil der Lösung erobert ihr weitere sechzehn Länder und kommt der Weltherrschaft ein wenig näher.

Iran



1. Sobald die Mission startet, solltest du mit dem grünen Agenten anfangen, der der Presse und den beiden Leuten, die es zu überzeugen gilt, steht. Erschieße sie nicht aus Versehen, die Polizei ist in der Nähe.

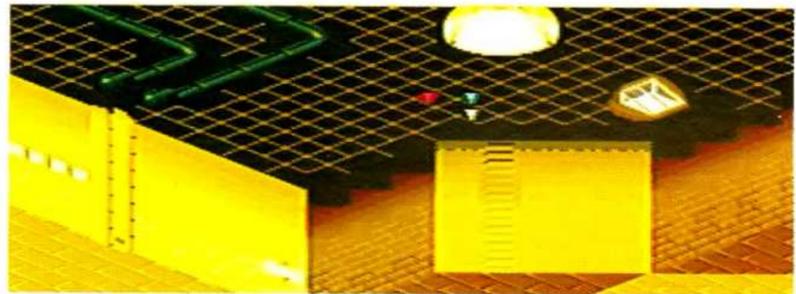


2. Wechsele in den „Panikmodus“ und verlasse den Ort auf der oberen rechten Seite. Hier triffst du einen mit einer Minikanone bewaffneten „Trigger Happy Agenten“. Nimm dich seiner an und warte, bis die Geisel angekommen ist.

Indien

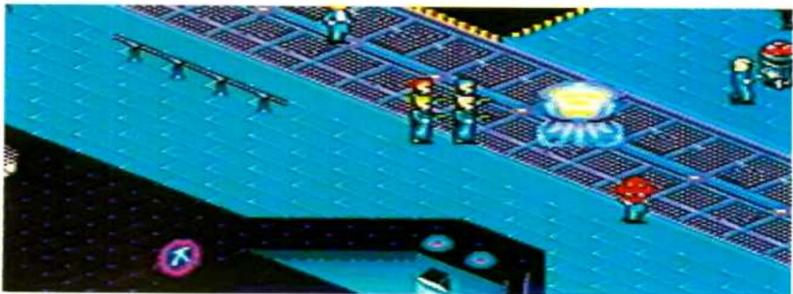


1. Deine erste Aufgabe besteht darin alle Agenten zu vernichten. Du findest sie überall. Wenn du allerdings nicht schnell genug bist, finden sie dich.

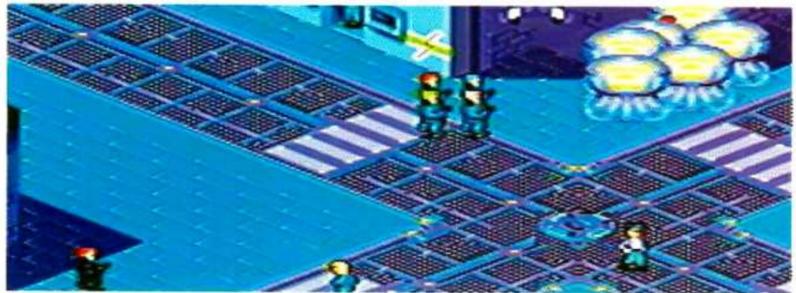


2. Du findest die Waffe, die du unbedingt brauchst in dem Gebäude mit dem runden Oberlicht, in der Mitte des Levels. Bewege dich nach oben links, und wende dich dort dann der oberen rechten Ecke zu.

Pazifisches Randgebiet



1. Laufe zu der offenen Fläche auf der rechten Seite. Bewaffne dein Team mit den Minikanonen.



2. Die meisten der feindlichen Agenten können sich an dieser Stelle nirgends verstecken. Dies erleichtert dir deine Aufgabe ungemein. Untersuche ebenfalls die umliegenden Gebäude.

Indonesien



1. Bewege dich nicht direkt auf die Leute zu, die du überzeugen willst. Gehe stattdessen im Level u-förmig nach unten und kille die Agenten. Sie versuchen nämlich diejenigen zu töten, die du überreden möchtest.



2. Sind alle feindlichen Agenten tot, suche nach den vier Menschen, die sich dir anschließen sollen. Die ersten drei findest du in der Mitte des Levels. Der letzte befindet sich unter der Quadratkonstruktion mit den vier Pfeilern. Verlasse das Gebiet am Start.



SYNDICATE

Irak

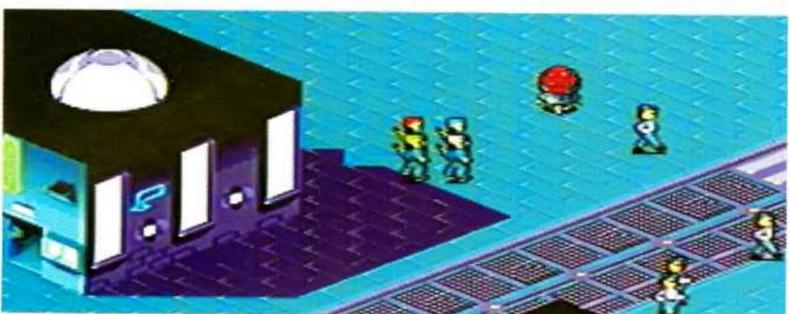


1. Überzeuge die Leute in dem Gebäude oben links. Lasse dich durch das Kanonenfeuer nicht irritieren, es ist nur ein Droide, der ebenfalls überzeugt werden muß.



2. Nun mußt du zu dem Bunker oben auf dem Bildschirm. Wechsele in den Panikmodus, dadurch kannst du wegrennen und die Agenten neben dem Bunker erschießen.

Libya



1. Hier mußt du alle Vollsreckungsdroiden vernichten. Du findest sie überall im Level verteilt. In den Gebäuden befinden sich ebenfalls welche und außerdem noch einige Agenten. Du weißt, was zu tun ist.

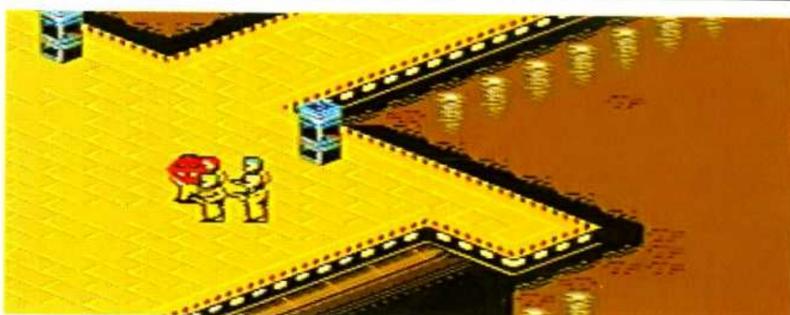


2. Wenn alle Droiden zerstört sind, bewege dich zum Evakuierungspunkt, der sich in der unteren rechten Ecke des Levels befindet.

Sudan



1. Die erste Person die du ermorden mußt, befindet sich in dem zweiten Gebäude vom Start aus gesehen. Die zweite Person befindet sich außerhalb, ein wenig oben rechts.

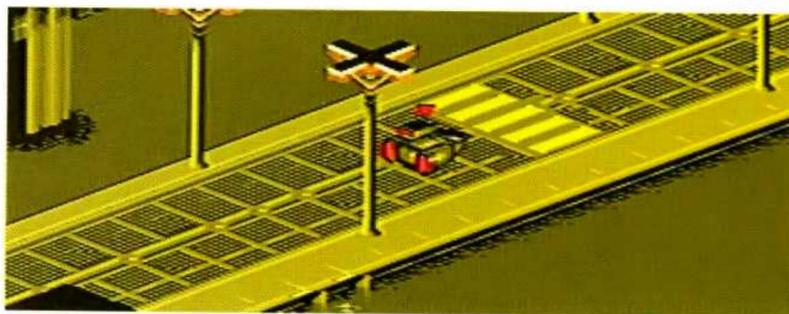


2. Bewege dich ganz nach links zu den zwei Telefonzellen. Töte den Mann daneben und überzeuge die Person unterhalb der Zellen. Verlasse das Gebiet in der oberen linken Ecke.

Zaire



1. Erschieße den Mann in dem Gebäude mit dem von einer Wand umgebenen Innenhof. Es befindet sich ein wenig unterhalb und links am Ende der Straße. Das nächste Ziel findest du am Boden links im Level.

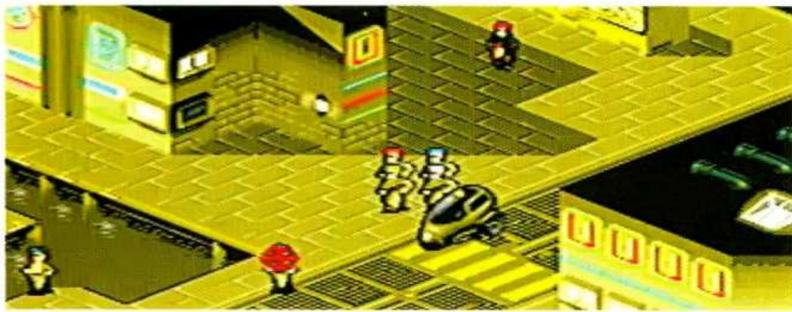


2. Die dritte Person fährt gerade das Auto, welches du benötigst. Beschieße es also vorsichtig, damit er aussteigt. Fahre mit dem Wagen nach oben rechts, wo du ursprünglich gestartet bist.

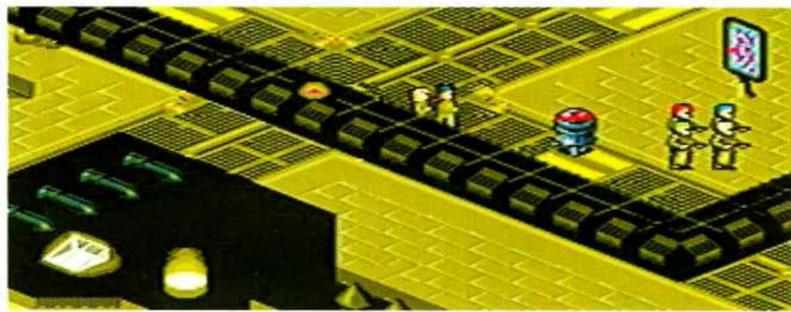


SYNDICATE

Kenia



1. Auf keinen Fall solltest du gleich zu der Person gehen, die es gilt zu überreden, er wird sonst getötet. Versuche stattdessen aus einiger Distanz die Droiden und Agenten zu vernichten.



2. Gehe die Straße entlang, nach unten und dann nach rechts. Die Person, die du überreden muß befindet sich ganz oben rechts. Wenn du ihn überzeugt hast, gehe zum Ausgang.

Mozambique

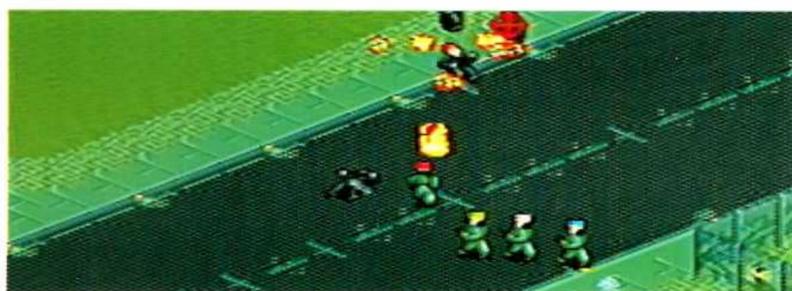


1. Hier mußst du vier Leute, die dazu tendieren ein wenig herumzuwandern, überzeugen. Bewege dich in die untere rechte Ecke zur ersten Person. Gehe nun zurück zum Start und suche dort die nächsten beiden Leute.



2. Die vierte Person wird von einem feindlichen Agenten verfolgt. Verteile dein Team und schicke einen Mann hinterher. Verlasse das Gebiet durch das Tor unten rechts und laufe anschließend zur Brücke.

Nigeria



1. Bewaffne deine Männer mit Gaussgewehren, Minikanonen und Lasern, da die Feinde schwer bewaffnet sind. Außerdem sind sie extrem stark. Lasse dich also nicht überrumpeln, oder sie werden dein Team schnell ausdünnen.



2. Wenn du überlebt hast und alle feindlichen Agenten getötet wurden, gehe zu dem Gebäude in der unteren rechten Ecke des Levels.

Algerien



1. Renne vom Start aus nach links und vernichte alle Wachen. Laufe anschließend nach oben und vernichte das Auto, das versucht, zu entkommen. Bewege dich nun nach rechts und teile deine Gruppe.



2. Einer deiner Agenten muß in den eingezäunten Bereich gehen und den Bunker betreten. Tausche nun schnell deine Agenten aus. Bewege dich nun nach oben rechts und in das L-förmige Gebäude hinein. Verlasse den Level hinter dem Gebäude.

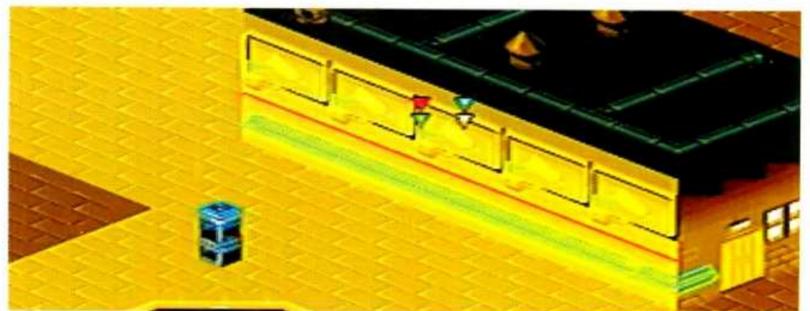


SYNDICATE

Arabien



1. In diesem Level mußt du jeden einzelnen Zivilisten erschießen. Untersuche alle Gebäude. Wenn die Luft rein ist, bewege dich zu dem Bauwerk in der oberen rechten Ecke.



2. Betritt das Gebäude und nimm den Koffer an dich. Jetzt mußt du zum nächsten Gebäude, oben links in der Ecke und auch von dort den Koffer mitnehmen.

Mauritanien



1. Vernichte alle Wachroboter. Hierfür benötigst du viel Zeit, da sie sich überall befinden. Untersuche auf jeden Fall jedes Gebäude ein- bis zweimal.

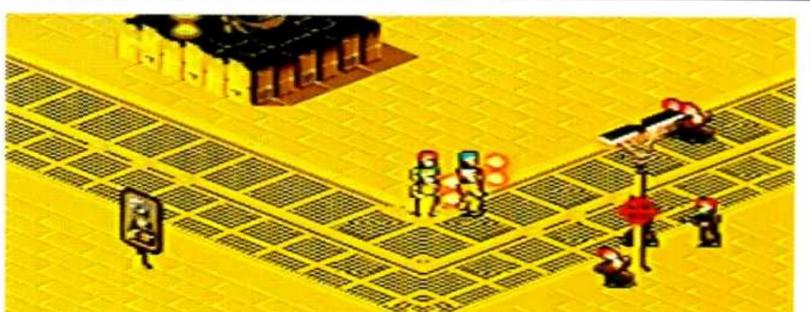


2. Nun mußt du den Mann in dem Gebäude in der oberen linken Ecke überzeugen. Zum Schluß mußt du deinen Weg zum Ausgang unten rechts suchen.

Südafrika

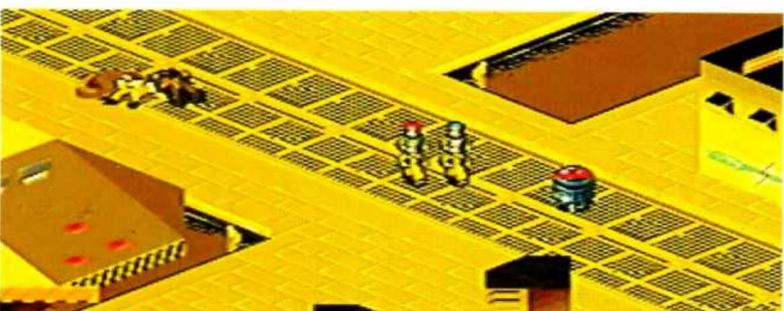


1. Gehe nach oben und umründe dann das Gebäude auf der linken Seite. Die erste Person die es zu vernichten gilt befindet sich direkt über dem Haus. Die zweite wartet rechts am Wasser.



2. Wenn du beide getötet hast mußt du alle Agenten eliminieren. Um den Level zu verlassen, bewege dich nach oben rechts. Bewaffne dich mit einer Vielzahl von Lasern.

Westaustralien



1. Die Feinde die es zu vernichten gilt, sind überall im Level verstreut, sowohl außerhalb als auch innerhalb der Gebäude. Nimm dir also ein wenig Zeit für diesen Teil des Spiels.



2. Verschwende auf keinen Fall deine Munition. Wenn du „abgebrannt“ bist, hebe die Waffen auf, die deine Feinde abwerfen. Um den Level verlassen zu können, mußt du in die rechte untere Ecke rennen.

Fortsetzung folgt...



METAL HEAD

Du besitzt hiermit die Komplettlösung zu Metal Head. Die Terroristen müssen um ihr Leben rennen, während du den Präsidenten rettest.

Stage 1 Mission 1



1. In diesem Level mußt du alle Mechs, die sich innerhalb der Stadtgrenze aufhalten, finden und vernichten. In diesem Level solltest du herausfinden, welche der vielen Fahrgesellschaften du benutzen möchtest.

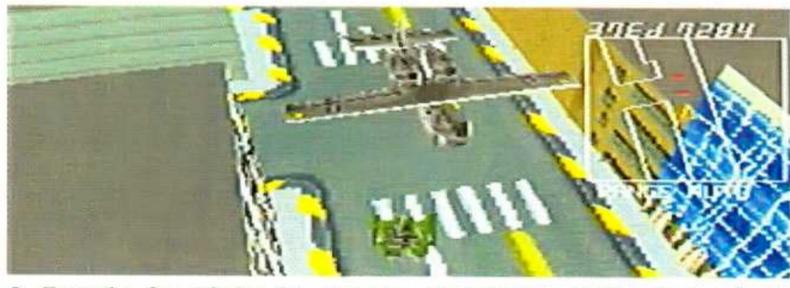


2. Verwende dein Maschinengewehr um die kleinen Mechs zu zerstören und wechsele zu den Granatwerfern, damit dir auch die großen Mechs nicht entgehen. Wenn du einen Jeep verfolgst, setze die Granaten ein, diese suchen ihr Ziel selbstständig.

Stage 1 Mission 2



1. Renne in die obere rechte Ecke der Stadt. Hier findest du viele Mechs stationiert. Zerstöre sie alle. Du erhältst nun eine Nachricht, die dich vor einem Bombenangriff warnt.



2. Damit du nicht in deinen Bombern gefangen wirst, bleibe nahe bei den Wänden. Die Bomben landen in der Mitte der Straße. Suche anschließend die verbleibenden Mechs. Je öfter du getroffen wirst, desto schneller wirst du deinen Radar verlieren.

Stage 1 Mission 3

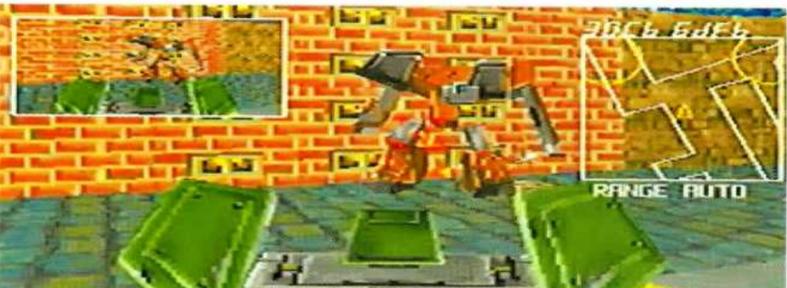


1. Damit du die Mission schnell beenden kannst, ist es nötig das bewaffnete Fahrzeug mit dem Terroristenanführer an Bord zu sprengen. Wie auch immer, die Stadt wimmelt von Mechs. Versuche dich ihrer anzunehmen.



2. Konzentriere dich darauf die bewaffneten Fahrzeuge zu finden. Wechsele dann zu den Granatenwerfern und eröffne das Feuer. Greife den Panzer jedoch nicht von vorne, sondern von hinten an.

Stage 2 Mission 1



1. Kaufe am Start dieser Mission neues Equipment für deinen Mech. Einen Laser für deinen rechten - und einen Granatwerfer für deinen linken Arm. Weiche allen anderen Mechs in dieser Gegend aus.

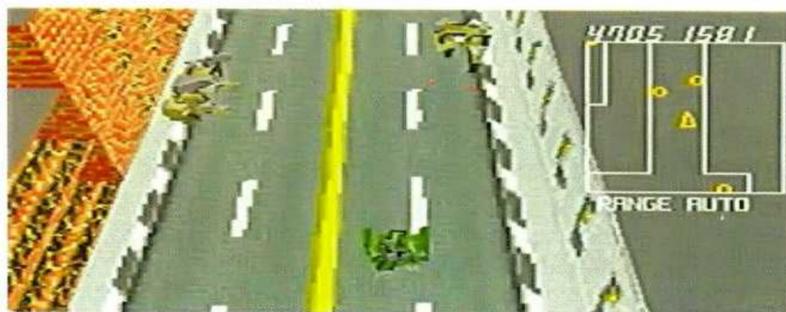


2. Bewege dich nach links bis zu dieser Tür (du wirst automatisch fotografiert). Nun mußt du den explosiven Chopper finden, damit du die Mission abschließen kannst. Untersuche die untere rechte Ecke.



METAL HEAD

Stage 2 Mission 2



1. Von dieser Ecke aus mußt du den Chopper zu den Toren lenken. Vernichte alle Mechs auf deinem Weg. Bewege dich langsam, sonst verlierst du den Chopper.



2. Sobald du die Tore erreicht hast, verstecke den Chopper. Die Mechs tauchen auf der rechten Seite auf. Platziere dich zwischen den beiden Gebäuden.

Stage 2 Mission 3



1. Hier ist es egal ob du dich nach links, oder rechts wendest, da das Gebäude symetrisch angeordnet ist. Du wirst aus allen Korridoren heraus heftig beschossen und solltest dir das Terrain von oben ansehen.



2. Den Generator findest du in der Mitte des Gebäudes, welches durch zwei kleine Mechs bewacht wird. Wenn du sie vernichtet hast, gehe zum Start zurück.

Stage 3 Mission 1

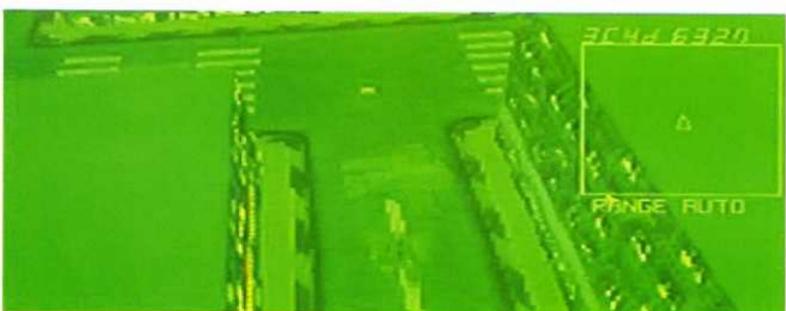


1. Kaufe ein paar nützliche schwere Waffen, hier in diesem Level kannst du sie gut gebrauchen, ja sie sind eigentlich zwingend notwendig. Du mußt nämlich einen Alles, oder Nichts Kampf bestreiten. Mit deinem Radar findest du deine Ziele und kannst sie vernichten.



2. Lasse dich nicht zu oft treffen, dein Radar geht sonst verloren. Aber nicht nur das, wenn du dir zuviel Zeit läßt wird es dunkel und du mußt die Nachtsichtfunktion einschalten.

Stage 3 Mission 2



1. In diesem Level kannst du die anderen Mechs vergessen. Du mußt nur diesen Einen, der auf dem Bild gezeigt wird suchen. Es ist der neue Leitmech, vergewissere dich also, daß er zerstört wird.



2. Bewege dich ein paar Blocks weiter nach vorne. Nach einiger Zeit verlierst du dein Nachtsehvermögen. Bleibe also in der Nähe der Gebäude und vernichte sie mit deinem Granatwerfer.



METAL HEAD

Stage 4 Mission 1



1. Stelle dich mit Lasern und Granatwerfern aus. Die meisten deiner Gegner sind große Mechs, insbesondere diejenigen die den Laster bewachen. Greife diesen also ohne Umweg an.

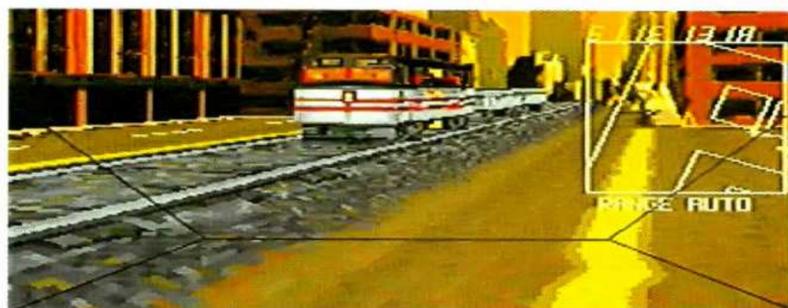


2. Zerstöre direkt am Start den Mech hinter dir. Drehe dich herum und fahre in Richtung der Randgebiete der Stadt, bis du zu diesem Panzer kommst. Sprenge ihn und öffne dadurch einen Weg der durch die Stadt führt.

Stage 4 Mission 2



1. Vielleicht möchtest du noch ein paar Waffen kaufen? Bewege dich in die neue Zone und vorsichtig um die Ecken. Überall sind nämlich Lasertürme installiert, die dir das Leben schwer machen wollen.



2. Du hast die Gefahrenzonen erfolgreich hinter dir gelassen und befindest dich an der Schienenstrecke. Wehre den Mech ab, bis der Zug naht. Spreng nun schnell die Maschine in die Luft und schließe den Level ab.

Stage 5 Mission 1



1. Ein Laser und ein Granatwerfer machen dir hier das Leben schwer. Bewege dich vorwärts und verfolge die Eskorte des Mechs. Vernichte sowohl seine Nachhut, als auch die Vorhut.



2. Verfolge die restlichen Feinde, bis du diesen Kran erreichst. Wenn er Kran nach oben schwingt, mußt du das Feuer mit den Granaten eröffnen. Du mußt ihn ein wenig verfolgen, bevor er explodiert.

Stage 5 Mission 2



1. Dieser Teil ist hart, aber trotzdem kannst du nur einen einzigen Weg einschlagen. Bewaffe deinen Mech mit Lasern und Granaten, denn in jedem Raum befinden sich vier weitere Mechs. Achte auf den schwebenden Ball in den größten Räumen.



2. Wenn du den Fahrstuhl erreicht hast, fahre nach unten und renne durch die unteren Levels, um die Mission abzuschließen. Greife keinen der Mechs an, renne einfach hindurch.



METAL HEAD

Stage 5 Mission 3



1. Kaufe Extrawaffen, wie z. B. den Raketenwerfer und Extrageschwindigkeit, denn die Mechs sind extrem schnell. Es gilt an dieser Stelle drei Mechs, zwei Wachen und dem Anführer den das Lebenslicht auszublase.



2. Setze deinen Granatwerfer auf die lange Distanz ein. Um den Anführer zu besiegen, ist es nötig den Raketenwerfer aus einiger Entfernung abzufeuern, den der Anführer hat nur Kurzstreckenwaffen.

Stage 6 Mission 1



1. Bevor du startest mußt du dich vergewissern, daß dein Mech mit Granaten und Lasern ausgestattet ist. Du mußt nämlich Distanz zwischen dich und den Gegner bringen.



2. Achte auf die herumfliegenden Laserbälle, sie sind extrem schnell und gefährlich. Alles was du sonst noch tun mußt, ist die feindlichen Mechs zu zerstören und deine Invasion vorbereiten.

Stage 6 Mission 2



1. Wie gehabt benötigst du für deinen Mech Extraspeed, Waffen, Laser und Granaten. Bewege dich durch die Türen und renne geradeaus zu der nächsten Anordnung von Türen.



2. Gehe durch die rechte Tür und bewege dich durch die Halle. Bleibe auf keinen Fall lange an einer Stelle stehen, sonst wirst du in die Luft gesprengt. Renne von links nach rechts über den Bildschirm, um nicht getroffen zu werden.

Stage 6 Mission 3



1. Nun ist es an der Zeit sich dem Endgegner zu stellen. Er fliegt herum und - bevor er einen Pfeiler erreicht, fällt der Pfeiler herunter. Wenn du sie erreichst, schießen die Pfeiler hoch und blockieren deine Schüsse.



2. Ein paar direkte Schläge und er transformiert sich in einen wesentlich stärkeren Mech. Diesmal mußt du deine Schüsse gut plazieren und dein Ziel konstant jagen. Pass auf den Laserball auf. Du mußt dein Ziel auf jeden Fall zehnmal treffen, um es zu vernichten.



Und wieder haben wir uns für euch durch ein brandheißes, neues Game gekämpft und haben dabei das vermutlich beste R.P.G für die Konsole entdeckt.

Player's Guide



1. Renne nach Norden und unterhalte dich dabei mit den Dorfbewohnern. Auf halbem Weg in das Dorf fangen die Bewohner an zu rennen. Du erblickst eine Handvoll Monster und ein menschenähnliches Ungeheuer.



2. Rede mit dem Lehrer. Er schickt dich zu deinen Eltern, dem König und der Königin. Bevor du dich auf den Weg machst, brich die Truhe in der Ecke auf und entnimm ihr die kostbaren Lebensmittel.



3. Um zum Palast zu kommen, mußt du links durch den Wald gehen. Beachte die kleinen Kreaturen, die aus dem Boden hervorschnellen. Wenn du diese Felsbank passierst, springen drei schwer bewaffnete Soldaten hervor. Renne einfach schnell vorbei.



4. Wenn du dich auf dem Palastgrundstück befindest, laufe die Stufen rechts von dir hinauf und betritt den Palast. Untersuche diesen und öffne alle Truhen, die du findest. Die beherbergen Waffen und Nahrung.



5. Führe eine Unterhaltung mit deinem Vater. Er berichtet dir von dem Wassergeist in dem Schrein östlich des Palasts. Rede ebenfalls mit der Prinzessin, sie erzählt dir von einigen Büchern im Hinterzimmer.



6. Wenn du diese Bücher gefunden hast, lies sie von links nach rechts. Sie enthalten alle Informationen über Thors Specialmoves und wie man sie anwendet. Verlasse den Palast und setze den Weg in östlicher Richtung zum Schrein fort.



7. Dies ist leider der einzige Weg, der zu dem Schrein führt und eine Menge furchterregender Kreaturen warten darauf, sich mit dir beschäftigen zu dürfen. An den meisten kannst du vorbeirennen. Wenn du dann auch die Wächter ausgeschaltet hast, kannst du den Schrein betreten.



8. Kämpfe dir deinen Weg durch den Schrein und gegen die Wächter frei und öffne nun alle Truhen. Vorher ist es jedoch nötig das menschliche Ungeheuer zu besiegen. Erst danach kannst du nämlich die Truhen öffnen.



STORY OF THOR

Player's Guide



9. Im nächsten Raum bist du von Schleimpfützen umgeben. Renne nach oben und greife die rote Kreatur in der linken Ecke an. Dort findest du den Schlüssel für die Tür.



10. Beobachte den Wasserfall. Seine Strömung versucht dich zurück zu drängen. Springe über das Wasser, wenn es in deine Richtung fließt. Wiederhole diese Vorgehensweise solange, bis du es endlich durch die Tür geschafft hast.



11. Dies ist der Levelendgegner. Bewaffne dich mit dem Schwert, bevor du dich ins Kampfgetümmel stürzt. Nimm dich vor seinen Blasen und den tödlichen Kneifzangen in acht. Konzentriere deine Angriffe auf seinen Kopf, bis er vernichtet ist.



12. Mit deiner Armbinde kannst du den versiegelten Schrein öffnen. Nun ist der Wassergeist in deinem Besitz. Gehe zum Palast zurück und unterhalte dich erneut mit deinem Vater.



13. Wenn du nicht genug Energie besitzt, kehre zum Haus deines Lehrers zurück und rede mit ihm. Deine Gesundheit und deine Energie wird rundum erneuert. Vergiß auf keinen Fall auch die Truhe rechts zu öffnen.



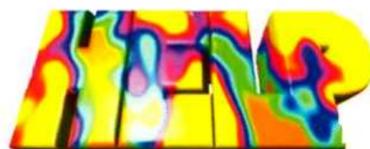
14. Der König schickt dich nach Osten zum Wasserfall. Dort findest du den Feurigeist. Bevor du dich jedoch auf die Reise machen kannst, mußt du mal wieder alle Truhen öffnen.



15. Feuere mit deiner Armbinde in das Wasser. Sofort erscheint der Wassergeist. Springe nun in das Gewässer und kraule unter die Brücke. Lösche das Feuer mit Hilfe des Geistes und hebe den Deckel der Kiste hoch.



16. Begib dich zum Wasserfall und sei versichert, daß dir der Wassergeist folgt. Sie ist die Einzige, welche die Tür durch den Wasserfall öffnen kann. „Betäube“ ihn durch einen Wasserschlag und eine Tür wird sichtbar.



STORY OF THOR

Player's Guide



17. Im ersten Raum wirst du von drei Fledermäusen angegriffen und mußt sie umbringen. Warte ab, bis auch der Fisch auf dem Boden gestorben ist, denn dadurch erhältst du drei gesunde Nahrungspunkte für später.



18. Laufe den Pfad bis zur ersten Truhe nach oben und entnimm ihr den Schlüssel für die linke Tür. Springe nun herunter und zweimal zurück, bis zu der Truhe, die du am Anfang gesehen hast.



19. Wenn du das Ungeheuer besiegt hast, kannst du den Schlüssel aufheben. Rolle den Felsen auf das Pad, dann steigt Dampf auf. Feuere mit deiner Armspange auf den Rauch, um Dytto herzulocken. Sie hilft dir beim Feuer.



20. Stelle dich auf das linke Pad, damit der Felsen herunterfällt. Schiebe diesen jetzt auf das zweite Pad, um die Tür offen zu halten. Halte dich von dem Feuerelement und dem Piranha im Wasser fern.



21. Der Dämon ist ziemlich schwierig zu treffen. Am besten du zielst auf seinen Kopf und rennst schnell weg. Er erzeugt nun drei Feuerelemente. Der Kopf erscheint erst wieder wenn du eines der Elemente vernichtet hast.



22. Setze den Weg nach Norden fort und spreng die Tür mit deiner Armspange auf. Laufe zum Altar und hole den Feuergeist. Deine Aufgabe führt dich anschließend zum Palast zurück.



23. Bevor du den Palast erreichst, wartet allerdings ein neues Abenteuer. Springe unter die Brücke, südlich des Wasserfalls. Der Wassergeist zerbricht für dich den Eiskegel. In der Kiste die erscheint findest du ein Power up.



24. Auf deiner weiteren Reise solltest du den Feuergeist in deiner Nähe haben, aber seine Fähigkeiten nicht unnötig verbrauchen. Er benötigt sie nämlich gegen jegliche Arten von Feinden, die auftauchen.



STORY OF THOR

Player's Guide



25. Unterhalte dich mit deinem Vater, der dich nach Nordosten schickt. Öffne die Truhe im unteren Raum bevor du gehst und stocke deinen Nahrungsvorrat auf.



26. Springe von dieser Leiste hinter dem Monster herunter und zitiere den Feuergeist herbei. Töte die Kreaturen und vernichte den Eiskegel. Laufe nun über die Brücke zu dem Lager.



27. Nun mußt du den Zauber des Wassergeistes in Anspruch nehmen. Benutze hierfür den See links der Stufen. Dytto wird sich danach um das Feuer kümmern, welches den Pfad versperrt.



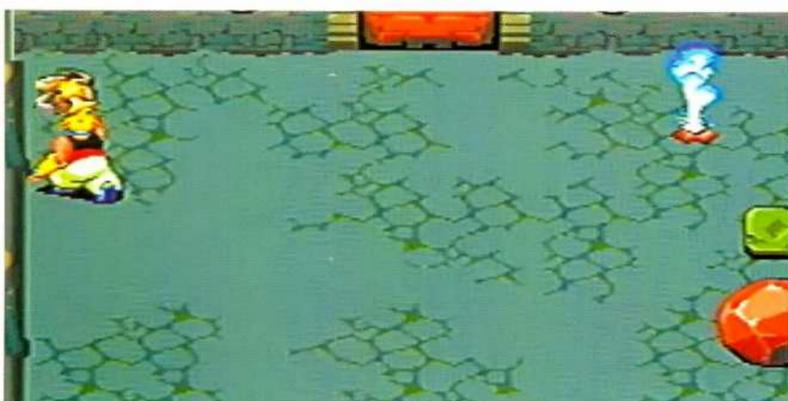
28. Gehe die Stufen hinauf und renne nach rechts. Achte auf die Zombies, sie zerfallen nach ein paar Schlägen in zwei Hälften. Die Soldaten sind mit Bomben bewaffnet, laufe schnell an ihnen vorbei.



29. Du befindest dich nun im Inneren des Camps. Nimm dir genug Zeit, denn es wimmelt hier von Soldaten, die mit Bomben und brennenden Pfeilen bewaffnet sind. Hole dir alle Power ups aus den Truhen. Die letzten drei Soldaten haben den Schlüssel, den du benötigst.



30. Nimm dein Schwert und gehe direkt zu einem der Kegelgeschütze. Du benötigst nur ein paar Schläge. Renne nun zum nächsten Geschütz und schlage erneut darauf. Nun besitzt du den Schlüssel für die Tür.



31. Töte die drei Schlangen aber sei aufmerksam, wenn sie anschwellen explodieren sie. Schiebe den Felsen auf das Pad und öffne die Tür. Hole dir den Feuergeist, bevor du den nächsten Raum betrittst.

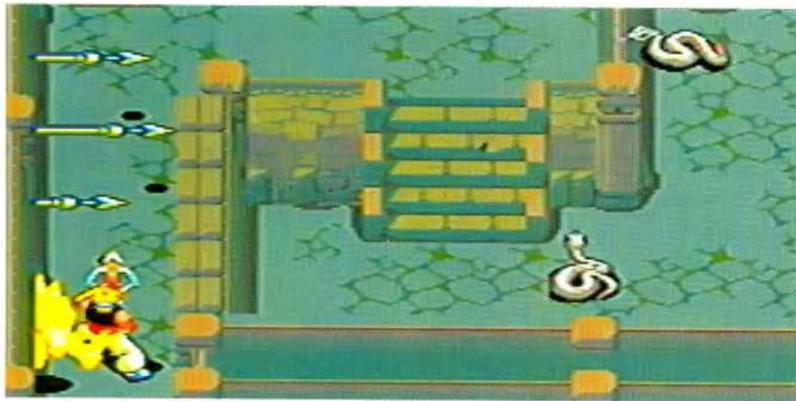


32. Renne schnell nach links. Hüte dich davor von den beiden ebenfalls rennenden Wächtern gefangen zu werden. Vernichte nun alle Soldaten und beginne auf das Ungeheuer rechts einzuschlagen. Damit sich die Tür öffnet, mußt du einen Metallpfeil auf den linken Hebel schießen.



STORY OF THOR

Player's Guide



33. Du solltest nicht durch die Tür rennen. Aus den Wänden schießen Stacheln hervor. Warte auf deine Chance und schieße mit der Metallarmbrust auf den Hebel. Nimm dir Zeit die Schlangen zu passieren.



34. Bewege dich auch in diesen Raum nicht zu forsch hinein. Es rollen Felsen vorbei. Die linken Steine bewegen sich langsam, die rechten extrem schnell. Mit etwas Geschick kannst du zwischen ihnen hindurch rennen.



35. Gehe zur Treppe und springe rechts hinunter. Öffne die Truhe bevor du in die Schlacht gehst. Nimm das Schwert und entledige dich der kleineren Soldaten, bevor du dir den großen Kerl vornimmst.



36. Du bist jetzt an Bord des Silberbootes. Laufe die Treppe hinauf und schiebe die Hebel in die abgebildete Position, um die Tür am anderen Ende zu öffnen. Hole den Feuergeist herbei und gehe danach den Korridor entlang.



37. Nimm das Schwert aus der Truhe und erkunde vorsichtig den Korridor. Eine Horde Soldaten greift aus dem Hinterhalt an. Der Feuergeist erledigt jedoch gerne für dich die schmutzige Arbeit.



38. Entledige dich aller Soldaten und öffne die Truhen, insbesondere die im hinteren Teil des Schiffes. Bewege dich nun zum Bug des Bootes.



39. Bekämpfe an dieser Stelle die Kreaturen des silbernen „Armet's“. Nimm das Schwert und wende deine Sprungattacke an. Du solltest nicht zu lange warten, sonst beschießen sie dich mit Feuerbällen.

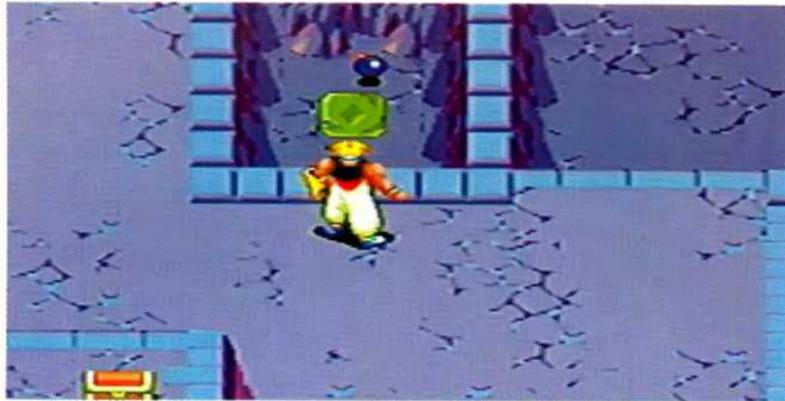


40. Wenn du an dieser Stelle angekommen bist, untersuche den Boden nach verborgenen Truhen. Drücke die Hebel in die gezeigte Position. Eine verborgene Höhle, die mit kostbaren Schatztruhen vollgestopft ist, wird sichtbar.



STORY OF THOR

Player's Guide



41. Renne unter den Soldaten, springe zu dem Felsen und schiebe ihn aus dem Weg. Wenn du dich auf der höheren Plattform befindest, wirf eine Bombe auf das Pad, damit die Truhe mit dem Roasbeef zum Vorschein kommt.



42. Gehe in die linke untere Ecke und stelle dich auf das Pad. Warte, bis du das Klicken hörst und renne anschließend zu den Stufen. Wenn du erfolgreich warst, besitzt du nun ein sehr nützliches Power up.



43. Du mußt durch die Tür oben am Bildschirm gehen und dich links des Pfades halten. So entgehst du den Felsbrocken. Um die Brocken am Herunterfallen zu hindern, drücke das Pad im Wasser neben den Stufen.



44. Folge dem Pfad bis zu dieser Tür, zaubere den Feuergeist herbei und öffne die Kiste. Richte dein Augenmerk jetzt auf die Eiskegel am Anfang und hole dir den Geist, der den Pfad öffnet herbei.



45. Direkt hinter diesem Raum mußt du ins Wasser springen und die beiden Kisten öffnen. Lasse dich vom Wasser zurücktreiben. Dies ist der schnellste Weg zum Raum mit den fallenden Felsen zu gelangen.



46. Wenn der Kegel zerbröselt ist, betritt den Raum. Bewege dich zur linken Seite und vernichte das Scheusal. Nun fällt ein Stein hinunter auf das Pad. Es ist nun leicht die Truhe und den Schlüssel für die Tür zu erreichen.

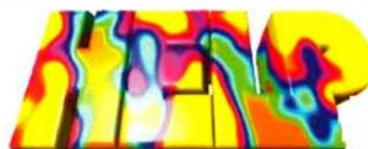


47. Betätige den Hebel, damit die Brocken nicht mehr auf die Stufen herab stürzen. Baue deine Kräfte auf und stelle dich in die Mitte der Zombies. Befreie nun deinen Feuergeist, aber betritt nicht aus Versehen das Pad.



48. An dieser Stelle mußt du vier Soldaten besiegen, damit der Feuergeist bei dir bleibt. Wenn alle vernichtet wurden, erscheint ein Ungeheuer. Wenn du auch dieses bekämpft hast, formiert sich auf der linken Seite eine Treppe.

Fortsetzung folgt...



Hier kommt das wohl realistischste Fußballspiel, welches je für den Mega Drive programmiert wurde. Folge einfach dem Lösungsguide, wenn du eine Trophäe gewinnen willst.

Player's Guide

3-5-2



1. Dies ist eine ziemlich gefährliche Option. Obwohl du die angriffsstärkste Formation besitzt, schützt dich dies nicht vor langen Bällen, die in deiner Abwehr landen.

4-4-2



2. Dies ist eine typische Allroundformation. Du spielst sicher in der Abwehr, hast zwei Flügelspieler und zwei Stürmer.

Ausputzer



3. Falls du eine schwache Abwehr hast, versuche, so viele Spieler wie möglich auf den Platz zu stellen. Diese müssen ununterbrochen angreifen. Wenn du im Ballbesitz bist, schieße ihn zu deinen Flügelmännern, die den Ball anschließend zu den Stürmern kicken.

4-2-4



4. Auch hier hast du ein sicheres Abwehrspiel und eine ganze Reihe Angreifer, die den Ball erobern können. Nichtsdestotrotz wirst du die meiste Zeit damit verbringen, den Ball über das Spielfeld zu kicken, und versuchen, einen Angreifer zu erwischen.

4-3-3



5. Wenn dein Team drei hochwertige Stürmer hat, besitzt du die beste Formation. Passe den Ball direkt zu einem Flügelmann und spiele Eins-Zwei mit deinen Stürmern, um eine gute Torchance zu ergattern.

Langer Ball



6. Hier siehst du eine einfache Strategie. Am besten du kombinierst sie mit dem „Ausputzersystem“. Grundsätzlich befinden sich deine Stürmer an der Elfmeter-Linie und warten auf einen langen Ball von einem der Abwehr- oder Mittelfeldspieler.

Abwehr

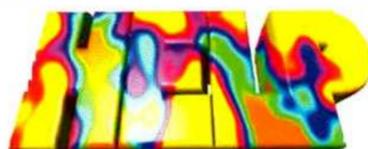


7. Wenn du eine 4-4-2- oder eine 3-5-2-Formation spielst, reguliere deine Mittelfeldreichweite, so daß sie von deinem Tor bis zum gegnerischen Tor reicht. Das gibt dir enorme Spielstärke für deinen Angriff und die Verteidigung.

Midfeld



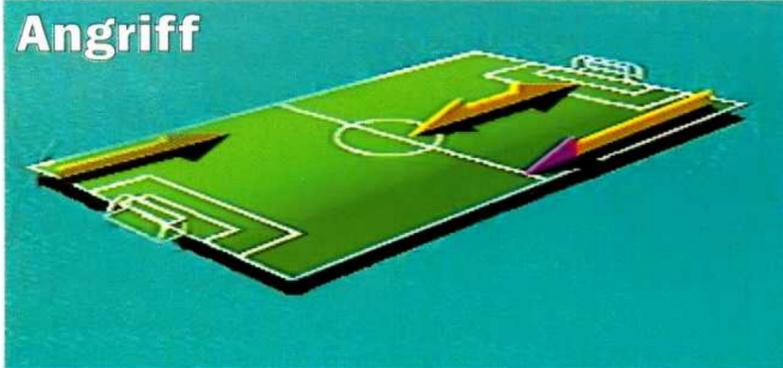
8. Solltest du ein gut eingespieltes Team besitzen, reduziere die Spieleranzahl deines vorderen Mittelfelds auf ein Minimum. Damit hast du eine effektive Sieben-Mann-Abwehr, und der Gegner bekommt erhebliche Schwierigkeiten beim Angriff.



F.I.F.A. SOCCER '95

Player's Guide

Angriff



9. Platziere dein Mittelfeld und deinen Angriff so, daß die Spieler auf halbem Weg zur Torlinie des Gegners laufen. Du greifst nun erfolgreich an, aber werde nicht leichtsinnig, ein einzelner langer Ball des Gegners kann dich in Schwierigkeiten bringen.



10. Reduziere dein Mittelfeld und den Angriff auf ein Minimum. Das Resultat ist, daß deine Mittelfeldspieler die Abwehr bilden, während deine Abwehr wie vier Extratorjäger im gegnerischen Strafraum spielen.

Taktiken



1. Wenn nicht mehr genug Spielzeit übrig ist, schieße den Ball ins Aus. In FIFA ist es schwierig einen Vorteil durch einen Wurf zu ernten. Außerdem kannst du die Uhr zu deinem Vorteil einsetzen.



2. Wenn du im Ballbesitz bist, kehre dem Gegner den Rücken zu und warte, bis er angreift. In den FIFA-Regeln steht, daß ein Angriff von hinten verboten ist und als Strafe ein Freistoß für dich herauspringt.



3. Wenn sich der Gegner anschickt, Scheinattacken anzubringen, renne in seine Beine hinein. Du bekommst den Freistoß und vielleicht wird der gegnerische Spieler hinausgestellt. Jetzt mußt du nur noch gegen zehn Spieler kicken.



4. Wenn der Gegner einen Starspieler besitzt, der dir Kopfzerbrechen bereitet, gehe das Risiko ein und überrenne ihn. Er fällt anschließend für den Rest des Spiels aus.



5. Solltest du einen guten Flügelspieler haben, dribble das ganze Spielfeld mit dem Ball entlang. Trickse ein paar Angreifer aus und warte, bis der Stürmer im gegnerischen Strafraum erscheint. Spiele ihm den Ball zu.



6. Wenn du einen guten Stürmer dein eigen nennst, kann jeder Ball im gegnerischen Torraum einen Treffer bedeuten. Übe deine Kopfbälle, Volleys und Fallrückzieher, denn Übung macht den Meister.

Wird fortgesetzt...



Road Rash ist zurück - auch diesmal in einem megaheißen neuen Outfit. Hier erfahrt ihr, wie man sicher durchkommt und das meiste Geld verdient.

Player's Guide

Brasilien



1. Zuerst mußt du deinen Konkurrenten eine oder zwei Waffen stehlen. Die Autofahrer haben ihren eigenen Kopf, paß also auf. Am besten du fährst in der Mitte der Fahrbahn, denn mit der Zeit wird die Straße länger, Hindernisse tauchen öfter und näher am Fahrbahnrand auf.

Deutschland



2. Die vereisten Flächen lassen dein Motorrad unkontrolliert rutschen. Das gleiche gilt, wenn du von der Fahrbahn abkommst und auf dem Schnee landest. Außerdem überfährst du die Leute, die dort entlanglaufen. Später im Level hat die Polizei Blockaden errichtet. Je schneller du fährst, desto schwieriger ist die Kontrolle über das Bike zu behalten. Dies gilt insbesondere in Kurven.

Kenia



3. Lenke dein Motorrad auf die linke Seite der Fahrbahn. Dadurch mußt du dich nicht durch den Haufen kämpfen. In den Anfangsleveln ist Kenia eine leichte Strecke, und du kannst Vollgas geben. Auf einige Dinge solltest du trotzdem achten. Eingeborene stehen auf der Straße, du kannst sie überfahren. Bei den Nashörnern wird's schon schwieriger, sie wandern langsam über die Fahrbahn.

England



4. Hier fahren die Autos bekannterweise links. Die Autos auf der rechten Seite erscheinen also extrem schnell. Am Start steht Rotwild auf der rechten Seite der Fahrbahn, und im weiteren Verlauf kannst du auf eine Rampe fahren und so die Hindernisse überspringen. Fährst du weiter, wird die Straße oft von Sperren blockiert, die von der Polizei bewacht werden. Crashe nicht hinein. Auch auf die Touristen, die über die Straße laufen, solltest du ein Auge haben.



ROAD RASH 3

Player's Guide

Italien



5. Fürchterlich viel Geflügel und anderes Farmgetier tummelt sich auf dieser Strecke. Den größeren Viechern mußt du auf alle Fälle ausweichen. Autos gibt es nicht viele, und wenn, sind sie weit genug entfernt. Du kannst also teilweise gut am Gasgriff drehen. Die Straßen sind trocken und griffig, und du kannst dich gut in die Kurven legen. Einzig die anderen Fahrer können dir Schwierigkeiten bereiten. „Bewaffne“ dich gut, damit du dir eine günstige Position erkämpfen kannst.

Australien



6. Diese Strecke ist sehr trocken. Achte darauf, daß dir nicht das Hinterrad ausbricht, wenn du zu stark beschleunigst. Es gibt hier viele wilde Tiere, wie z. B. Känguruhs. Solange du gerade fährst, besteht keine Gefahr. Du mußt nun anfangen, dir einen guten Platz zu erkämpfen. Hoffentlich bist du bis an die Zähne bewaffnet. In den professionelleren Leveln bewegen sich die Hindernisse näher an der Straße, und diese wird wesentlich kurvenreicher.

Japan



7. Japan beherbergt die schwierigste Strecke. Überall finden Straßenarbeiten statt, und es herrscht enorm viel Verkehr. Achte konzentriert auf die Zeichen, sie können dich vom Bike fegen. Die Verkehrskegel überspringst du einfach. Die Kreuzungen sind dicht befahren, und du mußt sie mit Vollgas überqueren. Wenn sich an dieser Stelle eine Sprungschanze befindet, wird dir deine Aufgabe erleichtert.

CHEATS

Für alle diese Codes mußt du dich auf dem Titelbildschirm befinden und den Controller 2 nehmen.

Für den Level 2 mit \$2.200,- in bar, dem Knüppel, der Kette und den Nunchakos mußt du CLUB eintippen.

Für den Level 3 mit \$3.300,- in bar, dem Knüppel, der Kette und dem Stemmeisen mußt du RAD eintippen.

Für den Level 3 mit \$20.000,- in bar, dem DMG 1000 Motorrad und allen Waffen mußt du **ABRACADABRA** eintippen.

Für den Level 3 mit \$3.300,- in bar, dem Knüppel, der Kette, der chemischen Keule und dem R.R.2 mußt du **BLUR** eintippen.

Alle Codes, die auf dem Controller 2 eingegeben werden, erzeugen einen Sound, außer bei **ABRACADABRA** - hier hörst du eine Sirene.

Für Extrageld mußt du auf dem Paßwortbildschirm **12345678** eingeben, die Zahlen in der unterstrichenen Position vergrößern, indem du sie mit 2 multiplizierst. Wenn du Zeit hast, kannst du das auch mit den anderen Zahlen probieren und sehen, was passiert.



THE SMURFS

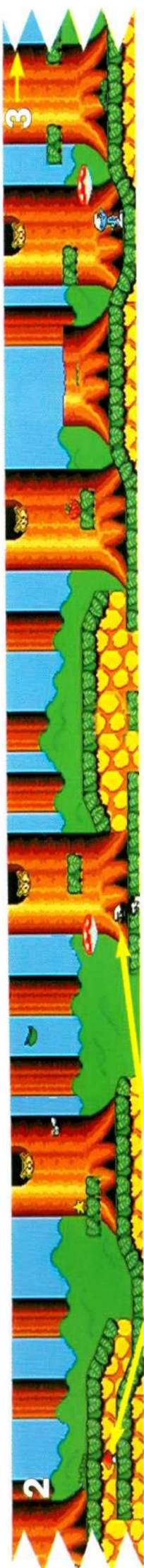
Endlich kommt jetzt für euch der erste Teil der Komplettlösung zu den Schlümpfen. Auf den folgenden zwei Seiten könnt ihr im wahrsten Sinne (kleine) blaue Wunder erleben.

Player's Guide

Akt 1 Der Wald



1. Achte auf die Eulen, die mit Eicheln werfen, wenn du nicht aufpaßt. Wenn du den einen Stern erbeutet hast, mußt du versuchen, auch alle anderen Sterne und zusätzlich die Pilze auf deiner Reise einzusammeln.



2. Pflücke diesen Pilz, darin findest du ein Extraleben. Halte Ausschau nach dem schwarzen Schlumpf, der von rechts angerannt kommt. Du kannst ihm ausweichen oder auf seinen Kopf springen.

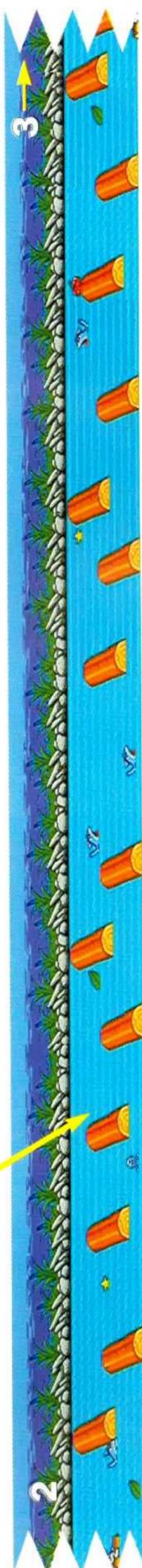


Akt 2 Der Flußschlumpf



1. Am Anfang mußt du sichergehen, daß du dich nach unten bewegst, denn dort findest du ein Extraleben. Wenn du am Fluß entlangreist, schiebe dich selbst nach vorne. Auf diese Weise hast du mehr Zeit, deinen Weg an den Stämmen vorbei zu planen.

2. Sei nicht gierig und versuche, nicht alles, was du siehst einzusammeln. Es ist nämlich nicht ungefährlich - schnell kannst du zwischen den Baumstämmen gefangen werden. Weiche ebenfalls den gefräßigen Fischen aus, die deine Energie reduzieren, wenn sie dich erwischen.

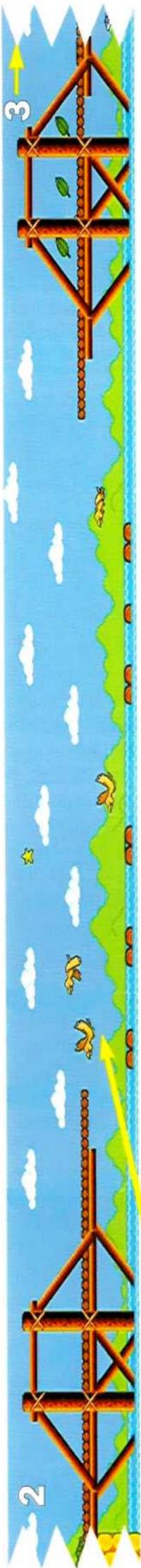


THE SMURFS

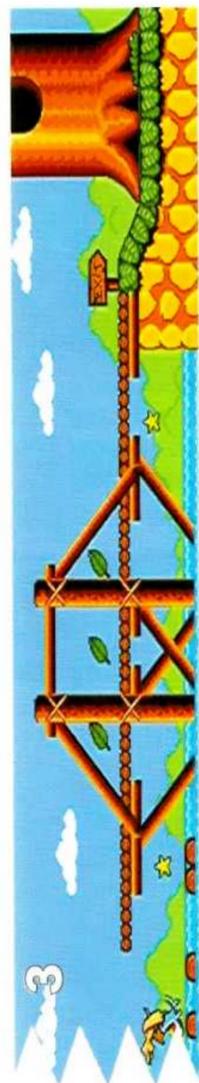
Player's Guide



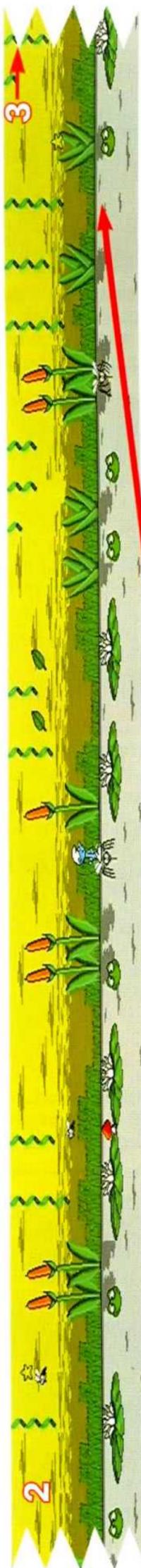
1. Bewege dich an dem Wurm vorbei zum Ende der Brücke. Sei vorsichtig, die Baumstämme sind nicht durch einen Unterstützungsbalken gesichert und fallen in das Wasser hinein. Du mußt entweder über sie springen oder darüberrennen.



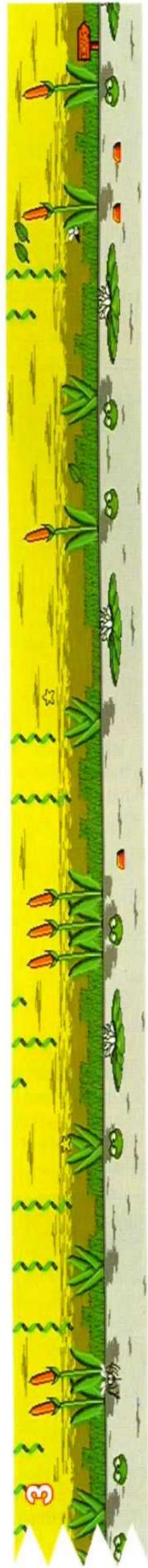
2. Damit du sicher über das Wasser kommst, besteht die Möglichkeit, auf den Rücken der Vögel zu hüpfen. Du mußt dich jedoch beeilen, da dein Gewicht die Piepmätze nach unten drückt. Besser ist es aber, du suchst dir einen langsameren Weg über die Stämme.



1. Bevor du auf die Froschköpfe springst, wirf ein Auge auf ihre Bewegungen, da sie zeitweilig untertauchen. Bist du an Bord des ersten Frosches, hüpf von dort nach rechts an die Ranken, die von oben herabhängen. Anschließend kannst du auf den zweiten Frosch usw. springen.



2. Dieser Pilz birgt ein Extraleben, du mußt es auf jeden Fall einsammeln. Eine neue Methode, den Sumpf zu überqueren, wird auch jetzt vorgestellt. Springe auf den Rücken eines Moskitos, hier kannst du auf den günstigsten Moment für den nächsten Sprung warten.



Wird fortgesetzt...

Dieses Fighting Game kann es sogar mit Super Street Fighter aufnehmen. Der Lösungsguide beinhaltet alle Moves und wann sie angewendet werden können.

Ha-Oh Maru



1. Wenn du wirklich wenig Energie besitzt oder gegen einen sehr starken Gegner fightest, ist dies ein sehr guter Distanzmove, den du gegen ihn einsetzen kannst. Du erwischst den Gegner auf jeden Fall und kannst ihn endgültig besiegen.



2. Hinter Ha-Oh Marus Waffen steckt eine Menge Kraft. Setze sie in einer Kombination mit dem Cyclone-Slash ein, und dein Gegner ist schnell schachtmatt.

Nakoruru



1. Für einen Angriff auf große Distanz kannst du deinen Adler einsetzen, der den Gegner angreift, indem du den Amube Yatoro anwendest. Dies ist extrem günstig, wenn ein Annu Mutsube folgt.



2. Nakoruru hat bei den normalen Attacken meist wenig Kraft. Sie besitzt jedoch aus diesem Grunde ein paar sehr handliche Specials. Lerne diese und wende die Kombinationen an, um deine Gegner zu besiegen.



3. Der Annu und Lela Mutsube Move sind extrem schnelle und kraftvolle Angriffsformen. Lasse ihnen einen harten Slash und einen kriechenden Low Kick folgen.



4. Der Mamaha-Flug ist schnell und kraftvoll, du mußt jedoch direkt vor dem Gegner stehen und extrem schnell sein.

Ukyo Tachibana



1. Ukyos Swallow Swipe ist ein exzellenter Distanzangriff, der deinen Gegner massiv verletzt. Lasse ihm einen schnellen Low Kick und einen Low Hard Slash folgen.



2. Wende den Snow Slash an, wenn du direkt vor dem Gegner stehst und er wenig Energie besitzt. Er wird nicht in der Lage sein, deinen Klängen zu entgehen oder sich zu rächen.



SAMURAI SHODOWN

Jubie Yagyu



1. Der Geyser Thrust ist Jubies kraftvollster Angriff auf kurze Distanz und funktioniert am besten zusammen mit seinem Saber Slash, durch den der Gegner erhebliche Energieeinbußen hinnehmen muß. Bleibe in Kontakt mit dem Gegner, sonst springt er über dich.



2. Wenn du nicht viel Energie besitzt, wende seinen Tsunami Saber an, der brillant aus der Ferne über den Boden funktioniert. Du kannst hierfür sogar am Rand des Bildschirms stehen.

Galford



1. Galford hat die größte Auswahl an Bewegungen. Sein rückseitiger Replica-Angriff ist sehr wirkungsvoll, und der Gegner ist schon getroffen, bevor er es überhaupt merkt.



2. Wenn du drohst, den Kampf zu verlieren, ist dieser Kopftreffer am besten. Er katapultiert dich außerdem vom Gegner weg, der geschwächt und offen für Angriffe zurückbleibt.



3. Galfords Dog Poppy kannst du gut im Kampf bei allen drei Distanzen, nämlich kurz, mittel und lang, einsetzen. Wähle Poppy, wenn du wenig Energie besitzt oder dein Gegner geschwächt ist.



4. Eine weitere Fernwaffe ist Galfords Plasmaklinge. Sie wirkt ebenso gut auf kurze Entfernung, und du kannst leicht einen Dashing Hard Slash folgen lassen.

Kyoshiro Senryo



1. Der springende Löwe ist eine gute Angriffsform. Allerdings stehst du hinterher ziemlich ungeschützt da, wenn der Move beendet ist. Wende an dieser Stelle den Rückwärts-Dash an.



2. Wenn du deinen Gegner überrumpeln willst, ist das Wheel of Smoke die beste Angriffsmöglichkeit. Du mußt dich direkt über deinem Gegner befinden und kannst ihn auf diese Weise gleich mehrmals hintereinander erfolgreich treffen.



SAMURAI SHODOWN

Kyoshiro Senryo



3. Der Wirbelwind Fan funktioniert besser aus der Entfernung. Allerdings ist diese Bewegung langsam und der Gegner kann ihn abwehren. Dadurch bist du offen für dessen Angriffe.



4. Twirling Fan ist die „Nahversion“ des Whirlwind Fans und betäubt deinen Gegner für eine Weile. Dadurch hast du Zeit, einen anderen Angriff anzuwenden.

Wan Fu



1. Wende alle Kicks und Slashes von Wan Fu an, denn er ist extrem stark. Der Confucius-Wirbelwind ist seine beste Waffe auf große Entfernung und erwischt den Gegner immer.



2. Aus der Nähe macht sich die Confucius Thunder Bomb gut. Diese Technik ist mit einer Dreischlag-Kombination gleichzusetzen. Verwende ihn als KO-Schlag, nach dem der Gegner nicht mehr aufsteht.

Charlotte



1. Charlotte ist eine starke Allroundkämpferin. Ihr Splash Fountain kommt exzellent, wenn der Gegner zurückgedrängt und von einem Sliding Kick niedergestreckt werden soll.



2. Für eine Doppelschlag-Kombination aus der Nähe solltest du Charlottes Power Gradation einsetzen, die den Gegner aus den Socken hebt. Danach kannst du ihn mit einem Kick oder Slash niederstrecken.

Tam Tam



1. Tam Tams Ahow Gaboori Move ist einer der besten Distanzbewegungen in diesem Spiel. Er lässt dich anwachsen und direkt vor dem Gegner explodieren. Dadurch ist er für einen Moment betäubt.



2. Wenn du dich zum Angriff bereitmachst oder dein Gegner in deine Richtung springt, wende den Paguna Deose an. Dadurch stürzt dein Gegner zu Boden und gibt dir genug Zeit, einen Moora Gaboori folgen zu lassen.



SAMURAI SHODOWN

Genan Shiranui



1. Genan hat eigentlich keinen guten Angriff aus der Entfernung, außer natürlich seinem Hard Slash. Um den Slasher Spin anwenden zu können, mußt du direkt vor dem Gegner stehen.



2. Wenn du diese Poison Cloud anwenden willst, vergewissere dich, daß du in Reichweite des Gegners stehst, da er sonst Zeit hat, diesem auszuweichen und dich seinerseits zu attackieren.

Hanzo Hattori



1. Mit allen seinen Moves ist Hanzo auf jeden Fall jemand, dem man Beachtung schenken sollte. Wende seinen Shrike Dash an, falls du und dein Gegner wenig Energie besitzen. Diesen Move kannst du nämlich unbedenklich anbringen.



2. Der Ninja Shadow Replica ist sehr handlich, denn er fügt dem Gegner erheblichen Schaden zu und verwirrt diesen ungemein. Man weiß nämlich nicht, an welcher Stelle du erneut auftauchen wirst. Du hast also bei einer weiteren Attacke die Oberhand.



3. Wenn du, aus welchen Gründen auch immer, vom Gegner fernbleiben mußt, ist der Flying Spikeball geradezu ideal für Distanzangriffe. Dadurch hast du nämlich trotzdem noch Bewegungsfreiheit, auch wenn der Gegner den Schlag abwehrt.



4. Solltest du auf einen Angriff des Gegners warten, ist der Ninja Teleport genau das Richtige. Der Angreifer verfehlt dich und du behältst mit einem Vital Blow die Oberhand.

Shiro Tokisada Amakusa



1. Shiro ist der stärkste Krieger im Spiel, denn er hat sein Schwert als Verstärkung. Wie auch immer, sein Forward Warp bringt dich rasch ins Kampfgeschehen, und eigentlich brauchst du keine Notiz vom Gegner zu nehmen.



2. Seine Underworld Apparition ist eine wunderbare „Langstreckenwaffe“ und fängt den Gegner auf jeden Fall ein. Aber auch seine „normalen“ Angriffe sind sehr wirkungsvoll, allerdings mußt du Auge in Auge mit dem Gegner stehen.

Fortsetzung folgt...



Du hast sicherlich den Film gesehen, jetzt kannst du endlich auch das Spiel zocken. Mit Hilfe dieses Lösungshandbuchs bekommst du die Gelegenheit, lebend wieder zuhause anzukommen.

Player's Guide



1. Der unangenehmste und gefährlichste Feind in allen Levels ist der Skarabäuskafer. Er schießt mit garstigen Laserstrahlen. Du kannst ihnen entgehen, wenn du dich bückst. Er kann mit einem Schuß oder dem Wurf einer Granate über den Boden getötet werden.



3. Anubis ist Ras Gefolgsmann. Du triffst ihn in jedem Level. Um ihn im ersten Level zu vernichten, mußt du auf die kleine Plattform springen. Wurf Granaten nach unten und erschieße ihn, wenn er direkt unter dir steht.



5. Du triffst wieder einmal auf Anubis. Renne auf keinen Fall in den Raum hinein. Warte besser im Korridor und krieche auf dem Bauch. Rolle die Granaten über den Boden, wenn Anubis erscheint. Bleibe in der Hocke, bis er vernichtet ist, da er den Flur nicht betreten wird.



7. Das letzte Mal triffst du auf Anubis. Krieche in die linke Ecke, wirf Granaten auf ihn bzw. auf die niedrigen Plattformen und erschieße ihn, wenn er sich auf dem hohen Plateau befindet.



2. Ein weiterer Feind sind Ras Fußsoldaten, die mit Laserstäben bewaffnet sind und sich selbst teleportieren können. Um sie zu vernichten, rolle zwei Granaten in ihre Richtung oder plaziere dich neben ihnen und schieße.



4. Am Stadtrand triffst du den ersten der fliegenden Feinde. Um auch sie unschädlich zu machen, benötigst du zwei Granaten. Renne nicht an ihnen vorbei, denn sie verfolgen dich in einer tödlichen Formation.



6. In der Wüste wirst du von Ras Gleitern angegriffen. Sie lassen auf dem gesamten Bildschirm Bomben fallen. Am besten du wartest an einer geschützten Stelle und sprintest voraus, wenn die Bomben detonieren.



8. Damit du Ra besiegen kannst, mußt du zunächst seine Attacken abwehren. Seine todbringenden Waffen sind ein achtdirektionaler Laser und Thermoraketen. Wenn du dich auf dieser Plattform aufhältst, kannst du Granaten nach oben werfen, ohne erschossen zu werden.



Du hast sicherlich den Film gesehen, jetzt kannst du endlich auch das Spiel zocken. Mit Hilfe dieses Lösungshandbuchs bekommst du die Gelegenheit, lebend wieder zuhause anzukommen.

Player's Guide

Explosionen



1. Du solltest insbesondere auf die Explosionen achten, die du immer dann auslöst, wenn du etwas zerstörst. Dadurch kannst du erheblichen Schaden nehmen, welches sich fatal auf das Spiel auswirkt.

Biest



1. Das Biest ist sehr lang, groß und schwer zu kontrollieren. Allerdings ist seine absolute, tierische Stärke im Verlauf des Spiels sehr hilfreich. Wenn du z. B. einen Zweikampf mit einem Widersacher austragen mußt, ist das Biest dein „Mann“.

Zyklopen



2. Wenn du in einem Stage mit einer Reihe von Feinden spielst, die Kanonen transportieren, sind die Augen der Zyklopen sehr hilfreich, denn sie können in acht Richtungen schießen. Ihre Auge in Auge-Kampftechniken sind ebenfalls nicht zu verachten.

Gambit



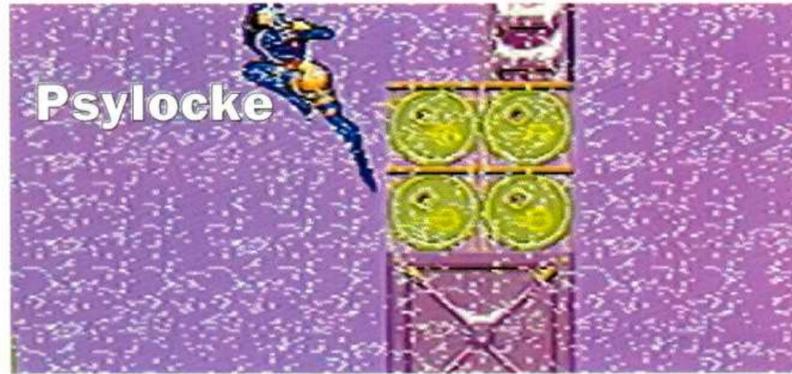
3. Gambit ist ebenfalls ein guter X-Mann, der für einen langen Kampf geeignet ist. Seine direkten „Auseinandersetzungen“ mit dem Feind sind sehr kraftvoll.

Nightcrawler



4. In den Leveln, die mit Minen und Minikanonen bestückt sind, ist der Nightcrawler dein Mann. Er kann jede Wand und jede Decke erklimmen. Seine Teleportfähigkeit läßt ihn mit Leichtigkeit aus jeder Gefahrensituation entkommen.

Psylocke



5. Sie ist die Schnellste und am beweglichsten. Wenn sich eine Schwierigkeit ergibt, katapultiert sie sich einfach eine Wand hinauf und kann mit ihrem Schwert jedem Feind heftige Wunden beibringen.

Wolverine



6. Wolverine ist der böseste der X-Men und sehr schnell. Er kann ebenfalls mit seiner Klaue in acht verschiedene Richtungen gleichzeitig angreifen und auch die Wände mit Leichtigkeit erklimmen.

Action Replay

Unendliche Anzahl von Leben für Spieler 1
FFC9590000

Unendliche Anzahl von Leben für Spieler 2
FFC8590006



Mortal Kombat 3

Der Spielautomat steht noch gar nicht in den Spielhallen, doch dank unseres Amerika-Korrespondenten haben wir schon jetzt alle Special Moves! Wer der absolute MK3-King werden will, darf schon einmal mit dem Lernen beginnen.

Arcade Game

Die Abkürzungen

Zurück=B
Runter=D
Rauf=U
Vorwärts=F
Rauf & Zurück=UB
Rauf & Vorwärts=UF
Runter & Vorwärts=DF
Runter & Zurück=DB
B,DB,D,DF,F=HCF
F,DF,D,DB,B=HCB
D,DF,F=QCF
D,DB,B=QCB

High Punch=HP
Low Punch=LP
High Kick=HK
Low Kick=LK
Block=BL
Run=RN
Halten=(H)
Loslassen=(R)

Hinweis:

Alle Pit 3 Fatalities lassen sich über F, F, F+RN ausführen.
Alle Mercies werden über U, U, U, U +RN ausgeführt.
Um Mercies vollführen zu können, muß man 1 Runde verlieren.
Um Animalities ausführen zu können, muß man zuerst einen Mercy vollbringen.

Sindel

* Fliegen: B, B, F, HK
* Air Fireball: B, DB, R, DF, F, LK
* Ground Fireball: F, F, LP
* Yell: F, F, F, HP
* COMBO(5): HK, HP, HP, LP, HK
* FATALITY 1: Derzeit noch unbekannt.

Sheeva

* Ground Stomp: B, D, B, HK
* Teleport Stomp: D, U
* Fireball: D, DF, F, HP
* COMBO(4): HP, HP, LP, (F + HP)
* COMBO(4): LK, HK, HK, (B + LK)
* FATALITY 1: F, F, F, LP (nah)
* FATALITY 2: F, F, F, (Block + HK + LK)

Cyrax

* Exploding Teleport: F, F, Block
* Netz werfen: B, B, B, LK
* Bomben werfen: Hold LK, B, B, HK
* Bomben weit werfen: Hold LK, F, F, HK
* Air Throw: B, DB, D, DF, F, Block
* COMBO(4): HP, HP, LK, LP
* COMBO(3): HP, HP, HK
* FATALITY 2: U, U, U, D, HP (anywhere)

Kabal

* Gear Slice: B, B, B, Run
* Purple Fireball: B, B, HP

* Tornado Spin: B, F, LK
* COMBO: HP, HP, (D + HP), Jump-Kick, B, B, HP

Liu Kang

* High Fireball: F, F, HP
* Low Fireball: F, F, LP
* Flying Kick: F, F, HK
* Bicycle Kick: Charge LK
* COMBO(5): HP, LK, LK, HP, LK
* COMBO(7): HP, HP, Block, LK, LK, HK, LK

Shang Tsung

* One Skull: B, B, HP
* Two Skulls: B, B, F, HP
* Three Skulls: B, B, F, F, HP
* Fire Eruption: F, F, B, B, LK
* Sub-Zero Morph: F, D, F, HK
* Cyrax Morph: Block, Block, Block
* Liu Kang Morph: Circle Joystick
* Sindel Morph: B, D, B, LP
* Jax Morph: F, F, D, LP
* Stryker Morph: F, F, F, HK
* Sektor Morph: D, F, B, Run
* Nightwolf Morph: U, U, U
* Sheeva Morph: F, D, F, LK
* Kano Morph: F, B, F, Block
* COMBO(5): LK, HP, HP, LP, (B + HK)



Jax

* Double Missile: F, F, B, B, HP
* Single Missile: B, F, HP
* Running Shoulder Slam: F, F, HK
* Ground Slam: Charge LK
* Grab & Punch: F, F, LP
* COMBO(5): HP, HP, Block, LP, (B + HP)

Sub Zero

* Freeze: D, DF, F, LP
* Eis-Dusche: D, DF, F, HP
* Eis-Clone: D, DB, B, LP
* Slide: B, (LP + Block + LK)
* COMBO(5): HP, HP, LP, (B + LK (B + HK), (B + HK)
* COMBO(2): HK, HK
* FATALITY 1: D, F, D, F, LP (nah)
* FATALITY 2: D, F, B, HK (fern)

Sonya

* Rings: D, DF, F, LP
* Bicycle Kick: B, B, D, HK
* Leg Grab: D + LP + Block
* Air Punch: F, B, HP
* COMBO(4): HP, HP, LP, (B + HP)
* FATALITY 1: D, D, D, F, LK (irgendwo)

Kano

* Flying Roll: Charge LK
* Knife Throw: D, DB, B, HP
* Knife Uppercut: D, DF, F, HP
* Grab & Bite: B, DB, D, DF, F, LP
* Air Throw: Block in air
* COMBO(5): HP, HP, HK, LK, (B + HK)
* COMBO(5): HP, HP, (D + LP),

Jump Kick, Air Throw

* FATALITY 1: F, F, F, HK (fern)
* FATALITY 2: F, F, F, LP (nah)
* ANIMALITY: Charge HP, F, F, F, Release HP

Stryker

* Baton Throw: F, F, HK
* High Grenade: F, DF, D, DB, B, HP
* Low Grenade: F, DF, D, DB, B, LP
* Baton Trip: F, B, LP
* COMBO(3): HP, HP, LP
* COMBO(4): LK, HP, HP, LP, +air
* FATALITY 1: D, F, D, F, Block (nah)
* FATALITY 2: F, F, F, F, LK (fern)

Sektor

* Heat Seeker Missile: F, DF, D, DB, B, HP
* Straight Missile: F, F, LP
* Teleport: F, F, D, Block
* COMBO(4): HP, HP, LK, LP
* COMBO(3): HP, HP, HK
* FATALITY 1: B, B, B, HK (nah)

NightWolf

* Shoot Arrow: D, DB, B, LP
* Hatchet Uppercut: B, DB, D, DF, F, HP
* Green Shield: B, B, B, HK
* Shadow Shoulder Smash: F, F, F, LK
* COMBO(4): HP, HP, LP, B, DB, D, DF, F, HP, +air
* COMBO(5): HP, HP, Hatchet Uppercut, Standing HP, Shadow

Charge

* FATALITY 1: D, F, F, HK (nah)
* FATALITY 2: D, D, F, F, LP (nah)

Kung Lao

* Hat Throw: B, F, LP
* Teleport: D, U
* Energy Spin: F, D, F, Run
* Diagonal Kick: D, HK
* COMBO(7): HP, LP, HP, LP, LK, LK, (B + HK)



CODES

Mega Drive Codes

SKITCHIN'

Power up Paßwörter

Drücke auf dem Warnbildschirm **B, A, UNTEN, A, START, START (BADASS)**. Ein Crashgeräusch gibt die korrekte Eingabe an.

Wähle auf dem Optionsschirm „Paßwort“ an und drücke **A**. Gib einen der Codes ein und drücke dann **START**. Du kannst so viele Power ups sammeln wie du möchtest, aber nur eine Stadt anwählen.

Ausrüstung 5. Grades **ARMOR**

3 Nitro **SPEED**

\$2000 **MONEY**

Die drei besten Waffen **THRASH**

Vancouver **TOTEM**

San Diego
San Francisco
Los Angeles
Toronto
Miami
Chicago
New York
Detroit
Washington:
Denver

VIEWPOINT

Warpzonen

Level 1: Spiele so lange, bis du zu dem Stage kommst, wo der Feind sich in einem Kreis formiert. Töte alle roten

BEACH
HILLS
STARS
JAYS
PALMS
PIZZA
LIBERTY
CARS
CAPITAL
BRONCOS

Blobs (mit einer Bombe). Ein Warp erscheint und bringt dich zum zweiten Level.

Level 2: Im mittleren Teil des Stages siehst du zwei katzenähnliche Kreaturen. Fliege hinter ihnen und erobere einen Warp im dritten Level.

Level 4: Suche erneut in diesem Mittelteil nach den Bergen. Hinter ihnen befindet sich die Warpzone in den Level 5.

Game Gear...

AERIAL ASSAULT

Paßwörter und Levelbeschreibungen

Runde 1 Skyship Adelaide

Bleibe ganz links und feuere kontinuierlich auf das Vorderteil des Luftschiffes.

Runde 2 Master Bomber

Um den Bomber zu vernichten, bleibe unter dem Flammenausstoß und feuere auf die Türen. Wenn die Luken zerstört sind, setze den Beschuß des Flugzeugs fort.

Runde 3 RZ-31 Jaggs

Für diesen Gegner solltest du die „Homing Bullets“ besitzen. Wenn du keine leistungsfähige Waffe hast, bleibe links unten und feuere auf den „Roboter Drop Port“ (auf dem Boden des Schiffes).

Runde 4 Dybbuk

Bleibe auf der linken Seite des Bildschirms und schieße auf seine Nase. Bewege dich nun auf den Boden und weiche den Schüssen aus. Wenn er wieder auftaucht, schieße auf den Mittelteil seines Gesichts.

CLUTCH HITTER

Pitching Tips:

Wenn du einen linkshändigen Pitcher, der einem linkshändigen Batter gegenüber plaziert ist, benutzt, mußst du den Pitcher auf die linke Seite des Gummis und den Batter auf die rechte Seite der Platte stellen (direkt hinter die Box des Batters). Wirf nun den Ball in einer Kurve. In den meisten Fällen trifft der Batter den Ball nicht. Ist die Situation umgekehrt (rechtshändiger Pitcher, rechtshändiger Batter) mußst du dich ebenso, nur seitenverkehrt, verhalten.

Batting Tips:

Beobachte die Pitches. Der Pitcher tendiert dazu, eine Menge Bälle zu

werfen. Geräte also nicht ins Schaukeln.

ECCO

Paßwörter

In the Beginning
Medusa Bay
Under Caves
Ridge Water
Open Ocean
Cold Water
Open Ocean
Deep Water
The City of Forever
Origin Beach
Dark Water
Deep Water
The City of Forever
In the Beginning
The Tube
The Machine
The Vortex (Alien)

N / A
UOBVV
WNVKC
USDNF
KOGME
WCSYF
SOWMG
OOOAH
KWGYI
YUJOW
COOSK
CCSKL
EEMSS
N / A
GGGKO
CWGWP
IMQSS

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

Generelle Tips

Physische Eigenschaften: Starte mit einem gut ausgewogenen Boxer, der einen Kraftvorteil besitzt.

Mentale Eigenschaften: Wähle einen Raufbold mit Killerinstinkt. Für seinen linken Haken wähle einen „Cross zum Körper“ und für seinen rechten Haken einen direkten Schlag zum Körper.

Power-up Trick: Fordere zunächst immer den gleichen Boxer heraus, so bekommt dein eigener Boxer die höchstmögliche Kampfstärke.

Turnierplan

Big Missouri Mike

Paßwort **ID5X JTLE 66EX**

Mike hat einen sehr kraftvollen Schlag, aber er ist langsam. Stelle dich links von Mike auf und schlage mit deiner linken Geraden zu seinem Kopf.

Ace Anderson

Paßwort **YD3X L4PE B6EX**

Ace ist ein schneller „Tänzer“ mit sehr schnellen Angriffsschlägen. Bleibe links von ihm und schlage mit deiner linken Geraden zu seinem Kopf. Halte dich von seinen Magenschlägen fern, sie lassen dich taumeln.

Kid Dynamite

Paßwort **QD1I MBSE C6EX**

Halte dich an seiner rechten Seite auf und ziele mit deinen rechten Aufwärtshaken zu seinem Kopf, bis er vernichtet ist. Wenn er deine Rechte abblockt, setze überraschend deine Linke ein.

Ivan Sprader

Paßwort **QDYN WHUF J6EY**

Ivan weicht zurück, wenn du ihn mit deinen Schlägen attackierst. Warte, bis er sich erneut auf dich zubewegt und überrasche ihn mit einer linken Geraden zum Kopf. Er tänzelt sehr schnell und plaziert genau so schnell seine gezielten Schläge.

Hurricane Hank

Paßwort **IDW5 XIYF K6E1**

Er ist zu stark, als daß du ihn KO schlagen könntest. Hier kannst du nur einen Sieg nach Punkten erreichen. Schlag und Ausweichtechniken wirken hier am besten. Schlage eine linke Gerade zum Kopf hin.

Roberto Loco

Paßwort **YDU5 555G R6EX**

Rechte Schläge zum Körper wirken gegen Loco am besten. Achte jedoch auf seine Rechte, die in Richtung deines Kopfes zielt. Attackiere ihn mit einem Bombardement deiner Schläge (sorge dich nicht wegen deines Prozentsatzes) und bewege dich schnell vor und zurück.

Raging Ryan

Paßwort **YDS5 555G 66EX**

Versuche, ihn mit unbarmherzigen



CODES

...Game Gear

Attacken deiner Haken und linken Geraden gegen den Kopf aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dein Prozentsatz ist zwar gering, mit genügend Treffern (mehr als dein Gegner), wirst du jedoch trotzdem in der Lage sein, Punkte zu gewinnen.

Iron Mac Roberts

Paßwort **YDQ5 555G A6E1**

Bleibe an ihm dran und unterbrich dein Punching nicht. Wenn du eine Pause zwischen deinen Schlägen machst, wird er unwillkürlich zurückschlagen.

Sherlock Kovacs

Paßwort **YDQ5 555G B6EZ**

Wenn Kovacs in Reichweite ist, bleibe vor ihm und lasse ihn unter einem Hagel deiner linken und rechten Geraden gegen den Kopf zu Boden gehen.

Lefty O' Doole

Paßwort **YDM5 555G C6EY**

Greife mit kleinen, harten, gezielten Schlägen gegen das Gesicht an. Schnelle Bewegungen und Angriffe sind hier am effektivsten.

Glass Jaw King

Paßwort **YDK5 555G C6EY**

Bleibe in seiner Nähe und schlage ein paar linke Geraden in Richtung des Kopfes. Du hast wenig Gelegenheiten, ihn zu treffen, du mußt also fortwährend boxen.

Hook Hendricks

Paßwort **YDI5 555G E6E1**

Wenn er sich nach links bewegt, bleibe

ihm fern und bewege dich deinerseits nach rechts. Lasse ihn keinen Treffer zu deinem Kopf plazieren. Sollte er sich nach rechts bewegen, bleibe in seiner Nähe und boxe eine linke Gerade zum Kopf.

Bull Cutless

Paßwort **YDG5 555G F6EZ**

Viele Schläge gegen den Kopf wirken hier bei Bull Wunder. Erwinnere dich also: Tänzeln ist hier das A und O.

Evander Holyfield

Paßwort **YDE5 555G G6EA**

Evander ist megastark. Halte den Kontakt und bearbeite ihn mit einer Salve konstanter Schläge zum Kopf. Versuche, dich mit schnellen Bewegungen aus der Gefahrenzone zu bringen. Am empfindlichsten reagiert er auf linke Geraden gegen den Kopf.

Greg Swanson

Paßwort **YDC5 555G Z6EV**

Greg ist sogar noch stärker als Evander. Schlag- und Tänzeln sind die Essenz, wenn du Punkte ernten willst. Lande einige Treffer, tänzele dann wieder auf Distanz. Wenn du nach Punkten vorne liegst, renne weg und schinde sozusagen Zeit, damit du nach Punkten gewinnst.

FANTASY ZONE

Levelauswahl und Unsichtbarkeit

Drücke auf dem Titelschirm, **OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, KNÖPFE 1, 2, 1, 2**, und **START**. Du kannst nun die Levels anwählen, den Modus ändern,

Geld bekommen und den Sound testen! Wende den Levelauswahlcode an und gehe nach unten zu „**MODUS**“. Drücke **BEIDE KNÖPFE**, während du **RECHTS** auf dem Kontrollpad drückst. Das Wort „Untot“ erscheint. Du bist nun unsichtbar

LEMMINGS

Paßwörter

FUN

Level	Level Names	Passwords
2	Floater Can Survive	TGNBVLWM
3	Made For Blockers	ZTGNBUIQ
4	Miners & Climbers	BDGMZSEJ
5	Bashers This Time	TGMZSFKU
6	Blockers & Bombers	JSFKVLWN
7	Builders Will Help	BUIQBCKF
8	Easier Than It Looks	UJTGMYRD
9	Try Your Best	HODYRCFK
10	Smile	VKVLWMZS

THE LION KING

Levelauswahl

Warte, bis das Sega-Logo erscheint, drücke und halte dann Knopf 2. Wenn das Logo verschwindet, mußt du das Kontrollpad im Uhrzeigersinn drehen, bis der Disneybildschirm verschwindet und du einen anderen Ton hörst. Dieser beweist, daß der Cheat richtig eingegeben wurde. Gehe zum Start, dann erscheint eine Levelauswahl.

Sega 32X

AFTERBURNER

Testmodus

Wenn das Sega-Logo erscheint, drücke A, C und START auf dem Controller Zwei und du hörst eine Stimme. Drücke auf dem Titelschirm A, B, C und START auf dem ersten Controller. Du gelangst zu einem Bildschirm mit Optionen wie „CRT Test“, „Buchhaltung“ und „Memory Test“. Dieses Menü wurde ursprünglich für Arcadespieler designt.

COSMIC CARNAGE

Wende unheilvolle Bewegungen an

Im Handbuch findest du keine Angaben über die „Fatal Moves“. Bringe die Energie deines Gegners auf ein Minimum herunter. Wende nun eine der Spezialattacken deines Charakters an.

STAR WARS

Codes

Unterbrich das Spiel an einer beliebigen Stelle und gib die folgenden Codes ein.

Timer Reset LINKS, UNTEN, A,

C, UNTEN und OBEN

Freeze Timer UNTEN, B, B, OBEN, RECHTS und LINKS

Piano Modus OBEN, RECHTS, LINKS, A, UNTEN und C.

Diese Codes funktionieren nur mit dem Sechs-Knöpfe-Controller, da man mit dem Drei-Knöpfe-Controller das Spiel nicht unterbrechen kann.

VIRTUA RACING DELUXE

Das Rennen auf den umgekehrten Strecken fahren

Du mußt die Rennen auf den fünf Strecken im Hard- oder Normalmodus gewinnen. Wenn du die fünf Trophäen gewonnen hast, kehrst du in den Modus-Auswahlbildschirm zurück. Plaziere den Cursor auf dem Optionsquadrat und drücke RECHTS auf dem Richtungskreuz, damit das Wort „Virtua Racing“ rückwärts erscheint. Wähle es an, nun kannst du die Strecken rückwärts fahren.

Knuckles Sign

Du mußt dein Auto in der Sand Park

Zone drehen und den falschen Weg zurückfahren. Wenn du an eine Gabelung kommst, siehst du ein großes Zeichen, das Wort „**KNUCKLES**“. Fahre vorsichtig um die Gabelung herum.

Glitch

Diese ist in der Bay Bridge Zone. Direkt vor Rundenende befindest du dich in der angegebenen Gegend. Steuere hart nach rechts, und du kannst einen komplett anderen Weg fahren. Lenke erneut auf dieser alternativen Route nach rechts, und du fährst auf einem riesigen grauen Feld. Diese Route kannst du am besten überblicken, wenn du die Einstellung wählst, die deinen Wagen am weitesten entfernt zeigt.



Die unverwüstliche Spielidee von Tetris erfährt eine erneute Wiederbelebung. Vom oberen Bildschirmrand fallen jeweils drei verschiedenfarbige

FORTSETZUNG DES

Steinchen. Mit der einen Taste

DENKSPIEL-

können sie gedreht werden, mit

KLASSIKERS!

der anderen kann man ihre Anordnung verändern. Am unteren Bildschirmrand angelangt, bleiben sie so lange liegen, bis



Im Story-Modus bekommt man hübsche Grafiken zu sehen.

Super Columns



Gegen ein Gegner wird es besonders schwierig.

drei Steine einer Farbe diagonal oder horizontal direkt nebeneinander liegen (vier Steine vertikal). In diesem Falle lösen sie sich auf. Bei besonders guten Kombinationen erhält ein Gegner einige Betonklötze in sein Sortiment eingefügt. Das Spiel geht so lange weiter, bis bei einem der Spieler der ganze Bildschirm gefüllt ist. Einzige Besonderheit der Neuauflage sind der Storymodus, bei der man schöne Grafiken zu sehen bekommt und gegen einen Computergegner antritt, während Flash- und Endless-Modus altbewährte Columns-Unterhaltung bieten.

hi

Check Up

Game Gear
2 MBit

SUPER COLUMNS



Super Columns
Hersteller: Sega
Release: Mai

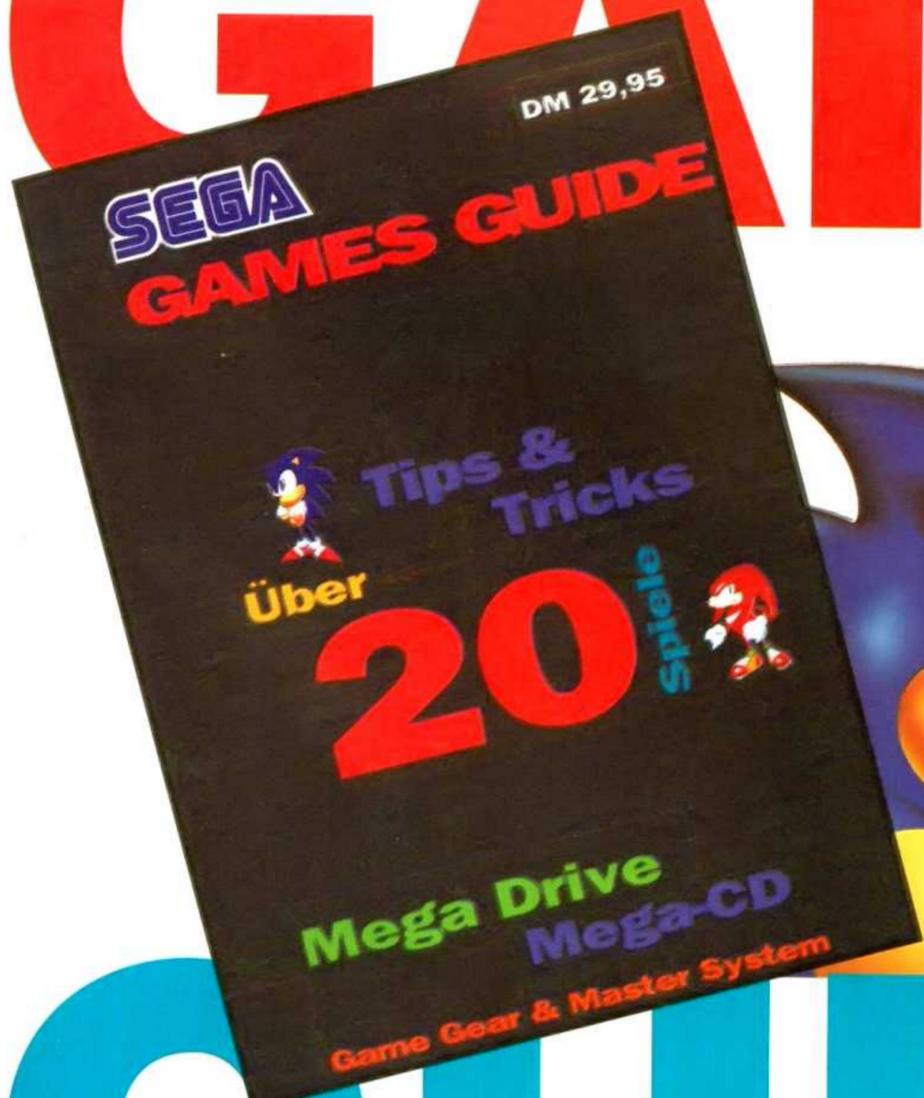
Denkspiel
Tel. 040-2270961
Preis: DM 89,95

Spieler 1 (-2)
Levels 3
Save Game Nein
Besonderheiten Game Gear-Link-Modus

Grafik 58%
Sound 68%
Gesamt 79%

Wer Columns oder Dr. Robotnik's MBM schon hat, kann darauf verzichten, anderen dürfen einmal probespielen.

GAMES



Tips & Tricks: **MEGA DRIVE:** Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Ottifants **MASTER SYSTEM/GAME GEAR:** Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue **MEGA CD:** Sonic the Hedgehog CD, Battelecops, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

- Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt.
- Geheime Levels - neuer Spaß in unbekanntenen Dimensionen.
- Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren.
- Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermoltz besiegt.

für nur **DM 29,95**

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich den **SEGA GAMES GUIDE** zu **DM 29,95**

- per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (DM 29,95 + DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)
- per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

GUIDE

COMPUTEC

Rennspielfans freuten sich schon vor über einem Jahr auf das Erscheinen von Sonic Drift auf dem Game Gear, dank der mittelprächtigen Qualität mach-

EIN ZÜNFTIGER

te ihnen Sega jedoch einen Strich **RENNSPIELSPASS FÜR**

durch die Rechnung und ließ die **DEN GAME GEAR!**

offizielle Veröffentlichung kurzerhand fallen. An dem nun in Japan erschienenen Nachfolger Sonic Drift 2 kommt Sega jedoch nun nicht mehr herum. Dieses Spiel gehört zweifellos neben Sonic Triple

Check Up

Game Gear
4 MBit



Drift Racing	Rennspiel
Hersteller: Sega	Tel. 040-2270961
Release: Mai	Preis: DM 89,95
Spieler.....	1-(2)
Strecken.....	8
Save Game.....	Nein
Besonderheiten.....	Game Gear Link-Option

Grafik 82%

Toll! Die 3D-Grafiken sind schnell, abwechslungsreich und farblich erstklassig gelungen. Außerdem überzeugen eine schöne Präsentation und die witzigen Fahrzeuge.

Sound 68%

Lustiger Düdelsound der üblichen Sonic-Sorte!

Gesamt 83%

Sonic-Fans müssen zugreifen! Dieses Rennspiel offenbart langfristigen Spielespaß und sollte in keiner anständig sortierten Game Gear-Spielesammlung fehlen!

Sonic Drift Racing



Trouble zu den besten Game Gear-Spielen überhaupt.

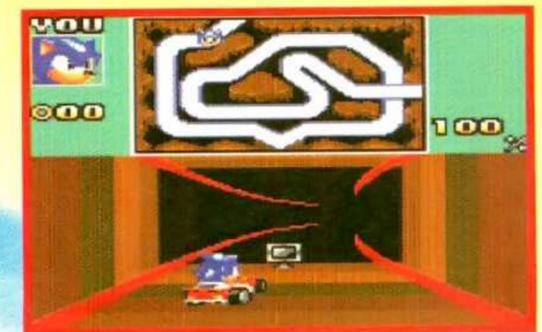
Virtua Racing, oder was?

Wer jetzt auf ein prächtiges Rennspiel im Stil von Virtua Racing für seine kleine Handheld-Konsole hofft, liegt leider komplett falsch. Sonic Drift Racing ist ein pures Funrennspiel in der Art von Super Mario Kart. Man hetzt mit kleinen Karts über abwechslungsreiche Pisten, versucht die Gegner von der Straße zu verdrängen und muß sich nicht um komplizierte Dinge wie Gangschaltung oder Feintuning kümmern. Im Gegensatz zu dem spielerisch ähnlichen BC Racers werden erfreulicherweise auch Rundenzeiten gespeichert und in einer Highscoreliste ablegt.

Wenn man in den Ozean fällt, wird man per Kran wieder auf die Strecke gehievt.



Die sieben Fahrer begrüßen den Spieler auf dem Titelscreen.



In der Quake Cave geht es besonders eng zu!

Hot-Spot

Sonic und seine sechs Kumpels im unterhaltsamen Funrennspiel!



Die 18 Strecken im Überblick

Purple Grand Prix



Emerald Hill



Hil Top



Dark Valley



Casino Night



Desert Road



Iron Ruin

White Grand Prix



Desert Road 2



Rainy Savanna



Ice Cap



Hill Top 2



Mystic Cave



Emerald Hill 2

Blue Grand Prix



Dark Valley 2



Quake Cave



Balloon Panic



Emerald Ocean



Milky Way



Death Egg

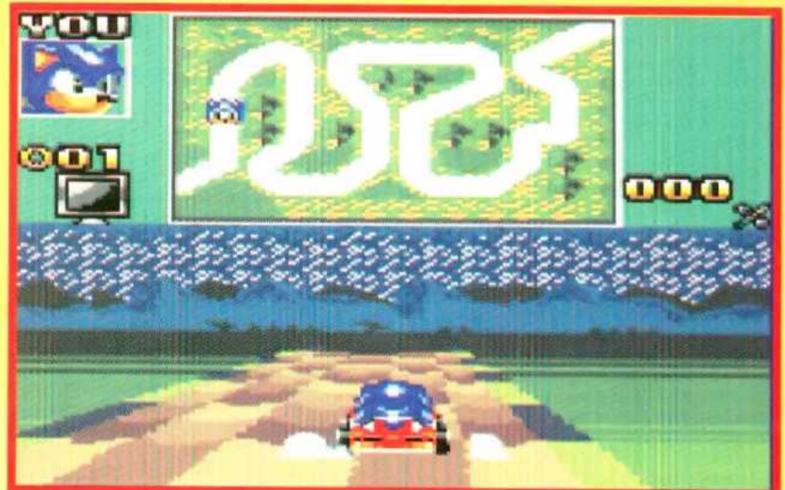
Die Features

Ähnlich wie bei Chaotix packte man auch hier gleich eine Handvoll an Charakteren in das Spiel, im Gegensatz zu Chaotix sind dieses jedoch allesamt alte Bekannte. Zu Beginn des Spiels darf man sich seinen Liebling aussuchen, wobei man unter Sonic, Tails, Knuckles, Amy, M-Sonic, Eggman und Fang wählen kann. Befindet man sich im Free Run-Modus, darf man sich eine von jeweils vier Rennstrecken der drei verschiedenen Grand Prix auswählen und ohne Gegner um eine Bestzeit fahren, die solange gespeichert wird, bis man ausschaltet. Im Chaos GP-Modus wählt sich einen der drei GP-Circuits an und bestreitet sechs Rennen nacheinander. Hierbei werden je nach Platzierung Punkte vergeben und zusammengezählt. Ziel dieser Variante ist es natürlich, am Ende mehr Punkte zu haben als die drei zufällig ausgewählten Gegner. Die Rennen verlaufen jeweils unterschiedlich.

Regen und Gewitter machen die Straßen in der Savanna rutschig (rechts oben).

Im diesem übersichtlichen Screen kann man sich für einen der Spielmodi entscheiden. (rechts unten)

Teilweise muß man mehrere Runden fahren, ab und zu befindet sich die Piste in der Luft, oder man brettert durch eine Höhle. Wenn es nervt, daß er nach einer Berührung mit einem Konkurrenten langsamer wird, der kann im Options-Menü den Feindkontakt auf wirkungslos schalten. Sammelt man genügend Ringe ein, erwarten einen nützliche Extras, die einen beispielsweise ein ganzes Stück nach vorne katapultieren. Die vorbildlich inszenierten Strecken sind enorm abwechslungsreich und sehr übersichtlich gestaltet. Die Krönung des Spiels ist natürlich ein Game GearLink-Modus, wo man gegen einen Freund um die Wette fahren darf.



Word Up

Da schau her! Im Vergleich zu Street Racer auf dem Mega Drive schneidet Sonic Drift Racing deutlich besser ab. Deutlich bessere Spielbarkeit, flinke Grafik, viele, abwechslungsreiche Strecken und witzige Extras dürften dieses Spiel zum Game Gear-Bestseller machen!



Darauf habt ihr sicherlich gewartet: U. S. Gold veröffentlicht Championship Hockey, eine Eishockey-Simulation

AUF SEGAS 8 BIT-
für Game Gear und Master

KONSOLEN BRICHT
System mit einigen hochinteres-
DIE EISZEIT AN!

santen Features. Nach Festlegung von Spielmodus (Play Offs, komplette Saison), Mannschaft und Länge der Spielzeit kann's losgehen. Strafen und Reihenwechsel können auf Wunsch eingeschaltet werden.

Die Steuerung ist erfreulich einfach: Mit Button 1 wird auf das Tor geschossen, während Knopf 2 für die Pässe zuständig ist. Jede der 24 National-Mannschaften



Vor dem Bully werden die beiden Teams miteinander verglichen.

Word Up

Weitgehend realistisch, actionreich, fundierte Statistiken, flotte Grafik - Championship Hockey erfüllt die Ansprüche, die man an eine solche Simulation stellt. Besonders die Game Gear-Version mit ihrem einwandfreien Scrolling kann man nur wärmstens empfehlen.

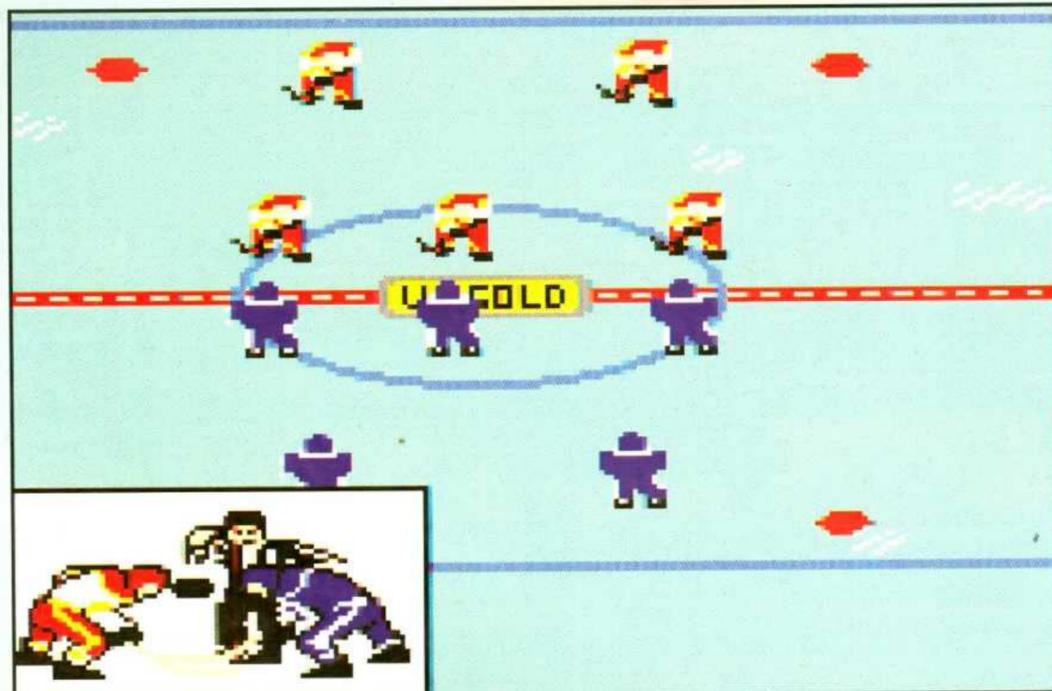


Petra

Championship Hockey

Hot-Spot

Bis auf den fehlenden Zweispieler-Modus bietet das Modul alles, was sich der Eishockey-Fan wünscht.



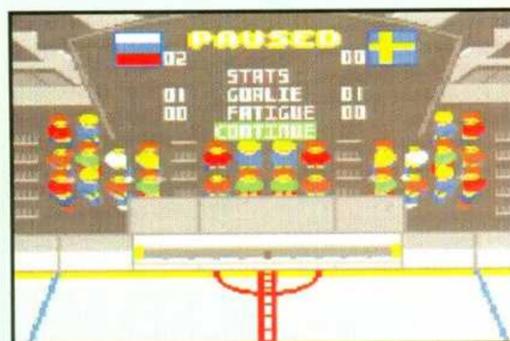
Spannung vor dem Bully: Wer kann den Puck zuerst für sich erobern?

hat individuelle Stärken: Spielt ihr z. B. mit dem Luxemburger Team gegen die USA oder Kanada, habt ihr von vornherein schlechte Karten - das Spiel wird also wesentlich härter.

Abgesehen von einigen wunderlichen Aktionen mancher Spieler (Verteidiger läuft ohne erkennbaren Grund sekundenlang gegen die Bande oder „tanzt“ um den Puck) wurde die Stadion-Atmosphäre graphisch sehr gut eingefangen. Der Bildausschnitt zeigt das Geschehen von schräg oben



Im Options-Bildschirm läßt sich z. B. einstellen, ob Zeitstrafen zulässig sind.



Während des laufenden Spiels darf per Menü der Goalie ausgewechselt werden.

und scrollt sanft mit, wenn der Puck in einen anderen Bereich der Eisfläche geschlenzt wird.

pm

Check Up

Game Gear
Master System
2 MBit



Championship Hockey Sportspiel
Hersteller: U. S. Gold Tel. 0521-29843
Release: April Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels -
Save Game -
Besonderheiten Ausführliche Statistiken

Grafik **74%**

Die übersichtliche Darstellung des Spielfeldes und die detaillierten Animationen sind sehr überzeugend.

Sound **32%**

Während des Matches hört man lediglich den Einsatz der Schläger.

Gesamt **79%**

Berücksichtigt man die Möglichkeiten der Systeme, sind U. S. Gold zwei sehr ansprechende Module gelungen.

Zu den hinterhältigsten Comicfiguren seit Tom & Jerry und Sylvester & Tweety zählen ohne Zweifel Itchy & Scratchy. In den sechs Levels (Burgver-

ACCLAIM LÄST

lies, Piratenschiff, Wilder Westen,

DIE KATZE AUS

Baustelle usw.) dieses Actionspiels

DEM SACK!

geht es ausschließlich darum, in der Rolle von Mäuserich Itchy der Mieze das Fell über die Ohren zu ziehen. Zu diesem Zweck sammelt



Die überall verstreuten Mauselöcher dienen Itchy als Fluchtweg.

The Itchy & Scratchy Game



Deftig, deftig: Wenn einer der beiden mit dem Dynamit um sich wirft, herrscht Bombenstimmung.

man auf den Plattformen Holzhämmer, Bomben, Flammenwerfer, Sprengstoff, Panzerfäuste, Äxte, Bumerangs, Kreissägen, Bratpfannen, Maschinengewehre und vieles mehr und schikaniert damit Scratchy, der genau dasselbe versucht. Sinkt der Energiepegel des Katers auf Null, darf man den nächsten Level in Angriff nehmen. Wird ein „Werkzeug“ eingesetzt, bekommt ihr eine cartoon-artige, schwarz-humorvolle Animation zu sehen. Mögen die makabren Animationen anfangs noch ganz unterhaltsam sein, wird das Spiel an sich schnell uninteressant.

pm

Check Up

Game Gear
2 MBit

The Itchy & Scratchy™ Game



Itchy & Scratchy Game Action-Game
Hersteller: Acclaim Tel. —
Release: April Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 6
Save Game —
Besonderheiten 24 „Folterinstrumente“

Grafik 65%
Sound 45%
Gesamt 41%

Viel zu kurze Levels und ein eintöniges Spieldesign lassen die Motivation rasch abflachen.

Mega Drive

- Mega Drive ohne Spiel 189.90
- Action Replay 2 79.90
- 6-Button Controller 29.90
- RGB Kabel 24.90
- Alien Soldier 109.90
- Asterix 109.90
- Urban Strike 69.90
- ATP Tennis 104.90
- Bonkers 99.90
- Flink 39.90
- Cannon Fodder 94.90
- Der König der Löwen 79.90
- Dune II 104.90
- Earthworm Jim 99.90
- FIFA Soccer '95 89.90
- Flintstones - The Movie 104.00
- NFL Madden 89.90
- Kawasaki Superbikes 89.90
- Landstalker 119.90
- Mega Bomberman 84.90
- Mega Man Wily Wars 104.90
- Mega Swiv 89.90
- Mickey Mania 69.90
- Micro Machines 2 89.90
- NBA Jam T.E. 99.90
- NBA Live '95 89.90
- Road Rash 3 79.90
- Rugby 94.90
- Samurai Shodown 99.90
- Schlümpfe 94.90
- Shining Force 2 119.90
- Slammasters 129.90
- Sonic 3 99.90
- Speedy Gonzales 109.90
- Stargate 109.90
- Story Of Thor 119.90

O.I.T.

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

Lieferbedingungen

Porto: 7.- DM
Bestellungen ab 200.- DM portofrei
Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt
Bestellungen werden am selben Tag verschickt
Wir akzeptieren alle Kreditkarten
Telefonische Bestellung mit Kreditkarten möglich

* Täglich Neuheiten *

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

- Skeleton Krew 119.90
- Striker 99.90
- Super Streetfighter 2 99.90
- Syndicate 99.90
- Theme Park 99.90
- Toughman Contest 89.90
- True Lies 99.90
- Warlock 104.90
- WWF Raw 109.90
- X-Men 2 104.90

Mega Drive 32 X

- Grundgerät 329.90
- Metal Head 119.90
- Motocross 32X 119.90
- Super Space Harrier 89.90
- Virtua Racing Deluxe 119.90
- Chaotix 129.90
- Shadow Squadron 129.90

Mega CD

- Mega CD + 2 Spiele 399.00
- Dungeon Master 2 99.00
- Ecco 2 104.00
- Keio Flying Squadron 89.00
- Schlümpfe 109.00
- Shining Force CD 109.00
- Snatcher 99.00
- Soulstar 69.00
- Thunderhawk 99.00
- Earthworm Jim 119.90
- Samurai Shodown 119.90
- Fatal Fury Special 119.90
- Lunar Silverstar 119.90
- Popful Mail 109.90
- Lords Of Thunder 109.00
- Dungeon Explorer 109.90

Tel: 0711 - 613758 oder 616485

Ein Spiel, bei dem es sich storymäßig ausschließlich um Musik dreht, hat es meines Wissen noch nicht gegeben. Und eines, bei dem man allerhand

NIEDLICHES GAME

über Musik lernt, erst recht noch

GEAR-JUMP & RUN

nicht. Tempo Junior, Segas neues

FÜR KIDS!

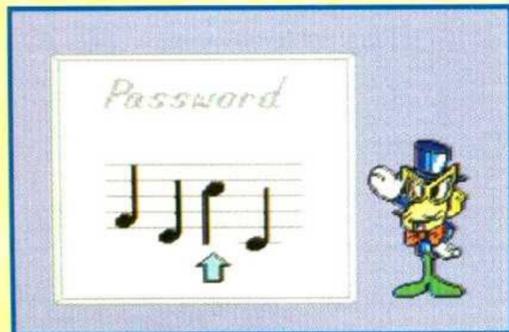
Game Gear-Werk für die ganz Jungen unter den Videospielefans dürfte somit das erste Musik-Spiel sein. Auf dem weit entfernten Planeten Rhythmia hat der hinterlistige König Dirge die Musik gestohlen. Als Folge davon stehen alle Ameisen traurig herum und rühren sich nicht mehr von der Stelle. Der flinke Grashüpfer Tempo Junior

Tempo Junior

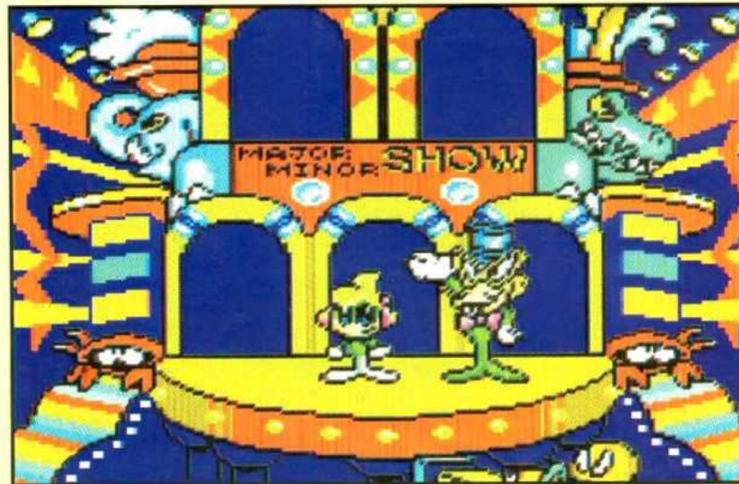
Beschuß so richtig auf und werden dadurch zum Restart-Point. Am Ende jedes Levels warten größere Gegner wie beispielsweise ein trauriger Clown, den man recht lange mit Noten bearbeiten muß. Eine besondere Eigenschaft Tempos ist seine Flugfähigkeit, dank der man durch schnelles Tastendrücker den Weg zu weiteren Plattformen überwinden kann. Zur Abwechslung gibt es ab und zu



Durch wiederholtes Drücken von B kann man Tempo fliegen lassen.



Selbst die Paßwörter müssen über Noten eingegeben werden.



Im Zirkuszelt beginnt die Reise von Junior.



Witzig! Kurz vorm Abgrund reißt Tempo erschreckt seine Augen auf.

fliegt schleunigst zu diesem Planeten und will ihnen die Musik zurückgeben. Bewaffnet wurde Tempo dazu mit Musiknoten, die er in einem typischen Plattform-Szenario auf die zunächst feindlichen Ameisen und Monster abfeuern kann. Hat er sie getroffen, spendieren sie ihm ab und zu Noten oder andere Extras. Herumstehende Blumen blühen durch

Erst wenn man die Ameise mit einer Note beworfen hat, ist sie ungefährlich.



Hot-Spot

Grashüpfer Tempo bringt Musik und Spielspaß in die Kinderzimmer.

Word Up

Tempo wurde zweifellos nicht mit Blick auf die Hardcore-Zocker entwickelt. Angenehmer Schwierigkeitsgrad, lustige Animationen und witzige Story dürften vor allem den Kids

Check Up

Game Gear
2 MBit



Tempo Jr.
Hersteller:
Tel.:
Release:
Preis:

Jump & Run
Sega
040-2270961
Mai
DM 89,95

Spieler 1
Levels
Save Game Paßwort
Besonderheiten Für Kids,
Musikbonusspiel

Grafik **79%**

Tempo ist erstklassig animiert und erfreut mit witzigen Gags, die Hintergrundgrafiken wirken etwas monoton.

Sound **81%**

Eine für Game Gear-Verhältnisse ausgesprochen gute Klangkulisse und erstaunliche Soundeffekte können gefallen.

Gesamt **74%**

Ein durch und durch gelungenes Jump & Run-Spiel das insbesondere für die jüngeren Sega-Fans geeignet. Nichts für Hardcore-Zocker!

musikalische Bonusrunden, bei denen man Noten aufsammeln muß. Die Levels sind meist sehr einfach aufgebaut, wodurch der Schwierigkeitsgrad auch für Anfänger in Ordnung sein dürfte. Profis wird Tempo nur ein müdes Lächeln abringen. **hi**

besonders gut gefallen. Für die ist es ganz bestimmt ein gelungenes Spiel.



So ganz tauf frisch ist die Lizenz ja nicht mehr, und Speedy hat auch schon bessere TV-Sendezeiten gesehen, aber für ein Jump & Run langt der

DAS JUMP & RUN MIT

Ruhm des flotten Nagers allemal:

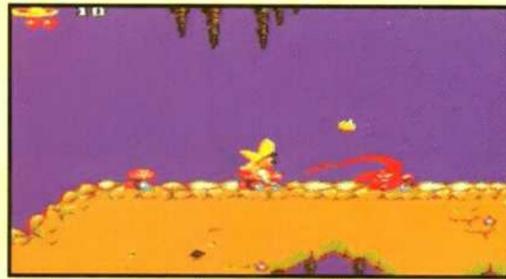
DER SCHNELLSTEN

Der Held der Warner Bros.-Zei-

MAUS VON MEXIKO!

chentricks liefert sich in diesem Spiel einige beinharte Szenen mit berühmten Serienkollegen. Bereits im ersten Level bekommt Kater Sylvester tüchtig eins auf die Nase. Speedy läuft dabei durch die horizontal scrollenden Levels, mißbraucht seinen Sombrero als effizientes Wurfgeschöß, sammelt allerlei Karotten ein und hüpf beispielsweise auf äußerst wehrhafte Skorpione und anderes Getier, die sich daraufhin kurzerhand auflösen. Ein riesiger Boxhandschuh hilft ihm bei seinen Einsätzen. Durch Löcher im Wüstensand gelangt er in tiefergelegene Bonus-Etagen und kann mit viel Geschick und Glück sogar seine entführte

Speedy Gonzales



Springt man in ein Erdloch, erwartet einen dort eine Bonushöhle mit zusätzlichen Extras.

Freundin befreien. Leider bringen aber auch die späteren Levels keinerlei Neuerungen hinsichtlich Gameplay und Grafik zum Vorschein.

pm



Die Skorpione können Speedy mit ihren Scheren gefährlich werden.



Die Sombreros sind als „Langstreckenwaffe“ bestens geeignet.



Bei hohen Sprüngen sollte man sich vor den Geiern in acht nehmen.

Hot-Spot

Arriba! Speedy Gonzales läuft der Cartoon-Konkurrenz zwar nicht davon, kann aber gut mithalten.

Word Up

Das Problem bei diesen ganzen Comic-Jump & Runs: Die Spiele haben keine Eigenständigkeit, und die Figuren sind beliebig austauschbar - wer Schlümpfe mag, kauft ein Schlümpfe-Modul, und wer Speedy abgötisch verehrt, greift eben zu diesem Lizenz-Häppchen. Spaßig und kurzweilig, aber kein Muß - da beißt die Maus keinen Faden ab!



Check Up

Master System 4 MBit



Speedy Gonzales
Hersteller: Sega
Release: Mai

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM89,95

Spieler 1
Levels
Save Game Nein
Besonderheiten Deutsche Bildschirmtexte

Grafik 80%

Mit seiner kunterbunten und ganz schön flinken Grafik erfüllt das Spiel den Anspruch, den die Fans an ein ordentliches MS-Modul stellen.

Sound 74%

Variatenreiche Trompeten- und Gitarrenklänge verbreiten südamerikanisches Flair.

Gesamt 74%

Ein Spiel wie Dutzende zuvor - Speedy Gonzales bietet keinerlei Innovationen, dafür aber ein bewährtes Konzept und ansprechende Animationen.



Leserlieblinge

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	7
2.	(Neu)	Story of Thor	91%	1
3.	(-)	Der König der Löwen	88%	4
4.	(-)	Soleil	89%	1
5.	(5)	Sonic 3	91%	14
6.	(4)	Super Street Fighter II	91%	4
7.	(Neu)	NBA Jam T.E.	88%	1
8.	(5)	Dune II	92%	3
9.	(Neu)	ATP Tennis	79%	1
10.	(-)	Landstalker	92%	7

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(3)	Sonic Triple Trouble	87%	4
2.	(-)	Der König der Löwen	89%	5
3.	(Neu)	Mickey Mouse 3	75%	1
4.	(Neu)	MicroMachines 2	82%	1
5.	(-)	Ecco 2	84%	2

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Cool Spot	86%	4
2.	(2)	Sonic Spinball	80%	4
3.	(5)	Streets of Rage 2	80%	2
4.	(1)	Sonic 2	88%	2
5.	(3)	Daffy Duck	74%	2

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Soulstar	86%	5
2.	(3)	Thunderhawk	92%	16
3.	(4)	Rebel Assault	70%	4
4.	(-)	Jurassic Park	80%	4
5.	(Neu)	Ecco 2	84%	1

32X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Virtua Racing Deluxe	93%	1
2.	(Neu)	Metal Head	84%	1
3.	(Neu)	Star Wars	80%	1
4.	(Neu)	Doom 32X	86%	1
5.	(Neu)	Space Harrier	69%	1

Top Hits

OLIVER PREISSNER



Für Passiv-Golfer mit einem Faible für Optionen und Statistiken ist das opulent gestaltete **Golf Magazine** genau das Richtige. Insbesondere der vielfältige Einsatz der Batterie spornt einen immer wieder zu weiteren Trainingseinheiten an. Für 32X-Besitzer der Sportspielhit schlechthin!



HANS IPPISCH



Mein ganz klarer Favorit ist derzeit **Metal Head** für den 32X. Die interessante Story, das neuartige Gameplay und die gelungene Präsentation machen dieses Spiel zum Muß für jeden 32X-Besitzer. Unterwegs genieße ich Ernie Els Golf für den Game Gear.



PETRA MAUERÖDER



Meine Antwort lautet ganz klar „**Theme Park**“. Wenn ich es nicht mit eigenen Augen gesehen und nicht nächtelang an meinem Privat-Disney gebastelt hätte, würde ich es schlicht nicht glauben, daß man dieses witzige Spiel überhaupt in Modulform pressen kann.



ULF SCHNEIDER



Takara scheint auch mit dem Game Gear bestens zurecht-zukommen. Erstaunlich rasant und spielerisch durchaus ausgeklügelt, bereitete mir **Fatal Fury** viel Vergnügen. Da die Technik stimmt und fast alle Special Moves intergriert wurden, ist es derzeit das beste GG-Beat 'em Up!





Die Leser Charts wurden ermittelt durch die Stimmen von:

Batiray, Ahmet 31135 Hildesheim • Bradt, Andreas 68519 Viernheim • Brauner, Marcus 66953 Pirmasens • Daniel, Patrick 61389 Schnitten • Duballa, Ralf 38159 Uechelde • Geßlein, Holger 96328 Küps/Schmölz • Godau, Alexander 90556 Cadolzburg • Günther, Waldemar 88131 Lindau • Heim, Marcus 46419 Isseburg • Hejny, Rolf 38228 Salzgitter • Herting, Kay 08209 Rebesgrün • Hien, Roman 84559 Kraiburg/Inn • Hillner, Jörg 28844 Kirchweyhe • Holm, Björn 51427 Bergisch Gladbach • Jäger, Petra 26427 Esens • Kaiser, Frank 10553 Berlin • Kühfuß, Gaby 85444 Steinheim • Loesch, Jobst 88316 Isny • Lücke, Andreas 25436 Uetersen • Mendel, Dennis 66976 Rodalben • Mendel, Karlheinz 66976 Rodalben • Mey, Andre 36460 Kieselbach • Motzek, Karsten 64739 Höchst ODW • Oberschneider, Michael A5700 Zell am See • Pabst, Stefan 07806 Lausnitz • Prüh, Andreas 19322 Wittenberg • Reichardt, Dominik 36419 Buttlar • Riechers, Ricarda 83547 Babensham • Riedesel, Heiko 58579 Schalksmühle • Roll-O., Andreas 59302 Oelde • Schickler, Oliver 52134 Herzogenrath • Schröder, Anja 22767 Hamburg • Schwarz, Benjamin 44265 Dortmund • Strubl, Brigitte 73066 Uhingen • Wendt, Michael 59227 Ahlen • Wildner, Brigitte 63654 Büdingen

Mach mit!

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

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Sega Bestseller

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	BC Racers	81%	3
2.	(2)	Ecco 2	86%	3
3.	(3)	Jurassic Park	81%	5
4.	(Neu)	Die Schlümpfe	76%	1
5.	(5)	Tomcat Alley	80%	9
6.	(8)	Sonic CD	89%	17
7.	(7)	Battlecorps	89%	7
8.	(8)	Dune	80%	9
9.	(9)	Soulstar	86%	5
10.	(10)	F1 World Champion	88%	7

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Die Schlümpfe	70%	1
2.	(1)	Sonic Spinball	81%	4
3.	(Neu)	Speedy Gonzales	74%	1
4.	(3)	Der König der Löwen	88%	5
5.	(4)	Aladdin	83%	12

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Die Schlümpfe	73%	1
2.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	5
3.	(2)	Mickey Mouse 3	79%	3
4.	(3)	Der König der Löwen	88%	6
5.	(5)	Ecco 2: Tides of Time	84%	5
6.	(4)	Ristar	84%	3
7.	(6)	Fatal Fury S.E.	80%	3
8.	(7)	Sonic Spinball	84%	11
9.	(10)	Dynamite Headdy	82%	7
10.	(8)	Sonic Chaos	92%	7

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Story of Thor	91%	2
2.	(3)	Sonic & Knuckles	89%	7
3.	(Neu)	Die Schlümpfe	76%	1
4.	(2)	Der König der Löwen	88%	6
5.	(6)	Sonic 3	93%	15
6.	(7)	ATP Tennis	79%	4
7.	(Neu)	NBA Basketball	—	1
8.	(8)	Striker	64%	2
9.	(4)	Soleil	89%	5
10.	(Neu)	Road Runner D.D.	64%	1

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Virtua Racing Deluxe	93%	1
2.	(Neu)	Metal Head	84%	1
3.	(Neu)	Star Wars	80%	1
4.	(Neu)	Golf Magazine	80%	1
5.	(Neu)	Space Harrier	69%	1

Die Schlümpfe -



DIE LUSTIGEN KERLCHEN SCHLUMPFEN SICH GERADE DIE CHARTS HOCH, UND DIE LEUTE VON INFOGRAMES FREUEN SICH GLEICH SO SEHR, DASS SIE DEN LESERN DES SEGA MAGAZINS EXKLUSIV EINIGE NECKISCHE PREISE SPENDIEREN.

WAS IST ZU TUN?

OHNE FLEISS KEIN PREIS! NACH DIESEM SCHÖNEN MOTTO HABEN WIR UNS EIN PAAR KLITZEKLEINE FRAGEN AUSGEDACHT, DIE FÜR EINEN ECHTEN SCHLUMPF-EXPERTEN JEDOCH KEINE SCHWIERIGKEITEN DARSTELLEN DÜRFTEN.

DIE FRAGEN...



1. WIE HEISST GURGELHALS IN DER TV-SERIE?
2. AUF WELCHEN SYSTEMEN GIBT ES DIESES SPIEL?
3. WIRD ES EINE SATURN-VERSION GEBEN?
4. AUS WELCHEM LAND KOMMT INFOGRAMES?
5. WAS IST DIE BESONDERHEIT DER MEGA CD II-VERSION?

DIE ADRESSE...

SCHICKT DIE ANTWORTEN BIS SPÄTESTENS 10.06.95 AN NACHFOLGENDE ADRESSE.

**SEGA MAGAZIN • KENNWORT: DIE SCHLÜMPFE
ISARSTRASSE 32-34 • 90451 NÜRNBERG**

MITARBEITER VON COMPUTEC ODER INFOGRAMES DÜRFEN NICHT AN DER VERLOSUNG TEILNEHMEN. DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN.

Das Gewinnspiel

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN...



1. Preis

1 MEGA DRIVE MIT ARCADE POWER STICK
1 SCHLUMPF BASEBALL-KAPPE,
1 SCHLUMPFFIGUR,
1 SCHLUMPF SCHNEEBALL



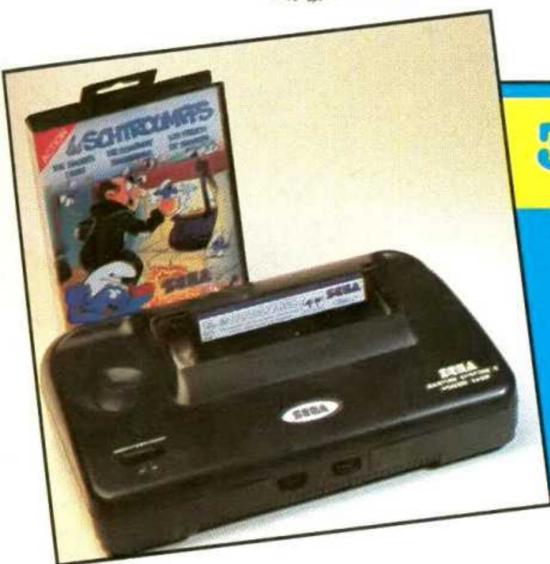
2. Preis

1 GAME GEAR MIT HANDY GEAR-BOX
1 SCHLUMPF BASEBALL-KAPPE,
1 SCHLUMPFFIGUR,
1 SCHLUMPF SCHNEEBALL



3. Preis

1 MASTER SYSTEM
1 SCHLUMPF BASEBALL-KAPPE,
1 SCHLUMPFFIGUR,
1 SCHLUMPF SCHNEEBALL



6. - 10. Preis

1 SCHLUMPF
BASEBALL-KAPPE,
1 SCHLUMPFFIGUR

4. - 5. Preis

1 SCHLUMPF BASEBALL-KAPPE,
1 SCHLUMPFFIGUR,
1 SCHLUMPF SCHNEEBALL

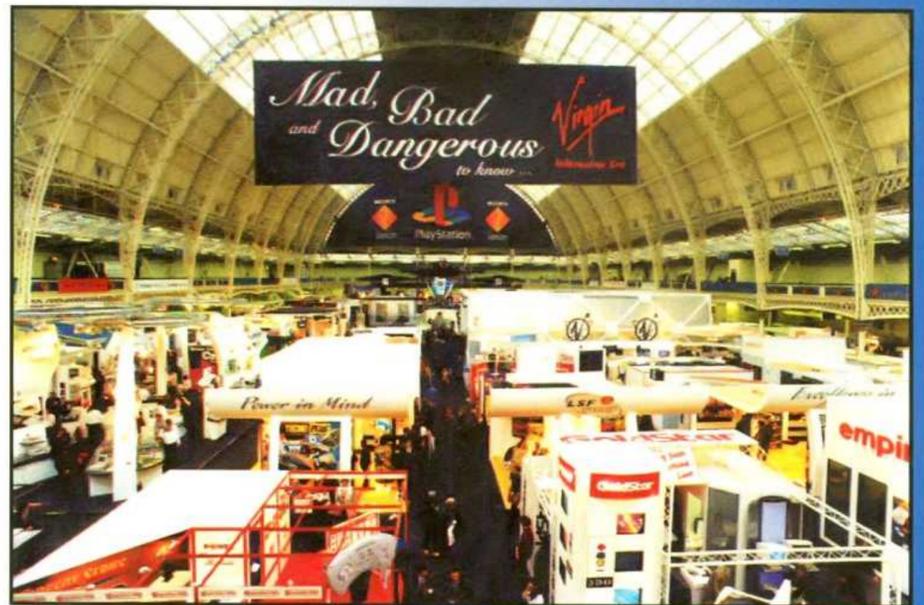


11. - 20. Preis

1 SCHLUMPFFIGUR

Der Gigant lauert!

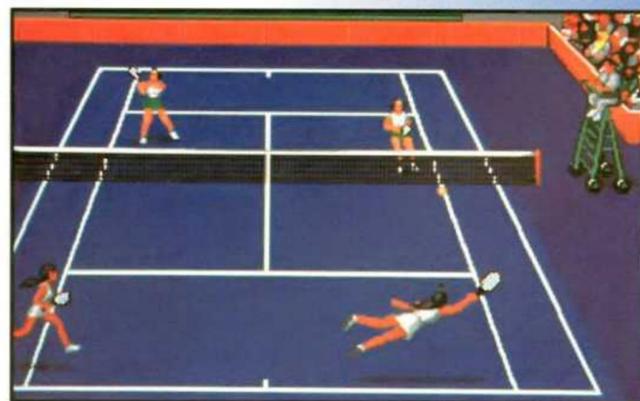
ANGESICHTS DES IM HERBST BEVORSTEHENDEN SATURN-LAUNCHES WAREN SENSATIONELLE 8 BIT UND 16-BIT-NEUHEITEN AUF DER FRÜHJAHRSECTS IN LONDON ECHTE MANGELWARE. WIR HABEN DIE HIGHLIGHTS FÜR EUCH HERAUSGEPICKT! VON HANS IPPISCH



CODEMASTERS

Neue Sporthits!

Das englische Softwarehaus konzentriert sich auch in der Zukunft auf Renn- und Sportspiele. Prominentestes Spiel ist zweifellos Pete Sampras Tennis '96 für den Mega Drive, das im Vergleich zum Vorgänger mit neuen Courts, neuem Spiel und neuen Schlägen aufwarten kann. Dank J-Cart-Modul dürfen wieder bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Die Grafiken wirken nun deutlich realistischer. Bei Super Skidmarks 2 handelt es sich um die



Bei Pete Sampras Tennis '96 dürfen sogar Mädels ihr Können beweisen.

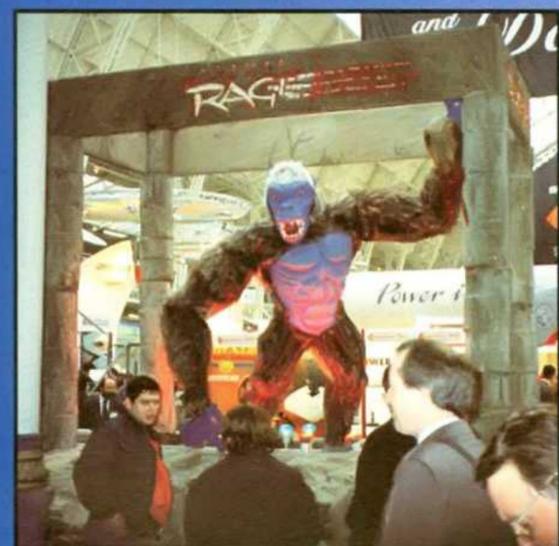
Umsetzung eines auf dem Amiga extrem erfolgreichen Rennspiels. In MicroMachines-Manier dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig über holprige Pisten düsen.

TIME WARNER

Die Dinos kommen!

Time Warner läßt nicht locker! Nach dem gefloppten Rise of the Robots kündigte der Mediengigant für den Herbst bereits den nächsten Beat 'em

Up-Streich an. Die Umsetzung der Dino-Spielhallen-Prügelei wird ab August auf Mega Drive, Game Gear, Saturn und 32X CD erscheinen. Ein erstes Probespiel der Mega Drive-Version läßt zumindest auf ein originelles, spielerisch jedoch wenig innovatives Game hoffen. Die Heimversionen sollen angeblich komplett



ohne Blut auskommen. Friedlicher dürfte es im neuen Mega Drive-Eishockey-Spiel für den Mega Drive zugehen, bei dem Superstar Wayne Gretzky Pate stand. Ein Gorilla aus Primal Rage hieß die Besucher direkt am Eingang der Halle willkommen.



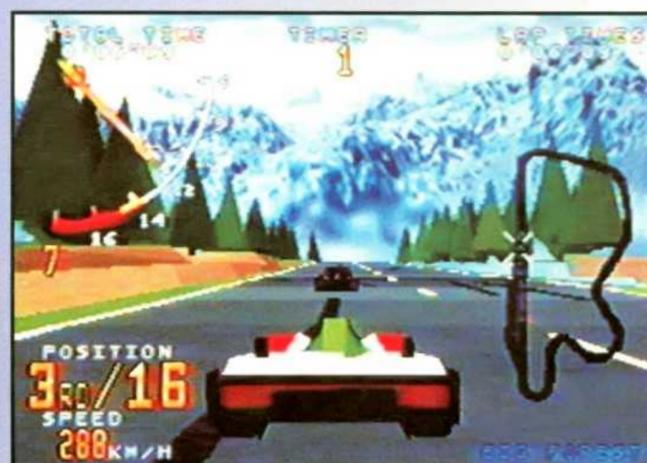
Panzeraction wird mit T-Mek für den 32X garantiert.



Die Spielhallenversion von Primal Rage überzeugt mit spektakulären Grafiken.

Saturn wartet mit insgesamt zehn Strecken und dem brandneuen Grand Prix-Modus auf, grafisch dürfte auf dem Saturn sogar mehr als von der Spielhallenversion zu erwarten sein. Weniger rasant, aber dafür deutlich actionlastiger ist T-Mek, die Umsetzung der futuristischen Panzersimulation von Tengen. Ob der 32X hier zu neuen Höhenflügen ansetzt, bleibt abzuwarten.

Virtua Racing auf dem Saturn soll der Spielhallenversion grafisch überlegen sein.



U.S.GOLD

Heiße Action aus England!

Neben dem bereits bekannten Izzy's Olympic Quest sorgte vor allem der Action-Star von George Lucas für Aufsehen. Indiana Jones schwingt seine Peitsche in den Greatest Adventures nun auch auf dem Mega Drive. Factor 5 gelang eine grandiose Umsetzung des S-NES-Hits, der insbesondere Earthworm Jim-Fans ansprechen dürfte.

Nicht weniger actionhaltig ging es bei dem enorm rasanten Mega Drive-Fußballspiel Feverpitch Soccer zu. Erstmals können die Spieler mit einer Spezialfähigkeit aufwarten, so daß sich der Ball beispielweise in eine züngelnde Flammenkugel verwandelt. Das Scrolling stiehlt dem perspektivisch ähnlichen



In der abgelegenen, ruhigen Hotelsuite überzeugte sich Torsten Oppermann (2.v.l.) von der Qualität der neuen U.S.Gold-Hits.

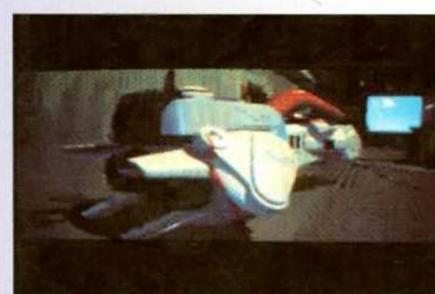


Indiana Jones begeistert insbesondere durch die erstklassigen 3D-Sequenzen.

FIFA Soccer in Sachen Geschwindigkeit zwar die Schau, allerdings sieht man den groben Spielersprites das SGI-Rendering überhaupt nicht an. Den Einsatz von SGI-Maschinen kann man bei der aufgepeppten Mega CD II-Version des Klassikers Flashback kaum bestreiten, denn hier gibt es massenweise FMV-Sequenzen zu bestaunen, während sich am eigentlichen Gameplay nichts geändert hat. Ein Kultheld aus dem Hause Capcom dürfte letztendlich die 8 Bit-Freaks erfreuen. Mega Man gibt in einer Zusammenstellung aus den besten Levels der bisherigen Spiele sein Game Gear-Debüt. Wenn das Gameplay gut umgesetzt wird, steht ein echter Hit ins Haus.



Feverpitch Soccer (MD) verspricht deutlich rasanteres Gameplay als FIFA Soccer.



Flashback für das Mega CD II bietet tolle FMV-Sequenzen.

IT'S HERE.

SEGA LIESS ES MÄCHTIG KRACHEN! ALS WIR WÄHREND DER MESSETAGE IN LONDON DEM EUROPÄISCHEN SEGA-HAUPTQUARTIER EINEN BESUCH ABSTATTETEN, KÜNDIGTE SEGA MIT EINER FULMINANTEN SHOW DEN START DES SATURNS AN. WIR SAGEN EUCH, WAS ABGING.

Während sich Sony auf der ECTS in London mit seinem großräumigen Stand mächtig in den Vordergrund drückte, allerdings keine neuen Produkte vorzeigen konnte, wanderten ausgewählte Journalisten ins nahegelegene Sega-Headquarter und verfolgten eine spektakuläre Show, mit welcher der Launch des Saturns angekündigt wurde.

Das ging ab!

Düstere Atmosphäre und High Tech-Ambiente waren das Markenzeichen der Show. Schon der spezielle Saturn-Eingang mit den automatischen Türen und den futuristischen Wächtern gab einem das Gefühl, an Bord eines Raumschiffs zu sein. Als man nach längerer Wartezeit endlich in die heiligste Halle gelassen wurde, war das Schauspiel komplett. Bläuliche Nebelschwaden, wummernde Sounds, ein Virtua Fighter 2-Automat und ein

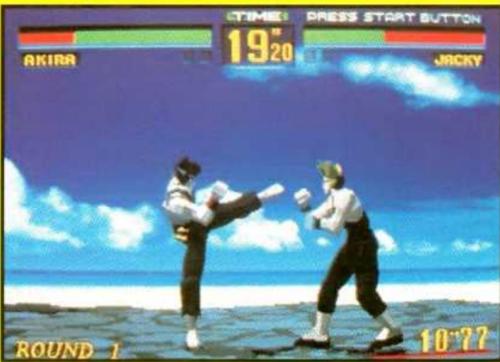


Im Sega-Wolkenkratzer wurde von harten Soldaten der Saturn enthüllt. Nebelschwaden inklusive!



als technische Leiter agierender Schauspieler ließen den Puls steigen. Sirenengeheul und noch dickere Nebelschwaden kündigten den Launch schließlich an. Eine riesige Halbkugel hob ab, und zum Vorschein kam ein schwarzer Saturn am Stahlgerüst. Nach einem mehrminütigen Video durften zwei Testspieler erste Special Moves an Virtua Fighter durchführen, während der Rest der Besucher in den zweiten Stock marschierte, kaum um die wohlschmeckenden Saturn-Burger zu verschlingen, vielmehr um die Weltpremiere von Daytona USA zu verfolgen. Insgesamt wurden sechs Spiele gezeigt, welche definitiv zum Start des Saturn in Deutschland erscheinen werden. Sega konnte mit der prächtig inszenierten Show nicht nur Sony Paroli bieten, sondern auch die letzten Kritiker von der Qualität seines neuen Konsolenwunders überzeugen.

Die Spiele zum Start



Virtua Fighter

Die Umsetzung überzeugt durch glänzendes Gameplay. Am 2 arbeitet an Teil 2!



Clockwork Knight

Die europäische Version von diesem tollen 3D-Jump & Run soll umfangreicher werden.



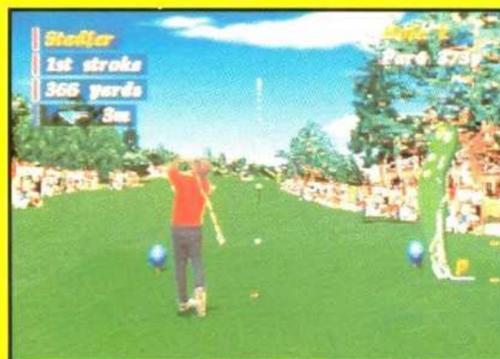
Panzer Dragoon

Baller-Action anspruchsvollster Qualität garantiert dieser geschmeidig animierte Drachen.



Victory Goal

Spektakuläre Perspektiven und Original-Teams der J-League bietet dieses Fußballgame.



Pebble Golf

Typische Golfspielunterhaltung mit fotorealistischen Grafiken und vielen Plätzen.



Daytona USA

Der absolute Rennspielhammer übertrifft sogar Virtua Racing Deluxe um zwei Klassen.

Test 'N Take

Videospiele

Cannon Fodder	dt 109,95	Schlümpfe	dt 109,95
Daffy Duck	dt 119,95	Soleil	dt 124,95
EA Tennis	dt 69,95	Story of Thor	dt 129,95
Eternal Champions	dt 39,95	Syndicate	dt 109,95
NHL '95	pal 89,95	Theme Park	dt 109,95
Phantasy Star IV	us 169,95	Popful Mail, CD	us 109,95
Road Rash 3	dt 109,95	Shining Force, CD	us 94,95
Road Runner	dt 109,95	Chaotix, 32X	us 129,95
Samurai Showdown	dt 119,95	Metal Head, 32X	dt 139,95

...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, Nähe Hermannplatz
 Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

Saturn, PSX, SuperNES, Jaguar, 3DO

32 Seiten

TIPS & TRICKS zum Sammeln

gibt es in allen Zeitschriften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC

SEGA (German Market) SEGA NEO GEO CD

WORLD OF GAMES

Computer/Spiele/Videospiele

SONY® PlayStation

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

GAME BOY® MEGA DRIVE JAGUAR MS-DOS CD-ROM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA SATURN Saturn 3DO Panasonic GAME GEAR

Laufend Neuheiten!

WER IST DIE NR.1?

Das Sega-Quiz

SEGA Magazin

DU WEISST ALLES ÜBER VIDEOSPIELE? HIER KANNST DU ES BEWEISEN! WIR SUCHEN DEN ABSOLUTEN VIDEOSPIELEXPerten UND KÜREN DIE ZEHN BESTEN MIT EINER SCHICKEN URKUNDE, WELCHE VON HOCHKARÄTIGEN VIDEOSPIELPROFIS UNTERZEICHNET WIRD.

VON HANS IPPISCH

WAS IST ZU TUN?

FOLGENDE 55 FRAGEN IM MULTIPLE-CHOICE-FORMAT MÜSSEN KOMPLETT BEANTWORTET WERDEN. ZU JEDER FRAGE GIBT ES GENAU EINE RICHTIGE ANTWORT. BEI EINIGEN FRAGEN MUSS MAN AUS DREI BILDERN DAS RICHTIGE AUSWÄHLEN. NOTIERT ALLE ANTWORTEN (ALSO ENTWEDER A, B ODER C) AN DER ENTSPRECHENDEN STELLE IM COUPON, DEN IHR BIS SPÄTESTENS 3.6.95 AN NACHFOLGENDE ADRESSE SCHICKT.

SEGA MAGAZIN
KENNWORT: NR.1
ISARSTRASSE 32
90451 NÜRNBERG

Urkunde



Ich bin der Teilnehmer am
 SEGA Magazin-Wettbewerb
'Das Sega-Quiz'
 als anerkanntes Fachwissen in den Bereichen
 Videospiele, Entwürfe, Softwareerstellung und
 Technik an dem Tag gelte.

Er beantwortete von 55 Fragen richtig.
 Er belegt damit den Platz
 unter Teilnehmern.

Nürnberg, den 15.6.95


 Hans Ippisch
 SEGA Magazin

Torsten Oppermann
 SEGA Deutschland

DAS SOLLTE MAN WISSEN!

DER GEWINNER ERHÄLT ZWÖLF SEGA-VIDEOSPIELE SEINER WAHL UND WIRD IM SEGA MAGAZIN AUSFÜHRLICH VORGESTELLT, WÄHREND DIE PLÄTZE 2 BIS 10 MIT JEWEILS EINEM SPIEL BELOHNT WERDEN. DARÜBER HINAUS ERHALTEN DIE GENANNTEN JEWEILS EINE SCHICKE URKUNDE, AUF DER HOCHKARÄTIGE SEGA-EXPERTEN UNTERSCHREIBEN. DIE

BEKANNTGABE DER FÜNFZIG BESTEN TEILNEHMER ERFOLGT IN DER AUSGABE 8/95. IN DER AUSGABE 7/95 WERDEN DIE RICHTIGEN ANTWORTEN ZUSAMMEN MIT EINEM WERTUNGSSCHLÜSSEL BEKANNTGEGEBEN. VIEL ERFOLG!

DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN. MITARBEITER VON SEGA ODER COMPUTEC DÜRFEN NICHT DARAN TEILNEHMEN.



1. Wer hat Earthworm Jim erfunden?

- (a) Douglas TenNapel
- (b) David Perry
- (c) Edward Schofield

2. Welches Projekt machte die Flink-Programmierer bekannt?

- (a) Shadow of the Beast
- (b) Lionheart
- (c) Ghostbattle

3. Wie nennt sich Codemasters' 4-Player-Modul?

- (a) J-Karte
- (b) Multiplay
- (c) J-Cart

4. Wie sind die beiden RISC-Chips des 32X getaktet?

- (a) 28 MHz
- (b) 23 MHz
- (c) 8 MHz

5. Welches Bild stammt aus Land-stalker?



- (a) Bild 1
- (b) Bild 2
- (c) Bild 3

6. Was bedeutet die Abkürzung SEGA?

- (a) Software, Entertainment, Games, Action
- (b) Service Games
- (c) Selling Games

7. Welches Spiel lag dem Mega CD II in Deutschland bei?

- (a) Thunderhawk
- (b) Road Rash
- (c) Road Avenger

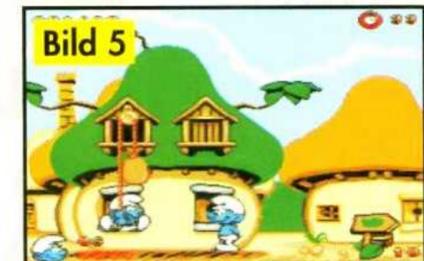
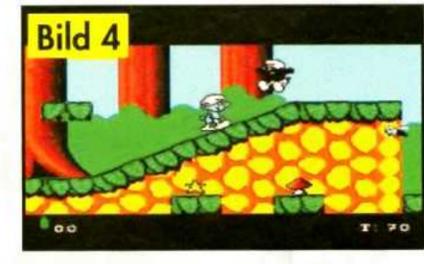
8. Wo wurde Thunderhawk programmiert?

- (a) Japan
- (b) England
- (c) Amerika

9. Welches Spiel stammt von den MicroMachines 1-Programmierern?

- (a) Psycho Pinball
- (b) MicroMachines 2
- (c) Pete Sampras Tennis

10. Bei welchem Bild handelt es sich um die Master System-Version?



- (a) Bild 4
- (b) Bild 5
- (c) Bild 6

11. Wer ist der Cousin von Tommy Tallarico?

- (a) Chris Roberts
- (b) Rob Hubbard
- (c) Steven Tyler

12. Wer hat die Rechte an der Earthworm Jim-Fernsehserie?

- (a) Warner
- (b) Universal Studios
- (c) Dreamworks

13. Wer spielt die Hauptrolle im Street Fighter-Film?

- (a) Jean Claude Van Damme
- (b) Sylvester Stallone
- (c) Dolph Lundgren

14. Wie heißt der amerikanische Mega Drive?

- (a) 16 X
- (b) Genesis
- (c) Sega Power

15. Wer gehört nicht zu den Saturn-Lizenznehmern?

- (a) JVC
- (b) Sony
- (c) DMA Design

16. Welches Programmier-Team stammt aus Deutschland?

- (a) Shiny Entertainment
- (b) Neon
- (c) Probe Software

17. Wer entwickelte König der Löwen für Mega Drive?

- (a) Westwood
- (b) David Perry
- (c) Shiny Entertainment

18. Wie heißt der Daytona-Nachfolger?

- (a) Ace Driver
- (b) Sega Rally
- (c) Cruisin' USA

19. Welches Spiel erscheint nicht auf Saturn?

- (a) Virtua Racing
- (b) Shinobi
- (c) Killer Instinct

20. Um welches Spiel handelt es sich hierbei?



- (a) Sonic & Knuckles
- (b) Sonic CD
- (c) Sonic 3

21. Wo fand die Rock the Rock-Competition statt?

- (a) Alcatraz
- (b) Las Vegas
- (c) Silicon Valley

22. Wer programmierte MicroMachines 2?

- (a) Richard Darling
- (b) Pete Williamson
- (c) Richard Barclay

23. Was bedeutet das BC in BC Racers?

- (a) Before Christ
- (b) Best Cave
- (c) Before Chuck

24. Was ist ein Polygon?

- (a) Mehrspieleradapter
- (b) Grafikfläche
- (c) Texture

25. Wo wurde der Saturn zum ersten Mal gezeigt?

- (a) Tokyo Toy Show
- (b) CES Las Vegas
- (c) ECTS London

26. Wann wurde Sonic & Knuckles veröffentlicht?

- (a) 16.10.94
- (b) 18.10.94
- (c) 01.12.94

27. Welches Spiel stammt nicht von David Perry?

- (a) Trantor
- (b) Teenage Mutant Ninja Turtles
- (c) Das Dschungelbuch

28. Welches Programm liegt dem Saturn-Entwicklungspaket bei?

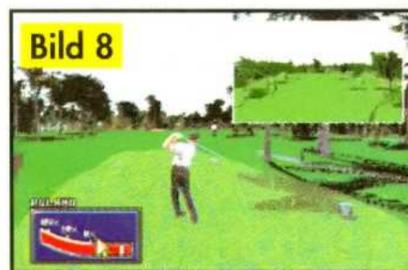
- (a) Saturn Development Kit

- (b) Softimage 3D
- (c) Jupiter Tools

29. Wieviel MBit hat Sonic 3 & Knuckles?

- (a) 34 MBit
- (b) 24 MBit
- (b) 18 MBit

30. Bei welchem Bild handelt es sich um Golf Magazine für 32X?



- (a) Bild 8
- (b) Bild 9
- (c) Bild 10

31. Welche Popgruppe macht ein Lied mit Sonic?

- (a) East 17
- (b) D.J. Bobo
- (c) Right Said Fred

32. Welche Fortsetzung kommt nicht?

- (a) Cool Spot 3
- (b) Sonic 4
- (c) Earthworm Jim 2

33. Wie heißt der Grafikchip von Virtua Racing?

- (a) SVP
- (b) Super F/X
- (c) DPS

34. Wie viele Strecken hat Virtua Racing Deluxe?

- (a) 3
- (b) 5
- (c) 2

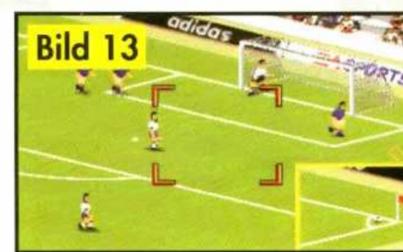
35. Wie heißt Soleil in Japan?

- (a) Sunlight
- (b) Ragnarok
- (c) Ragnacenty

36. Wie vielen Bits entspricht 1 KBit?

- (a) 1000 Bits
- (b) 1024 Bits
- (c) 1000 Bytes

37. Welches Bild stammt aus FIFA Soccer für MD?



- (a) Bild 11
- (b) Bild 12
- (c) Bild 13

38. Ist ein 64 Bit-Prozessor schneller als 2 32 Bit-Prozessoren?

- (a) Ja
- (b) Kommt auf weitere Daten an
- (c) Nein

39. Wie verhalten sich Game Gear und Master System technisch gesehen?

- (a) Technisch identisch
- (b) Master System besser
- (c) Game Gear besser

40. Wie sind die Absatzzahlen Saturn/PlayStation im Verhältnis zueinander?

- (a) 3:5
- (b) 5:3
- (c) 5:5

41. Wie viele Mega Drive (am. Version) wurden in den USA verkauft?

- (a) 15 Millionen
- (b) 8 Millionen
- (c) 10 Millionen

42. Welches Spiel stammt nicht von Treasure?

- (a) Alien Soldier
- (b) Subterranea
- (c) Dynamite Headdy

43. Welches Spiel stammt nicht von Bullfrog?



Das Sega-Quiz

- (a) Theme Park
- (b) Populous
- (c) Dune II

44. Wie heißt Populous 2 offiziell?

- (a) Power Monger
- (b) Two Tribes
- (c) Populous - The God is Back!

45. Welches Projekt stammt nicht von Dino Dini?

- (a) Kick Off 3
- (b) Kick Off
- (c) Goal!

46. Welches Spiel soll Segas Riesenhit für '96 sein?

- (a) Sonic Adventure
- (b) Xperts
- (c) Vector Ballz

47. Wie viele Charaktere bietet Mortal Kombat 3?

- (a) 10
- (b) 12
- (c) 15

48. Wie viele Charaktere treten in Chaotix an?

- (a) 3
- (b) 5
- (c) 4

49. Wie viele Joypads lassen sich an den Saturn-Multiplayer-Adapter anschließen?

- (a) 5

- (b) 4
- (c) 6

50. Welches Programmiererteam stammt aus Köln?

- (a) Neon
- (b) Factor 5
- (c) Super Sonic

51. Wer gründete Sega?

- (a) David Rosen
- (b) Mr. Nakayama
- (c) T. Oppermann

52. Wer ist der Direktor von Am 2?

- (a) Yu Kawasaki
- (b) Yu Suzuki
- (c) Bruru Honda

53. Wer tauchte noch nicht in einem Sonic-Spiel auf?

- (a) Tails
- (b) Vector
- (c) Dr. Robotnik

54. Welches Spiel hatte zusätzliche 64 KBit Grafik-RAM?

- (a) Virtua Racing
- (b) Ernie Els Golf
- (c) Earthworm Jim

55. Ist ein 32 MBit-Spiel auf einer 16 Bit-Konsole möglich?

- (a) Ja
- (b) Nein
- (c) Unter Umständen

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 1. | (a) | (b) | (c) |
| 2. | (a) | (b) | (c) |
| 3. | (a) | (b) | (c) |
| 4. | (a) | (b) | (c) |
| 5. | (a) | (b) | (c) |
| 6. | (a) | (b) | (c) |
| 7. | (a) | (b) | (c) |
| 8. | (a) | (b) | (c) |
| 9. | (a) | (b) | (c) |
| 10. | (a) | (b) | (c) |
| 11. | (a) | (b) | (c) |
| 12. | (a) | (b) | (c) |
| 13. | (a) | (b) | (c) |
| 14. | (a) | (b) | (c) |
| 15. | (a) | (b) | (c) |
| 16. | (a) | (b) | (c) |
| 17. | (a) | (b) | (c) |
| 18. | (a) | (b) | (c) |
| 19. | (a) | (b) | (c) |
| 20. | (a) | (b) | (c) |
| 21. | (a) | (b) | (c) |
| 22. | (a) | (b) | (c) |
| 23. | (a) | (b) | (c) |
| 24. | (a) | (b) | (c) |
| 25. | (a) | (b) | (c) |
| 26. | (a) | (b) | (c) |
| 27. | (a) | (b) | (c) |
| 28. | (a) | (b) | (c) |
| 29. | (a) | (b) | (c) |
| 30. | (a) | (b) | (c) |
| 31. | (a) | (b) | (c) |
| 32. | (a) | (b) | (c) |
| 33. | (a) | (b) | (c) |
| 34. | (a) | (b) | (c) |
| 35. | (a) | (b) | (c) |
| 36. | (a) | (b) | (c) |
| 37. | (a) | (b) | (c) |
| 38. | (a) | (b) | (c) |
| 39. | (a) | (b) | (c) |
| 40. | (a) | (b) | (c) |
| 41. | (a) | (b) | (c) |
| 42. | (a) | (b) | (c) |
| 43. | (a) | (b) | (c) |
| 44. | (a) | (b) | (c) |
| 45. | (a) | (b) | (c) |
| 46. | (a) | (b) | (c) |
| 47. | (a) | (b) | (c) |
| 48. | (a) | (b) | (c) |
| 49. | (a) | (b) | (c) |
| 50. | (a) | (b) | (c) |
| 51. | (a) | (b) | (c) |
| 52. | (a) | (b) | (c) |
| 53. | (a) | (b) | (c) |
| 54. | (a) | (b) | (c) |
| 55. | (a) | (b) | (c) |

Name _____ Vorname _____

Straße _____

PLZ _____ Wohnort _____

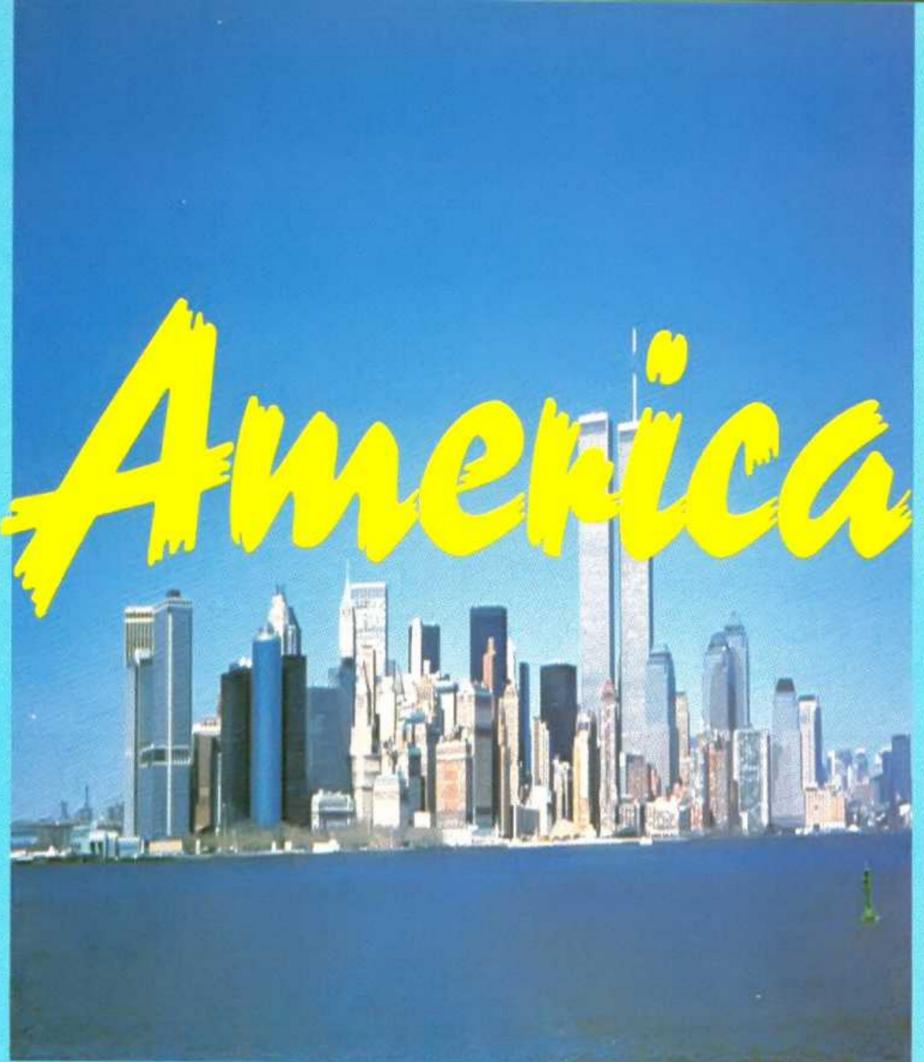
Geburtsdatum _____

Telefonnummer _____

Acclaim Studios Day

Made in America

WIE DIE SPIELE DER NÄCHSTEN GENERATION ENTSTEHEN, VERRIET SPIEGEGIGANT ACCLAIM BEI EINER EXKLUSIVEN VORFÜHRUNG IN NEW YORK. ULF SCHNEIDER SCHAUTE FÜR EUCH HINTER DIE KULISSEN.



Schauplatz des sogenannten „Studios Day“ war ein unscheinbarer Vorort von New York, in dessen Zentrum Acclaim ihr nagelneues Global Headquarter bezog. In diesem verträumten Städtchen wurde eine internationale Schar von Fachleuten in einem angemieteten Kino von Acclaims Chairman Gregory

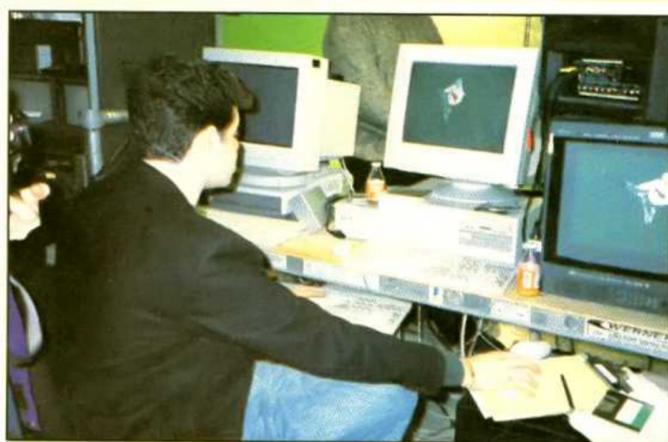


Fischbach empfangen, der ohne große Vorworte direkt zum Thema

Bei Judge Dredd wird geballert was das Zeug hält.

kam. In einer ausführlichen Dia-Präsentation erläuterte er zunächst die zukünftigen Pläne des Softwareherstellers. Für Videospiele besonders interessant war dabei die Nachricht, daß der Konzern mit ihrer „Acclaim Coin-Operated Entertainment Inc.“-Abteilung gegen Ende dieses Jahres den Einzug in den Spielhallenbereich plant. Als erste Titel wurden das zweite Sequel zu NBA Jam sowie der Kino Blockbuster Batman Forever gehandelt. Auch im Comic-Bereich möchte man in Zukunft mit Acclaim Comics Inc. Geld verdienen, wobei diese Abteilung natürlich eine gute Gelegenheit ist, Acclaims Videospiele-Sprites als Comic-Helden noch mehr publik zu machen. Last but not least wurde noch vage von einer Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Telefonanbieter TCI gesprochen, was natürlich die Vermutung aufkommen läßt, daß Acclaim eventuell einen

DAS BLUESCREEN-VERFAHREN



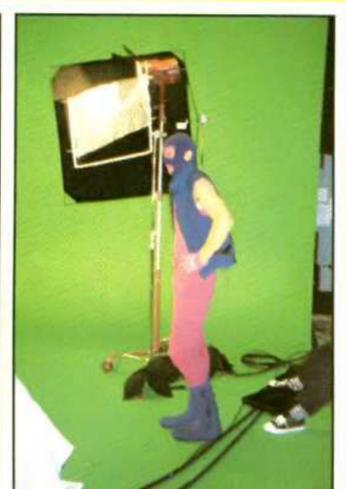
Mit einem angeschlossenen Computer können die gefilmten Bilder nach der Digitalisierung Pixel für Pixel nachgearbeitet werden.

und läßt die einzelnen Aktionen schließlich hintereinander abspielen, entsteht so als Ergebnis eine ausgereifte Animation. Diese vergleichsweise simple Technik wurde bei unserem Besuch gerade beim Spiel Batman Forever eingesetzt.

Das gerade einmal fünf Monate alte Blue Screen-Studio von Acclaim arbeitet nach einem in der Filmbranche sehr bewährten Verfahren. Ein Darsteller wird dabei vor einem einfarbigen Hintergrund gefilmt, so daß man ihn anschließend problemlos per Computer „herausschneiden“ und vor einem anderen Hintergrund setzen kann. Wiederholt man diese Technik Bewegung für Bewegung,



Die Darsteller müssen die gleichen Kostüme wie im Film anziehen. Hier seht ihr das Kostüm von Batmans Gegenspieler The Riddle.



Live bei den Dreharbeiten zum Batman Forever-Videospiel dabei: Hier bereitet sich ein Stuntman auf einen komplizierten Sprung vor.

DIE MOTION CAPTURE-TECHNIK



In diesem High Tech-Raum werden die aufgenommene Bewegungen ausgewertet.

Das von Advanced Technologie Group entwickelte Motion Capture-Verfahren kann menschliche Bewegungen direkt zu einem dreidimensionalen Sprite umwandeln. Kernstück dieser Technik ist ein 1,5 qm großer Raum, in dem ein mit einem Sensorenanzug bekleideter Akteur aus vier verschiedenen Perspektiven gefilmt wird. Die aufgenommenen Bewegungen werden mittels einer speziellen Software in ein 3D-Skelett umgewandelt, das anschließend mit jeder erdenklichen Oberflächenstruktur versehen werden kann. Als Ergebnis erhält man ein fließend, sowie ultrarealistisch animiertes Sprite, das stufenlos vergrößert und aus jedem erdenklichen Winkel betrachtet werden kann. Die ersten geplanten Titel mit der Motion Capture-Technik ist Frank Thomas „Big Hurt“ Baseball, Alien Trilogy sowie ein noch namenloses Box- und Basketballspiel.



An diesem hautengen Overall befinden sich die lichtreflektiven Sensoren, die die notwendigen Daten für das zu berechnende 3D-Skelett liefern.

Videospiel-Kanal plant, bei dem die Kids ihre Games direkt vom Fernseher abrufen können.

Top-Filmlizenzen

Drei potentielle Kinohits dieses Jahres wurden von Accalim lizenziert. Als erstes wurde der neueste Sylvester Stallone Film namens Judge Dredd vorgestellt. Der Streifen beruht auf einer erfolgreiche D.C Comicserie, in der ein High Tech-Bulle mit höchst rabiaten Mitteln seine Vorstellung von Gerechtigkeit durchsetzt. Das gleichnamige Modul ist ein geradliniges Actionspiel, das vom ballerlastigen Gameplay etwas an Stargate erinnert und insgesamt eine überzeugende Technik bietet. Vom zweiten Videospiel namens Cutthroat Island war leider noch nicht zu viel zu sehen. Bei diesem Piratenfilm mit Geena Davis in der Hauptrolle, wird „Streets of Rage“-mäßig geprügelt bzw. mit Säbeln gefochten, umrahmt von einer comicarigen Grafik. Das Topereignis war jedoch eindeutig Batman Forever. In diesem 24 MBit starken Videospiel wurden sämtliche Sprites im Blue Screen-Verfahren (siehe Extrakasten) digitalisiert, so daß eine plastische Optik erreicht wurde. Auch bei diesem Game fliegen die



Vor jedem Level stehen euch bei Batman Forever eine Reihe von Waffen zur Verfügung.

Fäuste. Alleine oder zu zweit zieht ihr mit Batman oder Robin durch prachttvoll gestaltete Levels, inklusive SGI-gerechterer Hintergründe und müßt mittels eines reichhaltigen Schlagrepertoires zahlreiche Feinde kunstvoll verdreschen.

Zum Abschluß des Tages folgte schließlich noch ein Gang durch das frisch bezogene Hauptquartier, in dessen Keller der Presse erstmals die brandneue Motion Capture-Technik anhand einer Live-Vorstellung präsentiert wurde (mehr dazu im Extrakasten).

WHOOOW!!!
Turbostark !!!
 Das bringt Spielhallen-Action in jedes KONAMI Videogame
Nigel Mansell's World Championship
 HighTech - Zubehör von
ASCIIWARE
 Das mußt Du haben...

... für Dein Super-Nintendo

SUPER ADVANTAGE

Der Arcade - Joystick der Spitzenklasse!

- 6 hochsensible Aktions-tasten
- Dauer- und Turbofeuer, bis 30 Schüsse pro Sekunde
- Extra langes Kabel
- Stufenlose Zeitlupen-funktion



Der ultimative...

Fighter Stick SN

- 6 unabhängig einstellbare Tasten
- Dauer- und Turbopower, bis 36 Schläge pro Sekunde
- Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele
- Zeitlupenfunktion



... für Dein Sega MegaDrive

Der ultrastarke...

Fighter Stick MD-6

- Ausstattung wie Fighter Stick SN



Cooler...

ascii Pad MD

- ergonomisches Design
- 3 Buttons, unabhängig einstellbar
- Dauer- und Turbofeuer, 24 Impulse pro Sekunde
- Zeitlupe



Total abgefahren das ...

ascii Pad MD - 6

genauso cool, wie ascii Pad MD aber...

- ... mit 6 Buttons noch komfortabler!
- Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele



... für Deinen Game Boy

Oho! Hier herrscht Ordnung! Zuhause und unterwegs.

Carry All

- Alles was zum GAMEBOY gehört und gebraucht wird.
- Transportsicher aufbewahrt
- Schlagfestes ABS-Material
- Mit praktischem Schultergürtel



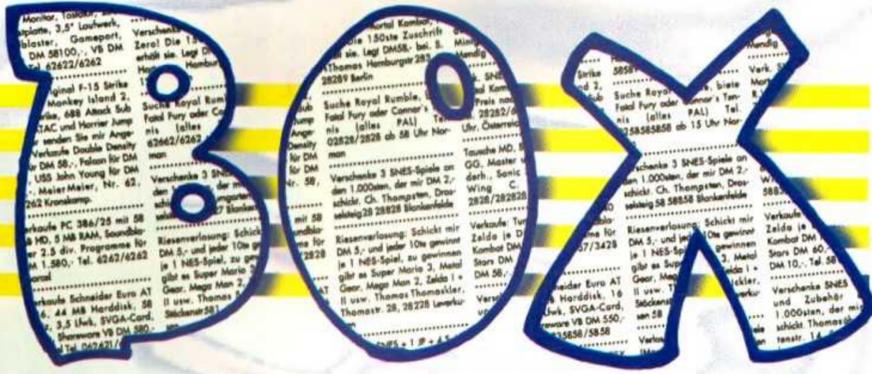
... und für noch ein bißchen mehr:

Carry All DLX

Das komplette Videospiele-Center. Für zusätzlich bis zu 12 Videospiele.



Die neue Dimension für noch mehr Videospielepaß



MEGA DRIVE

Game Champion wird man mit Action Replay Pro, gebr. DM 80,- FP incl. Versand, Tel. 05663/1272 Sandra

Suche für MD Ecco 1, tausche auch Andretti Racing gegen Ecco 1, André Scholz, Lärchenstr. 1, 32657 Lemgo, Tel. 05261/5549

Verk. MDII, 1 Pad, RGB + Aladdin DM 220,-, SF2 DM 30,-, Landstalk. DM 60,-, Cool Spot DM 50,-, F15II DM 40,- od. zus. DM 380,-, Tel. 09261/93104 ab 18 Uhr

Verk. Mega Drive + 15 Spiele z. B. Sampras Tennis, Urban Strike, NBA 95, Hockey 95, FIFA usw. NP DM 1.450,-, VHB DM 950,-, Tel. 07131/86304

Verkaufe Mega Drive + 2 Pads und 18 weitere Spiele. MD für DM 150,-, alle Spiele je DM 50,-, Tel. 06181/33436

Verk. Street Fighter 2 Turbo für DM 100,- u. Rolo to the Rescue für DM 60,-. Beide Spiele in Top-Zustand. Max Schobloch, Erzbergerstr. 17, 88239 Wangen

Suche F15 Strike Eagle 2!!!! Tel. 07151/68165 Sven

Verkaufe Mega Drive I mit 4-Spieler-Adapter und 4 Joypads um DM 270,-, Dune II, Street Fighter II, Sonic 3, NBA Jam je DM 70,-, Ralph Tel. 0711/579425

Verkaufe: Castlevania, NHL Hockey 94, Rocket Knight, Zool, Cool Spot je DM 65,- und BOB, Wimbledon, Sonic 1, Mega Games je DM 55,- Ralph Tel. 0711/579425

Verk./tausche Sonic 1+2 zusammen gegen Mega Bomberman oder Schlümpfe. Manuel Pasold, Ortsstr. 55, 07368 Röppisch

Verkaufe MD II, CD und 32X von 12/94. 1 x 32X, 2 CD, 6 MD Games + Zubehör komplett DM 850,-, Tel. 0209/874683

Suche alle möglichen MD-, MCD-, 32X- und SNES-Spiele + Konsolen (tausche auch). Thomas Stoll, Otto Suhr Allee 122, 10585 Berlin, Tel. 030/3417143

Verkaufe Super Street Fighter 2 für DM 95,- u. Streets of Rage 3 für DM 85,- VB, Tel. 06422/6067

Verk. Asterix, Rocket Knight Ad., Mickey + Donald je DM 40,-, Jurassic Park, Ecco 1 je DM 70,- VB. Suche Sonic 3 + Spinball + Mickey Mania, Tel. 02232/46732

Verkaufe Modulsammlung. Nur kompl. DM 400,- mit Ecco 2, Cliffh., Str. of Rage, FIFA Soccer, Summer Challenge, NHLPA Hockey u. a. Klaus Henkefend, Haarener Weg 10, 33100 Paderborn, Tel. 05251/61965

Verkaufe Pitfall, Wimbledon, Shinobi 3, Mut. Hockey, Gen. Chaos je DM 40,-, Rocket Knight, Zombies, Technocl. DM 30,-, Tel. 04271/5239

Verkaufe Aladdin u. Toe Jam & Earl 2 für DM 150,- oder tausche gegen Ecco 2 und Ristar. Tel. 034721/22506 Regina

Verkaufe gut erh. Mega Drive m. 2 Pads für DM 120,-. Verk. auch Amiga 500 Spiele! Tel. 0209/379062 Lukas

Verkaufe Shining Force, Dune II, Landstalker zus. DM 150,- oder 50,-, 80,-, 70,- DM Tel. 035242/68110 ab 19 Uhr

Verk. Set Mega Drive II + 6 Spielen, 2 Pads für DM 380,-, telefonieren Mo. - Fr. 17 bis 18 Uhr, Sam. u. Sonntag ab 12 bis 18 Uhr, Tel. 07951/23309

Verkaufe oder tausche John Madden Football 92 gegen FIFA Soccer 95 oder NBA Jam, Tel. 03573/64453

Verk. für MD NBA Jam T.E. (DM 135,-), für 32X Star Wars Arcade. Suche für 32X Doom. (Zahle gut). Michael Ludwig, Am Sportplatz 22, Glauchau

Verkaufe/tausche Sp. f. D, CD, 32X, habe viele Neuheiten, suche Story of Thor, Soleil u. a. Tel. 04774/1789 Simone

Verk. MD Sp.: NBA Jam, U. Soccer, Chuck Rock, Urban Strike, Lemm. 1, Steel Talons, Ghou. Gho., MicroMa. 1, Ex Mutants DM 350,-, Tel. 07195/4570

Verkaufe MD-Spiele zu günstigen Preisen. Z. B. Sonic 3 DM 50,-, Road Rash II DM 45,- u. a. Tel. 0208/470721

Verk. ARP II und 8 Spiele für Sega Mega Drive preisgünstig! Tel. 03886/712208

Verk. Soleil DM 70,-, Earthworm Jim DM 70,-, Wrestlemania DM 30,-, Ultimate Soccer DM 50,-, Global Gladiators DM 30,-, Tel. 08379/401

Verk. MD-Spiele: Dracula, Chuck Rock II, Sonic 2, Gauntlet IV, PGA European Tour, Chiki Chiki Boys je DM 30,-, Tel. 033237/89292

Kaufe/tausche MD + CD-Spiele, suche Neuheiten, auch Samml., evtl. auch Verkauf möglich, Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe über 25 MD und mehrere GG-Spiele. Klassiker wie Sh. i. the D., PHIII oder Action Alien 3, Street Fighter, Tel. 07529/3470

Suche Neuheiten u. Sammlungen + Konsolen f. MD-MCD-32X-SNES etc. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250 Kirsten

Verk./taus. Talespin f. DM 45,-, Global Gladiators f. DM 50,-, suche: Stargate, Sonic & Knuckles, Virtua Racing Tel. 0345/663661

Verk. oder tausche Altered Beast für DM 25,-. Suche Die Schlümpfe oder ähnliches. Tel. 05551/51258

Suche Tips und Tricks zu Indiziertes Spiel! Steffen Oswald, Schillerstr. 19, 01968 Senftenberg

Tausche Lion King o. Toe Jam & Earl 2 gegen Earthworm Jim, Schlümpfe o. Mr. Nutz 2, Tel. 06068/2259 Christian

erkaufe/tausche: Gauntlet 4, Populous 2, Desert Strike, Humans je DM 60,-. Story of Thor, Earthworm Jim je DM 80,-, Tel. 06035/3134

Tausche: Winter Challenge und Dragon's Fury gegen Summer Challenge oder verkaufe sie. Tel. 0761/41659 ab 19 Uhr

Verkaufe MD-Spiele: Aladdin, NBA Jam, Flashback, Landstalker, Urban Strike, Sonic Spinball je DM 40,-, Virtua Racing DM 60,-, Daniel Kürbs, Dorfstr. 57, 01728 Possendorf

Suche Spiele für Mega Drive bis DM 30,-, Hermann Schröder, Am Wochenmarkt 10, 56850 Enkirch

Verkaufe gut erh. Mega Drive mit 2 Pads für DM 200,-, Tel. 0209/379062

Verk. Indiziertes Spiel, F22 DM 70,-, T1 DM 65,-, Afterburner II DM65,-, Super Thunder Blade DM 40,-, Tel. 03733/65699 Markus

Verk. Syndicate DM 80,-, Eternal Champ. DM 50,-, SFII DM 60,-, K. Renner, O.-Nuschke-Str. 9, 01968 Senftenberg

Verk. für MD Olympic Gold, F22, LHX, Dragon's Fury zwischen DM 25,- und DM 50,-, tausche auch 3 - 1 gegen Landstalker, Dragon, alles D! Tel. 07303/6725

Habe alle Moves für Kampfsportspiel. Verk. MD II u. MCD II + Spiele ab 17 Uhr Tel. 07324/7778

MASTER SYSTEM

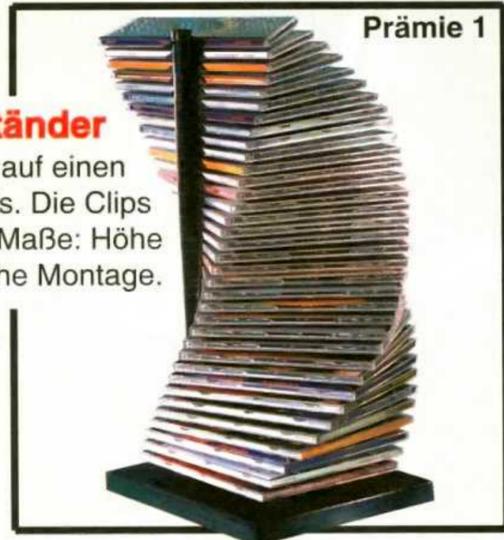
Tausche After Burner, My Hero, Golden Axe, suche Wonderboy 3,

SEGA MAGAZIN im Abo.

Jetzt bestellen!

12 x SEGA MAGAZIN und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!



Prämie 1

Flexibler CD-Ständer

Die gewünschte CD auf einen Griff. Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind einzeln verdrehbar. Maße: Höhe ca. 55 cm. Einfache Montage.



Prämie 2

Kamera - Maginon 601

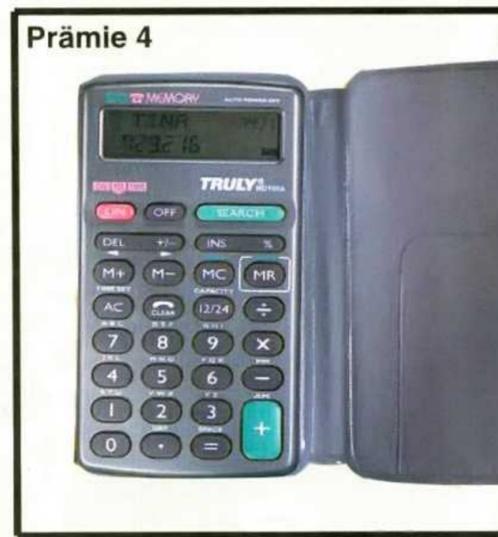
Kleinbildkamera 35 mm mit eingebautem Blitzgerät. Objektiv 1 : 5,6. Fixfocus. Manueller Filmtransport und Filmrückspulung. Ca. 8 Sekunden Blitzfolgezeit.



Prämie 3

Matchesack „Outdoor“

Aus Nylon. Mit 2 gepolsterten und größenverstellbaren Schultergurten. 1 Reißverschluß-vorfach mit Klettverschluß und 1 Hauptfach verschließbar durch einen Kordelzug. Maße: Länge ca. 50 cm, Durchmesser ca. 29 cm.



Prämie 4

Datenbank

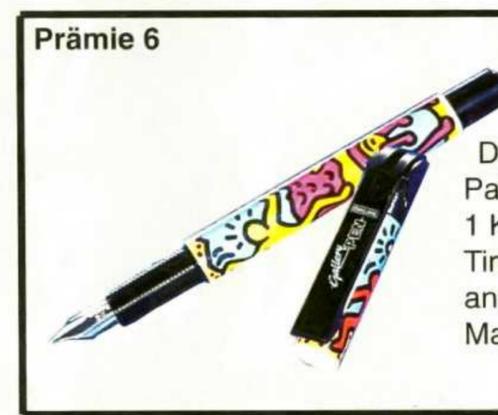
Ihre Daten sind immer griffbereit. Mit gummierter Tastatur, Telefonnummernspeicher mit Paßwortsicherung und Speicherkapazitätsanzeige, alphabetischer Zuordnung der Daten, Rechner mit 4 Grundrechenarten, Prozentautomatik und Vollspeicher, Uhr und Datumsanzeige. Lieferung inkl. Batterie und Kunststoffhülle.



Prämie 5

Aktentasche

Der Klassiker im topaktuellen Design. Mit Tragegriff und Umhängeriem, 2 großen Innenfächern, 1 großen und 1 kleinen Reißverschlußfach sowie 2 aufgesetzten Vortaschen und Überschlag mit Metallapplikation. Kunstleder. Maße: ca. 38 x 29 x 10 cm.



Prämie 6

Gallery Pen

Die besondere Art zu schreiben. Patronenfüllhalter mit Künstlermotiv, 1 Konverter, 1 Tintenglas mit blauer Tinte 30 ml, und Gebrauchsanweisung. Im Geschenkset. Maße: ca. 16,5 x 9 x 3,5 cm.

A B O - B E S T E L L U N G

- Ja**, ich will das SEGA MAGAZIN Abo
(DM 59,-/ Jahr; Ausland 83,-/ Jahr)
dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS
(nur eine möglich!):
- CD-Ständer 318 533
 - Kamera - Maginon 601 294 061
 - Matchesack 330 286
 - Datenbank 312 035
 - Aktentasche 286 104
 - Gallery Pen 314 432

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs. Ich erhalte das SEGA MAGAZIN früher als im Handel, frei Haus zum **Vorzugspreis von 15%** gegenüber dem Einzelkauf am Kiosk - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

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

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.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

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

Gewünschte Zahlungsweise:(bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

SM 4005

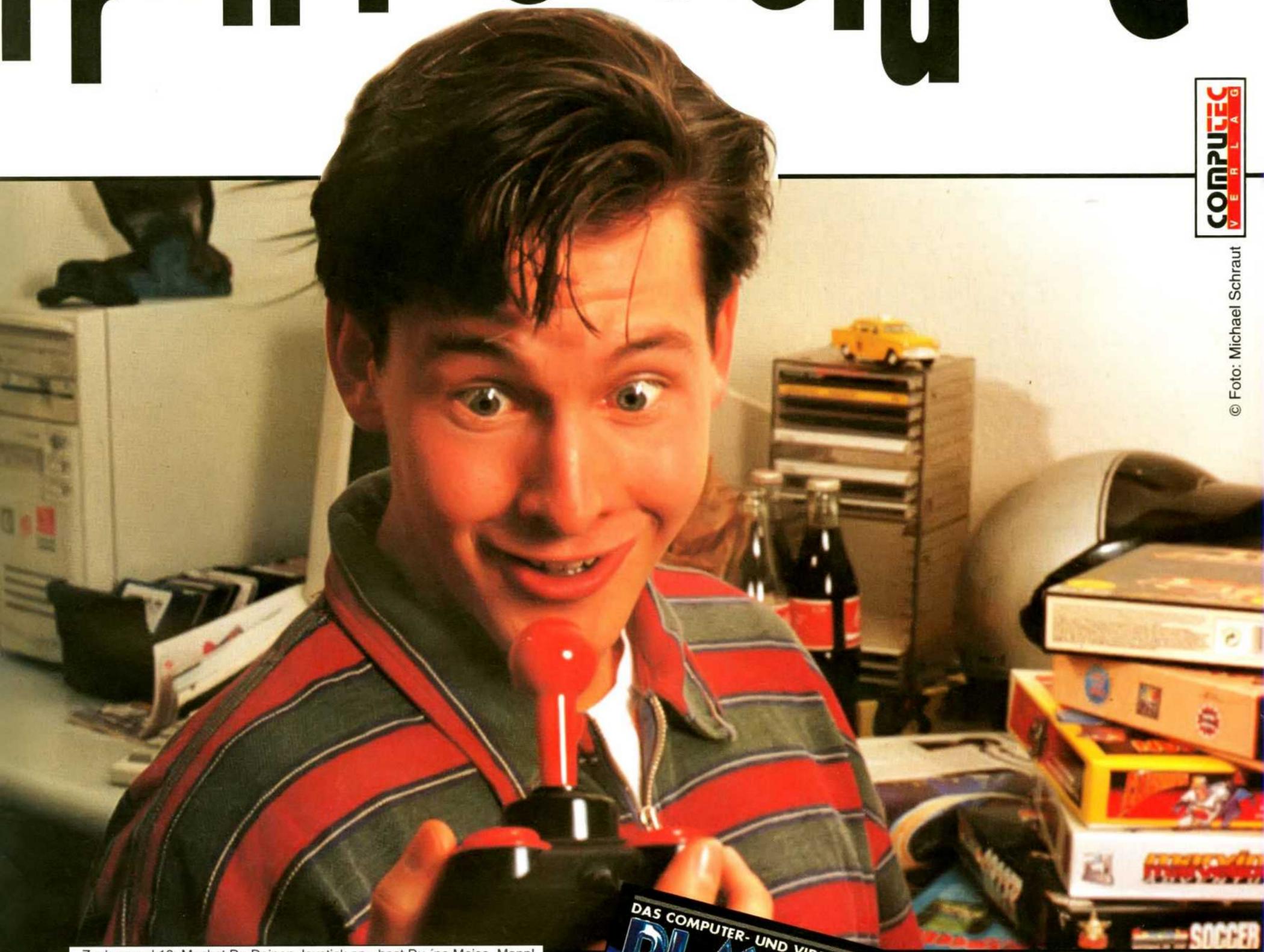
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**



Frühlingsgefühle!

COMPUTEC
VERLAG

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 13: Machst Du Deinen Joystick an - hast Du 'ne Meise, Mann!

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

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.



Das Computer- und
Videospielemagazin
für alle, die mehr
wissen wollen.

Für nur
DM 5,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Mailbox



HI! UNSERE TREUEN LESER HABEN SICHERLICH BEMERKT, DASS WIR IN DIESER AUSGABE EINIGE DEZENTE ÄNDERUNGEN VORGENOMMEN HABEN. BEISPIELSWEISE HABEN WIR DIE REVIEWS AUF 32 BIT-, 16 BIT- UND 8 BIT-RUBRIKEN AUFGETEILT, DIE NEWSBOX DEUTLICH ERWEITERT, IN DEN CHARTS DEN 32X MIT AUFGENOMMEN, UNS KURZ VORGESTELLT UND DIE WERTUNGSKRITERIEN STRENGER GEMACHT. ZU VERDANKEN HABT IHR ALLE DIESE ÄNDERUNGEN UNSEREN ZAHLREICHEN LESERBRIEFSCHREIBERN. WENN WIR NOCH BESSER WERDEN SOLLEN, DANN SIND WIR AUF EURE LESERBRIEFE ANGEWIESEN. BIS BALD! EUER HANS!

MORTAL KOMBAT 3 & 32X



Ich finde euer Magazin wirklich toll, es ist nicht zuviel Werbung drin, bietet aktuelle, informative Texte und überhaupt viel Abwechslung. Es wäre jedoch wirklich gut, wenn ihr in den Spielwertungskästen den Dauerspaß des Moduls bewerten könntet und angebt, für welche Altersgruppe das Spiel geeignet ist. Außerdem könntet ihr am Preis eures Heftes noch etwas feilen, da andere Magazine, die über alle Systeme berichten, ca. DM 6,- verlangen.

1. Ihr habt in Ausgabe 5/95 rechts unten eine Bild von Mortal Kombat III (den Automaten) abgedruckt. Da nun beim MD die Anzahl der Sprites für den 32X nicht erweitert wurde, wollte ich fragen, ob eine brillante Umsetzung mit großen Charakteren technisch möglich ist oder ob es große Einschränkungen geben wird und die Soundkulisse (vor allem die Samples) technisch gut überkommen kann.
2. Ist Xxxxxx Xxxxx 2 für das 32X auch verboten, wenn nicht, warum bringt ihr dann keinen Test?
3. Was ist auf Dauer motivierender? Doom 32X oder Metal Head? Wo ist mehr Action?
4. Ist das Scrolling bei Metal Head ruckelig?
5. Ihr habt im Heft 4/95 geschrieben, daß Metal Head sieben Levels hat. Andere Zeitschriften haben von sechs Levels einer gewissen spielerischen Öde geschrieben. Was meinst Du dazu?
6. Da es von Doom 32X keine deutsche Version gibt, wollte ich wissen, ob man einen Adapter braucht.

7. Als ich Virtua Racing Deluxe einmal probespielte, bemerkte ich, daß sogar beim schnellsten Wagen die Grafik etwas träger als bei der Mega Drive-Version wirkt, obwohl ihr in Heft 1/95 das Gegenteil behauptet habt.

8. Warum erfindet ihr nicht eine Comic-Figur, die bei guten Spielen am Wertungskasten grinst?

9. Angenommen, ich will in der Sega Box ein Mega CD II von jemandem kaufen. Wie kann ich mich absichern, daß er das von mir erhaltene Geld nicht einfach nimmt und nichts mehr von sich hören läßt?

10. Ist davon auszugehen, daß es für den Mega Drive bald neue 9 Button-Pads geben wird?

Jan Werner, 04129 Leipzig

Ob ein Spiel auf Dauer Spaß macht, läßt sich eigentlich aus unserer Gesamtwertung ablesen. Für welches Alter das Spiel geeignet ist, wollen wir nicht entscheiden, denn das liegt am individuellen Geschmack. Wenn ein Spiel wie Tempo jr. offensichtlich für die Kids entwickelt wurde, geben wir es im Text an. Sollten wir den Preis herabsetzen? Wir sind doch sowieso schon das preisgünstigste Konsolenmagazin. Bei Multiformat-Magazinen bekommst du über jedes System ein bißchen was präsentiert, und dieses Material ist sehr leicht zu bekommen. 100 Seiten nur über Sega interessant zu füllen, bedeutet deutlich mehr Arbeit.

1. Die Anzahl der Sprites beim Mega Drive wurde bislang noch nie so richtig ausgenutzt, und zwar deswegen, weil die Rechenpower des Prozessors die Verwaltung von so vielen Sprites nicht mehr mitmacht. Eine exzellente Umsetzung von MK3 für den 32X sollte nun wirklich kein Problem sein, beispielsweise ist NBA Jam T.E. auf dem 32X auch kaum vom Automaten zu unterscheiden. Bei den Samples hängt es vom Speicherplatz ab, den die Programmierer haben, und in der Regel hält man für den Sound nur sehr wenig bereit.

2. Besagtes Spiel wurde von Acclaim gar nicht offiziell auf den Markt gebracht, aus diesem Grund haben wir es auch nicht getestet. Es ist übrigens deutlich langsamer als die Mega Drive-Version.

TOP 100

70		Gunstar Heroes System: Mega Drive Genre: Action Hersteller: Sega Release: 11/93	55		Streets of Rage 2 System: Mega Drive Genre: Beat 'em Up Hersteller: Sega Release: 8/93
69		World of Illusion System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 6/93	54		Taz Mania 2 System: Game Gear Genre: Beat 'em Up Hersteller: Sega Release: 2/95
68		Tiny Toon All Stars System: Mega Drive Genre: Sport Hersteller: Konami Release: 11/94	53		Aladdin System: Master System Genre: Geschick Hersteller: Sega Release: 6/94
67		BC Racers System: Mega CD II Genre: Rennspiel Hersteller: Core Release: 3/95	52		Sonic Spinball System: Master System Genre: Flipper Hersteller: Sega Release: 1/95
66		Microcosm System: Mega CD II Genre: Action Hersteller: Psygnosis Release: 4/94	51		Rebel Assault System: Mega CD II Genre: Action Hersteller: JVC Release: 1/95
65		Jungle Strike System: Mega Drive Genre: Action Hersteller: E.A. Release: 9/93	50		Indiziertes Spiel System: Mega Drive Genre: Beat 'em Up Hersteller: Acclaim Release: 9/93
64		Cool Spot System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Virgin Release: 9/93	49		Shining Force 1 System: Mega Drive Genre: Adventure Hersteller: Sega Release: 9/93
63		The Otifants System: Master System Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 11/93	48		Ecco System: Mega Drive Genre: Action-Adventure Hersteller: Sega Release: 9/93
62		Ecco 2 System: Game Gear Genre: Action-Adventure Hersteller: Sega Release: 1/95	47		Indiziertes Spiel System: Mega Drive Genre: Beat 'em Up Hersteller: Acclaim Release: 9/93
61		Sonic 1 System: Master System Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 9/91	46		Syndicate System: Mega Drive Genre: Action-Adventure Hersteller: E.A. Release: 3/95
60		Flashback System: Mega Drive Genre: Action Hersteller: U.S.Gold Release: 9/93	45		Sonic Chaos System: Game Gear Genre: Jump & Run Hersteller: Acclaim Release: 11/93
59		Eternal Champions System: Mega Drive Genre: Beat 'em Up Hersteller: Sega Release: 3/94	44		Sonic Spinball System: Game Gear Genre: Flipper Hersteller: Acclaim Release: 6/94
58		Toe Jam & Earl 2 System: Mega Drive Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 2/94	43		Metal Head System: 32X Genre: Action Hersteller: Sega Release: 3/95
57		Der König der Löwen System: Game Gear Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 12/94	42		Ecco the Dolphin System: Master System Genre: Action-Adventure Hersteller: Sega Release: 9/94
56		Streets of Rage 3 System: Mega Drive Genre: Beat 'em Up Hersteller: Sega Release: 6/94	41		Ristar System: Game Gear Genre: Jump & Run Hersteller: Sega Release: 3/94

■ = Master System ■ = Game Gear ■ = Mega Drive ■ = Mega CD II ■ = 32X
Gewählt von den Lesern des Sega Magazins im März 95.

3. Mehr Action bietet auf alle Fälle Doom 32X, zunächst motivierender ist Metal Head, hat man das aber durchgespielt, ist Doom interessant.

4. Das Scrolling ist vielleicht bei Drehungen etwas ruckelig, ansonsten paßt es jedoch ganz hervorragend zum Spiel. Man darf nicht vergessen, daß riesige Roboter nicht mit 300 km/h durch die Gegend düsen.

5. Es gibt sechs Levels und einen Endkampf, den wir hier noch mit dazugezählt haben. Spielerisch finde ich Metal Head deutlich interessanter als Doom 32X, bei dem man ja nur durch die Gänge hetzt und Monster umnietet. Bei Metal Head hat man verschiedene Missionen zu absolvieren, die einen ganz schön fordern. Das einzige strategische Element bei Doom ist die orientierungslose Suche nach Schaltern. Langeweile kehrt bei Doom somit eher ein, da nichts Neues mehr kommt. Das einzige Problem von Metal Head ist seine Kürze.

6. Du brauchst keinen Adapter.

7. Tatsächlich ist die Grafik im direkten Vergleich wesentlich schneller, nur kommt das einem nicht so vor, da sie hier absolut fließend ist. Die Mega Drive-Variante erzeugt mit dem Ruckeln etwas mehr Geschwindigkeitsgefühl. Das Auge wird getäuscht!

8. Diese Spielerei wäre vielleicht zunächst ganz witzig, würde jedoch wichtigen Platz kosten, auf dem wir lieber einen Screenshot unterbringen.

9. Wenn Du das Geld per Einschreiben mit Rückschein schickst, kannst Du jederzeit beweisen, daß er von Dir was erhalten hat. Ansonsten empfiehlt sich eigentlich eine Nachnahmelieferung, bei der du erst bezahlst, wenn die Ware kommt. Ein vorheriges Telefonat kann klären, ob der Inserent vertrauenswürdig ist.

10. Das Saturn-Joyypad hat neben den sechs Buttons noch zwei weitere an der vorderen Kante, wesentlich mehr würden meiner Meinung nach jedoch keinen Sinn machen.

CHAOTIX & MD

Eure letzte Ausgabe fand ich super, vor allem das Special über Chaotix war eine echt gute Story. Dazu nun ein paar Fragen.

1. Wo bekommt man den 32X am billigsten her? Und das Spiel Chaotix?
2. Könnte man das Spiel Chaotix nicht einfach auf den Mega Drive draufstecken? Dann könnte man sich den 32X ja sparen.

3. Werdet ihr noch einen Test über Chaotix machen?

Christoph Zinel, 78650 Schopfheim

1. Am günstigsten dürfte der 32X in einer der großen Hifi-TV-Handelsketten sein, die mit riesigen Anzeigen in den Tageszeitungen auf sich aufmerksam machen. Die Spiele sind möglicherweise über den Versand am günstigsten zu bekommen.

2. Ähem, wenn das einfach ginge, dann hätte Sega ja keinen 32X auf den Markt bringen müssen. Ohne 32X läuft Chaotix nicht.

3. Schon gemacht!

NBA JAM & SPORT



Eure letzte Ausgabe war wieder einmal super. Ich fand die Tests sehr gut, und deshalb werde ich mir jetzt Theme Park holen. Aber jetzt noch ein paar Fragen:

1. Wann bringt ihr wieder einmal ein Poster?

2. Wird es irgendwann auch NBA Jam 3 geben?

3. Könnt ihr mir Tips & Tricks zu NBA Jam geben?

4. Wie viele Spiele gibt es für den Mega Drive?

5. Was ist das beste Sportspiel für den Mega Drive?

6. Können am NBA Jam T. E. Automaten nur vier Leute spielen?

Heiko Riedesel, 58579 Schalksmühle

1. Derzeit planen wir leider kein neues Poster, dafür bringen wir lieber redaktionellen Inhalt.

2. Geplant ist augenblicklich keins.

3. Kommen demnächst.

4. Zwischen 500 und 1200, genauer läßt es sich nur schwer sagen.

5. FIFA Soccer, NBA Jam, NHL Hockey und PGA Golf 3 dürften die besten Sportspiele sein.

6. Nur vier? Es laufen ja auch nur vier Spieler rum, man kann sich jedoch auch noch die Steuerung auf Laufen und Werfen aufteilen, wenn man genügend Platz vor dem Automaten findet.

SATURN & ULTRA 64

1. Wie viele Fernsehprogramme kann ein Game Gear mit einem TV-Tuner empfangen?

2. Gibt es einen Spieladapter, mit dem man Game Gear-Spiele auf dem Mega Drive spielen kann?

3. Wird es für den Saturn einen Mega Drive-Adapter geben?

4. Stimmt es, daß das Ultra 64 Bit hat und der Saturn 32 Bit?

5. Könnt ihr mir erklären, wieso eine Saturn-Konsole mit einem Spiel DM 1199,90 und ohne Spiel nur DM 799,- kostet?

Jenja Gamal, 13627 Berlin

1. Das hängt davon ab, wie gut der Empfang ist. Bis zu sieben wären möglich.

2. Nein.

3. Wahrscheinlich nicht.

4. Solange nicht feststeht, welcher Prozessor im Ultra 64 werkelt, kann man gar nichts sagen. Der Jaguar hat übrigens auch nur zweimal 32 Bit, während der Saturn dreimal 32 Bit zu bieten hat, also insgesamt 96 Bit.

Die Bezeichnung wäre jedoch nicht korrekt.

5. Momentan kostet Saturn im Import mit Spiel DM 1199,90, einen Saturn für DM 799,- kriegt man vielleicht bei der offiziellen Veröffentlichung, dann allerdings mit Spiel.

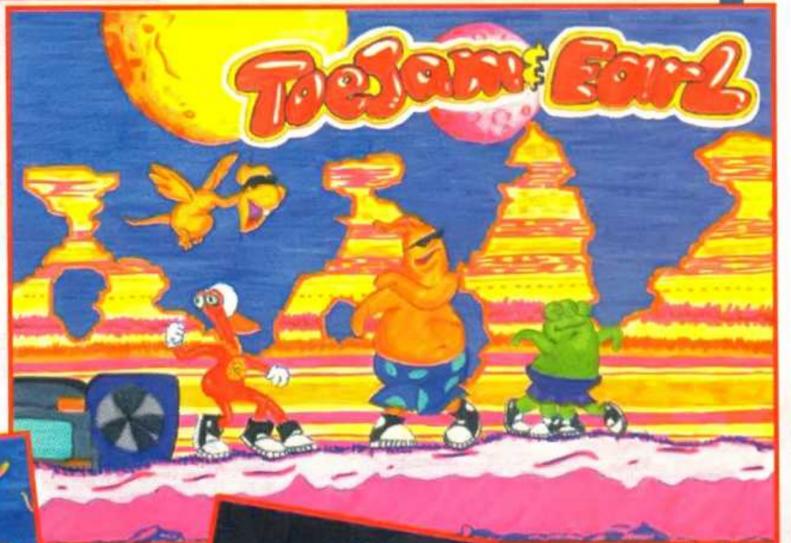
Virtua Fighter 2 & Saturn

Euer Magazin finde ich echt spitze, ich freue mich jeden Monat aufs neue, wenn das SM bei uns im Briefkasten liegt. Jetzt aber ein paar Vorschläge.

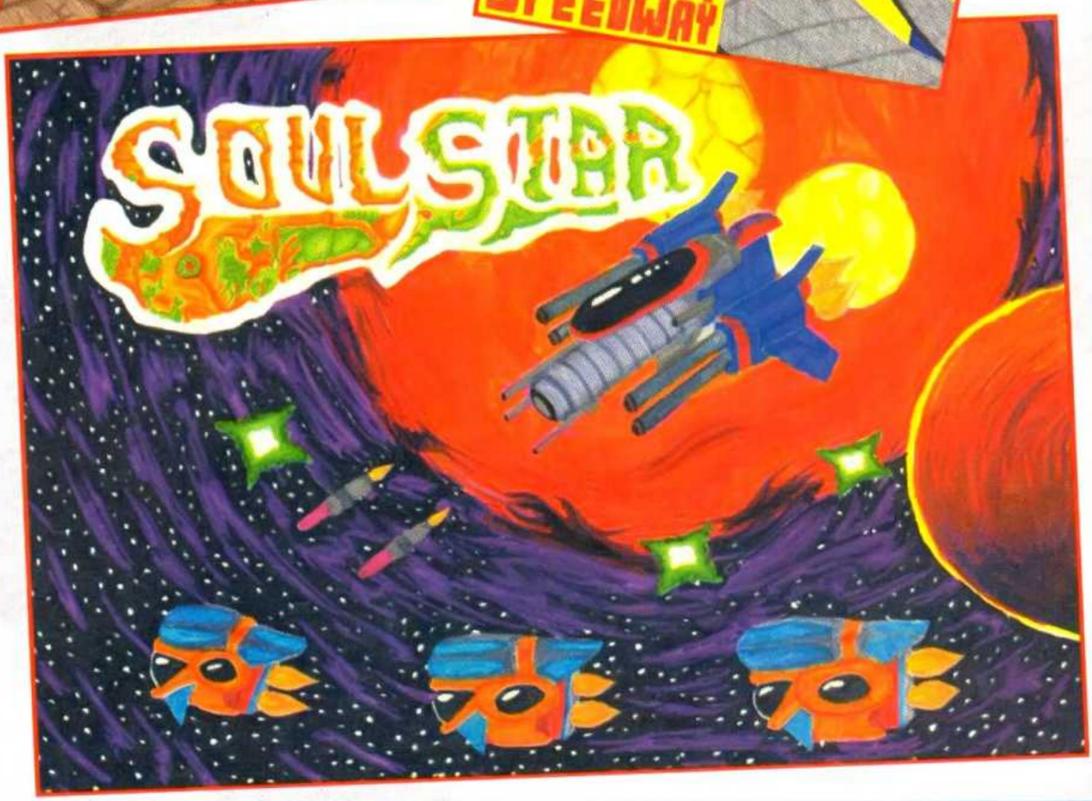
Wenn ihr euer Bild auch im SEGA Magazin sehen wollt, dann schickt es zusammen mit einem Foto von euch an: Computec Verlag
SEGA Magazin • Kennwort: Paintbox • Isarstr. 32-34 • 90 451 Nürnberg. Wenn ihr Glück habt, könnt ihr ein Spiel gewinnen!



STARK!!!
Peter
Mittlöhner
überließ uns
seine gesamten
Werke



gemalt von
**David
Fichtmüller**
aus Sonneberg
er schickte uns
dieses Bild





1. Bei den News zu Street Fighter und Mortal Kombat 3 habt ihr etwas viel geschrieben, dafür weniger Fotos gezeigt.

Zu den nächsten News würde ich mir mehr Fotos mit Special Moves wünschen. Gefallen haben mir auch die Competitions und die Earthworm Jim-Show.

2. Kann man mit dem Saturn Musik-CDs anhören, wenn ja, mit welchem Zubehör?

3. Wißt ihr, ob bei Sega schon an Shining Force 3 gearbeitet wird und ob es Umsetzungen für den Saturn geben wird?



In eigener Sache....

Leider können wir nicht alle Leserbriefe abdrucken, die uns erreichen. Es wird jedoch jeder einzelne Brief gelesen. Bitte habt Verständnis, daß wir spezielle Fragen zu Spielen nicht beantworten können. Außerdem ist es uns nicht möglich, schriftlich zu antworten. Legt deshalb keine Briefmarken bei. Noch ein kleiner Tip: Wenn ihr besonders gute Chancen für einen Abdruck haben wollt, dann schreibt uns direkt nachdem eine neue Ausgabe erschienen ist und bezieht euch auf die Themen dieser aktuellen Nummer. Sagt uns, welche Berichte euch gefallen haben und was wir hätten besser machen können. Bis bald!

4. Wird Virtua Fighter 2 zum Deutschlandstart des Saturn im Handel erhältlich sein?

5. Stimmt es, daß die Sony PlayStation in Sachen 3D-Fähigkeiten besser als der Saturn ist, bei dem Vergleich zwischen Toh Shin Den für PlayStation und Virtua Fighter für Saturn wird das eigentlich bestätigt.

Stephan Haase, 0176 Pirna

1. Leider haben wir nicht unendlich viel Platz, und deshalb war es uns erst einmal wichtiger, alle Infos über das Spiel loszuwerden, statt aussagegelose Screenshot zu zeigen. Alle Special Moves für MK3 findest du in den Tips & Tricks.

2. Jeder Saturn kann ohne Zusatzhardware Musik abspielen und besitzt hierfür ein sehr komfortables Menü, über das auch Karaoke angewählt werden kann. Auf Wunsch düst dann ein Riesenraumschiff auf dem Screen umher.

3. Uns ist nichts bekannt, für den Saturn gibt es allerdings schon jetzt in Japan erstklassige Action-Adventures, die Shining Force klar übertreffen.

4. Spätestens am Ende des Jahres wird es erscheinen.

5. Die Screenshots mögen vielleicht besser aussehen, doch daß die Animationen bei Virtua Fighter deutlich fließender sind, während die Grafik bei Daytona auch kippt, kann man nur beim Spielen feststellen. Virtua Fighter sieht einfach nur wie der Automat aus und zeigt deswegen nicht, was der Saturn wirklich drauf hat. Der erste Screenshot von Virtua Fighter 2 sieht schon sehr eindrucksvoll aus. Übrigens, Toh Shin Den gilt bei uns in der Redaktion als Flop, da das Gameplay nur kurzfristig motiviert.

BOXEN & X-MEN

Ich finde euer Magazin echt super, aber manchmal wird ein Spiel so ein bißchen überbewertet. Doch das stört mich weniger. Eure Technik-Reportage über die Zukunft von Sega hat mir super gefallen. Macht weiter so!

1. Wird beim deutschen Saturn ein Spiel beiliegen? Wenn ja, welches?

2. Ich bin ein totaler Fan von Boxspie-

len, wann wird Toughman Boxing erscheinen?

3. Was hat es mit dem Sega Channel auf sich?

4. Es wird ja von JVC auch einen Saturn geben, werden die Spiele auch auf dem Sega Saturn laufen?

5. Wann wird MK 3 auf dem Mega Drive erscheinen?

6. Der Ultra 64 wird ja voraussichtlich kein CD-ROM haben. Ist der Saturn da nicht weit im Vorteil?

7. Wird es so etwas wie den X-Men-Coin Op auf dem MD geben?

Dennis Blischke, 33611 Bielefeld



1. Es wird ein Spiel beiliegen, welches, wurde jedoch nicht bekanntgegeben.

2. Das neue Spiel von E.A. sollte schon erhältlich sein.

3. Der Sega Channel ist eine Clubeinrichtung, in der sich jedes Mitglied über ein Modem neue Spiele und Demos holen kann, sofern er zusätzliche Hardware hat. Welche Hardware man braucht, was es kostet, wann und wo es kommt, steht noch nicht fest. Erprobt wird es derzeit in San Francisco.

4. JVC hat die Lizenz von Sega gekauft, mit der sie den Saturn bauen dürfen. Diese beiden Geräte sind absolut baugleich, weshalb alle Saturn-Spiele auf beiden Geräten laufen.

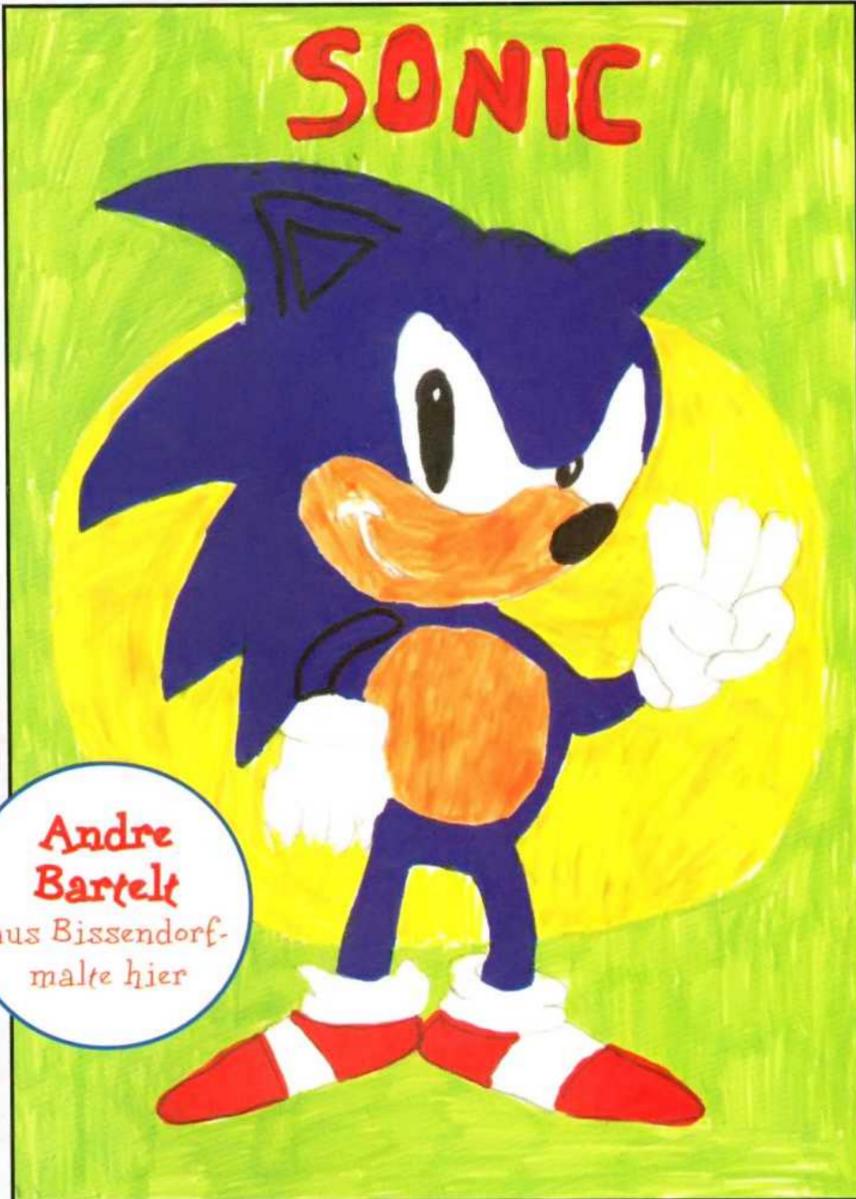
5. Vermutlich im September!

6. Hier hat der Saturn einen klaren Vorteil. Der zehnminütige Vorspann von Panzer Dragoon würde alleine schon fünf 100 MBit-Cartridges benötigen, weshalb Ultra 64-Spiele eine recht schlichte Präsentation haben werden.

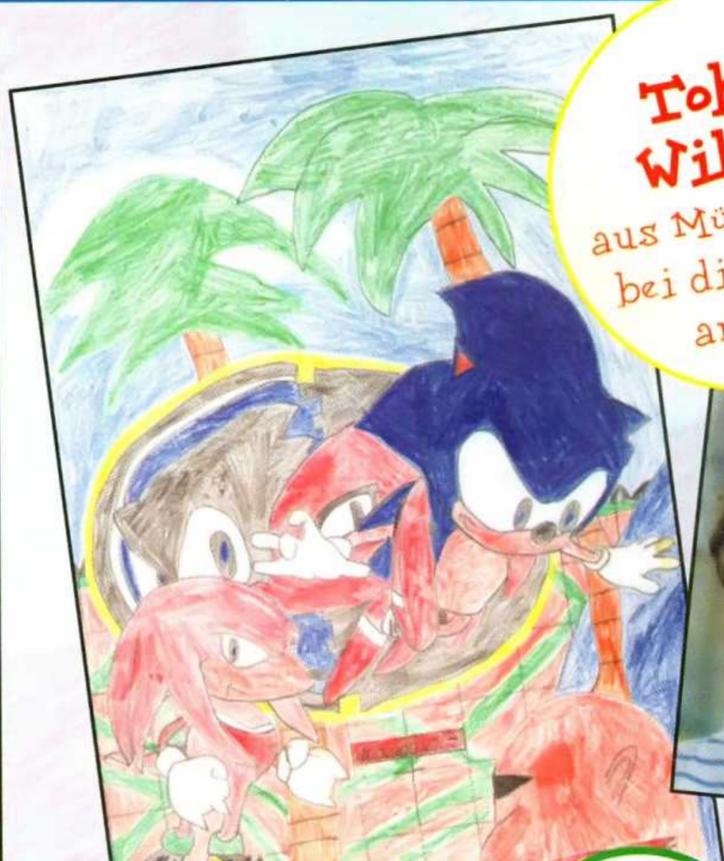
7. Umsetzungspläne gibt es keine.

VECTORMAN & EWJ!

Zunächst möchte ich euch zur letzten Ausgabe gratulieren. Besonders gut



Andre Bartelt
aus Bissendorf-
malte hier



Tobias Wildner
aus München war
bei diesem Bild
am Werk



Stephanie Harnisch
12 Jahre



gefallen haben mir die drei Geheimberichte. Leider konnte man bei den Screenshots zu Vector Man nicht allzuviel erkennen. Klasse fand ich dagegen die Screenshots von MK3. Als ich mir die Seiten 76-80 ansah, glaubte ich es kaum! Drei Wahnsinns-Competitions! Auch der Einfall mit dem WEJ-Daumenkino hat mir gut gefallen. Dazu noch ein paar Fragen:



1. Wird die Grafik bei der Umsetzung von Mortal Kombat 3 sehr leiden müssen?
2. Wann kommt der Mortal Kombat-Film nach Deutschland?
3. Welches ist dein momentanes Lieblingsspiel auf dem Mega Drive?

4. Ist der Saturn nicht ein wenig zu teuer?

Sebastian Brandt, 45327 Essen

Erst einmal danke für das Lob!

1. Die MD-Version wird zwangsläufig nicht so gut aussehen.
2. Steht noch nicht fest.
3. Earthworm Jim spiele ich zur Zeit am liebsten.
4. Billig ist er nicht gerade, allerdings hat die aufwendige Technologie mit den acht Prozessoren ihren Preis.



Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:
 Computec Verlag • SEGA Magazin
 Kennwort: Mailbox
 Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Diese Leser haben sich zwischen 10.4. und 26. 4. 95 an der Mailbox beteiligt:

Patrick D'Addino, Christian Arva, Christian Bengsch, Christopher Blake, Jan Hendric Bregulla, Kim Brand, Maurice Böttner, Lars Brzoska, Mark Fankhauser, Patrick Frey, Stefan Freymiller, Jenja Gamal, Christian Gnan, Holger Hendel, Stephan Haase, Jan Philip Hachmeister, Mirco Hähnel, Manfred Hechtel, Florian Heinßen, Hendrik Heinßen, Paul Hoffmann, Andreas Jablonski, Bernd Jüstel, Danyel Jüttner, Frank Käding, Sebastian Kessler, Tobias Kospert, Rolf Kraus, Oliver Kuhl, Sebastian Kupkov, Daniel Landsberg, Sebastian Linke, Dimitriy Linzer, Stefan Lorenz, Kent Martalla, Axel Müller, Pascal Nicksch, Benjamin Ohm, Marco Orsolini, Luca Piras, Matti Popesku, Daniel Prevot, Christian Reinl, Carina Reuter, Daniel Riedel, Heiko Roedesel, Frank Römer, Jakob Rohrrirsch, Thomas Schmidt, Lars Techrtz, Lars Thielemann, Johannes Weeber, Florian Wendt, Jan Werner, Stefan Wimmer, Morris Winkler, Christop Zinel

E3-REPORT LOS ANGELES LIVE

Mitte Mai fand in Los Angeles die Show des Jahres statt, welche den Aufbruch ins 32 Bit-Zeitalter einläutete. Wir waren natürlich vor Ort und berichten in gewohnter Manier. Kam es zum großen Showdown zwischen Sega, Sony und Nintendo? Welche Saturn-Projekte setzen neue Maßstäbe? Wie gut sind Experts, Vector Man und Earthworm Jim 2 für Mega Drive wirklich? Wir geben die Antworten!



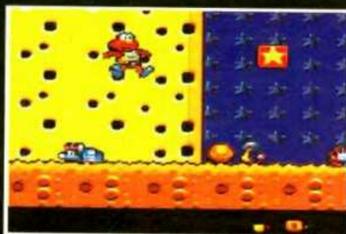
NBA JAM T.E. 32X



Laut Acclaim soll die 32X-Version von NBA Jam T.E. Automatenqualität erreichen. Ob es wirklich so gut wird, verraten wir im Testbericht der nächsten Ausgabe!

OPERATION STARFISH

James Pond kehrt auf den Game Gear zurück! Kann dieses Jump & Run Sonic Triple Trouble vom Thron verstoßen?



WAS KOMMT NOCH?

+++ Top 100, Teil III: Nur noch Tophits! Die beliebtesten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System, Game Gear und 32X von Platz 40 bis Platz 11 im Schnelldurchlauf!+++ So gut warst du wirklich! Auflösungen zu den Fragen der Experten-Competitions.+++ Ein tolles Überraschungs-Special, das man nicht versäumen darf!

Inserentenverzeichnis:	
Acclaim	2, 31
Computec	67, 91
Cybersoft	25
Dataflash	99
Freak's Shop	29
Konami	81, 100
Kranz	21
Kudak	17
Infogrames	19
O.I.T.	71
Oppermann	89
Sega	11, 12, 13, 14, 15
Test'n'Take	81
World of Games	81

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

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

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:
Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch (hi)
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:
Herbert Aichinger, Christoph Kujawa

Tips & Tricks-Redaktion:
Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistentz:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:
Petra Maueröder (pm),
Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Layout:
Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Bettina Kaim, Andreas Pröls, Simon Schmid,
Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Titel: Sonic Drift Racing, © Sega.
Wir danken.

**Gestaltung und Konzeption
der Eigenanzeigen:**
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Hotline: 0911-6427762 (13.00-16.00 Uhr)
Leserservice: 0911-6427763 (13.00-16.00 Uhr)
Abonnentenservice: 0911-5325179

Anzeigenbüro:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Tel. 09 11/9 68 32 19

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Tel. 09 11/9 68 32 32
Fax. 09 11/64 27 860

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Ab 14.06.95 am Kiosk!

DAS MOGELMODUL... ACTION REPLAY MK 2

DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

PREISSENKUNG

SNES™
NUR NOCH
DM 99,-

SPEZIELLES
DATAFLASH-ANGEBOT
FÜR "MEGA DRIVE™"
BESITZER.

NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR MEGA DRIVE™ WIRD
AB SOFORT ZUSAMMEN MIT DEM SPIEL
"ISHIDO" VON ACCOLADE GELIEFERT.
ACTION REPLAY + "ISHIDO"
(NUR BEI DATAFLASH UND SOLANGE
DER VORRAT REICHT)

NEW

MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

NEW

MEHR ALS 500 EINGebaUTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

NEW

DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.

NEW

ERWEITERTER CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

NEW

ZEITLUPEN-FUNKTION

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW

UNIVERSAL CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER- UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

OBER GENANNTEN OPTIONEN SIND NICHT KOMPLETT IM MK 1 ENTHALTEN

MASTER SYSTEM™ DM 79,-

GAME GEAR™ DM 79,-

NES™ DM 99,-

GAME BOY™ DM 59,-

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CODES, REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH GELIEFERT, DAS HUNDERTE VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN HOTLINE-TERMINAL. DIESER ENTHÄLT EIN PASSWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

HOTLINE-TERMINAL
FÜR DIE INTERAKTIVE
ACTION REPLAY
SPRACHCOMPUTER
HOTLINE!



DATAFLASH
POWERPAKET!

HOTLINE TERMINAL

NUR DM 25,-

DIESES ANGEBOT GILT NUR, WENN SIE DEN "HOTLINE TERMINAL" (ZUR BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN SPRACHCOMPUTER-HOTLINE) ZUSAMMEN MIT ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH BESTELLEN. MITGLIEDER DES ACTION-REPLAY-CLUB'S KÖNNEN DIESEN AUCH SEPARAT BESTELLEN (MITGLIEDSNUMMER ANGEBEN).

SNES™ ZUBEHÖR

SNES ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL

SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ ZUBEHÖR

MEGA MASTER

SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX™ MEGA CD ADAPTER

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 79,-

MEGA-ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

24-STD.-BESTELLSERVICE

TELEFON 02822-68545

TELEFAX 02822-68547

48-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH

WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 29,-

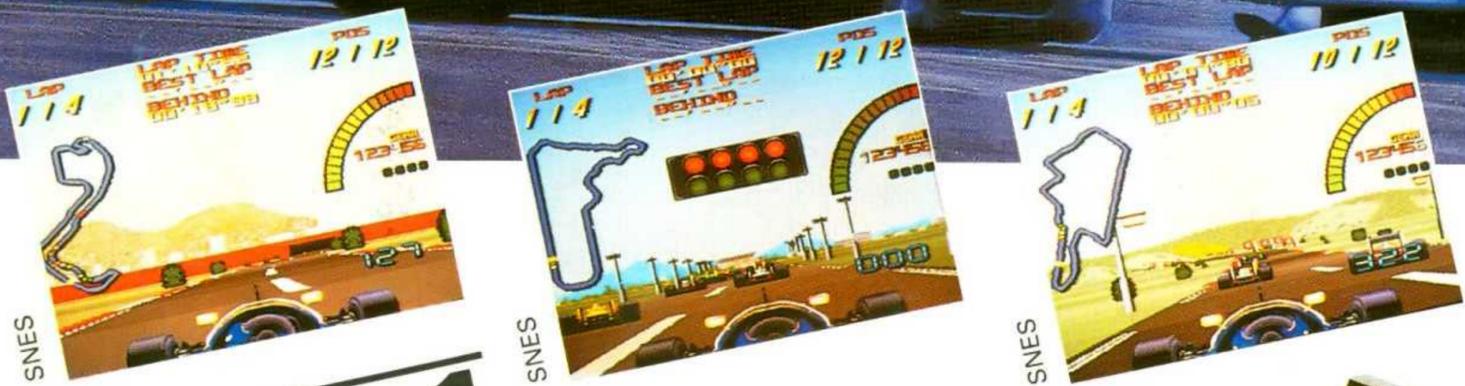
Nigel Mansell's World Championship



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß



DISTRIBUTED BY



DM 69,95



... das Comeback
Formel 1

Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat Ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer. Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

Megafun schreibt:

„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei.“

DM 149,95



DM 99,95



Nintendo
Entertainment System

DM 119,95



KARSTADT

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

Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television copyright Gremlin Graphics Ltd. 1993 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.