

# SEGA

## Mega

AUS DER  
TV-WERBUNG!

Belgien bfr 105,-  
Dänemark dkr 19,80  
Frankreich FF 17,-  
Griechenland DR 710,-  
Italien Lit 4,800  
Luxemburg Lfr 123,-  
Niederlande hfl 5,80  
Österreich öS 39  
Schweiz sfr 5,-  
Spanien ptas 400,-

**2/94**

Ausgabe 3  
Februar '94

**DM 5,-**

COMPUTEC  
VERLAG

**32**  
Seiten  
**Tips & Tricks**

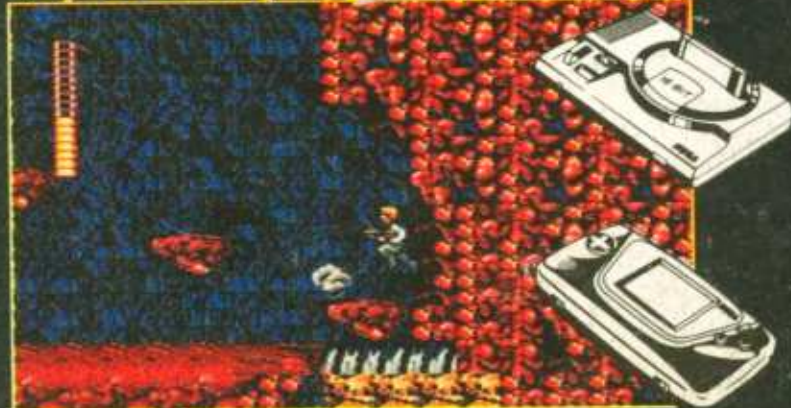
Zum Sammeln!

**ETERNAL CHAMPIONS**  
Megaposter! Test im  
Beat 'em up-Special!  
Tolle Competition!

# SONIC 3

Das Mega Preview zum dritten Teil des Kultspiels!

LUKE AUF MS



**STAR WARS**

Der Filmklassiker!

ANGESPIELT



**VIRTUA RACING**

Der Arcade-Hit!



# SEGA MEGA DRIVE



**SEGA**

**MICRO PROSE**  
Exclusively for Sega

„Sega“ und „Mega Drive“ sind Warenzeichen von Sega Enterprises, Ltd.  
 ©1993 Micro Prose Ltd.



**Brandheiß!**

# F-15 STRIKE EAGLE



VK&K Frankfurt

## Der actiongeladene Überschall-Knall!

**Die schärfste Jet-Flugsimulation aller Zeiten  
ist jetzt endlich für das Mega Drive da !**

So realistisch, daß Dein Control Pad zum Steuerknüppel mutiert. Blitzschnelle Reaktion und Adleraugen sind gefragt, wenn Du Deine Boden- oder Luftziele ausmachst, erfaßt und treffsicher vernichtest oder den tödlichen Raketen Deiner Gegner ausweichst. Das alles in sechs echten Kriegsgebieten. Die Darstellung in Vektorgrafik bringt schnelles, actiongeladenes Gameplay voll rüber. Mit vier Schwierigkeitsstufen und vielen Cockpit- und Außenansichten. Are you ready for take off ? Kämpfe, bevor Dir Deine Feinde Feuer unterm Hintern machen.

### Und das sagen die Spiele-Tester:

**MEGA  
FUN**

„F-15 II hat einfach alles,  
was eine gute Flugsimulation  
braucht.“ (**Mega Fun** 10/93)

**Play  
Time**

10/93, 80%

„... satte Explosionsgeräusche  
und stimmungsvolle  
Soundtracks ...“

(**Play Time** 10/93)

**VIDEO  
GAMES**  
gut

„... sehr gutes Flugfeeling rüber.“  
(**Video Games** 9/93)

**LAGUNA Hot-Line Service: 0 61 07/6 20 67**  
Und für Modem User gibt's die Mail Box:  
BBS Nr. 0 61 07/93 02 22

Maxx, Euer Spaß-  
Beauftragter meint:  
„Einfach bombig!“

**LAGUNA**  
VIDEO GAMES®



### Wollt Ihr mehr Infos von Laguna? - Na Logo!

Einfach den ausgefüllten Coupon auf  
eine Postkarte kleben und ab damit an:

**LAGUNA Video Games**  
Marketing  
Am Südpark 12  
65441 Kelsterbach

Ach so: Für die 100 schnellsten Einsender  
gibt's ein supercooles T-Shirt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,  
ebenso andere krumme Touren.



### Hallo Freaks!

**Ich will mehr Infos von Euch.  
So, jetzt wißt Ihr's ! Also sofort zuschicken!  
Und ich warte nicht lange, kapiert !**

Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Alter, Geschlecht

**LAGUNA Spiele gibt's überall:  
In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel.**

SM





Mega Advanced Gaming-91%

Sega Pro-92%

A Bitmap Brothers game

# GODS

BECOME ONE ON

SEGA MEGA DRIVE



ir vom SEGA Magazin wünschen euch als erstes einmal ein gesundes und erfolgreiches Jahr 1994!

Segamäßig wird es bestimmt nicht schlecht, denn wir werden euch im neuen Jahr monatlich begleiten. Dafür haben wir uns auch eine ganze Menge einfallen lassen. Monat für Monat könnt ihr nun satte 32 Seiten voller Tips & Tricks sammeln und abheften. Außerdem gibt es immer ein Riesenposter im A1-Format und die brandheißesten Infos über die SEGA-Spielewelt. Viel Spaß!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur



14

Die Eternal Champions von SEGA sind nun gekommen, um neue Maßstäbe im Beat 'em Up-Genre zu setzen. Wir vergleichen die Prügelhits!



96

Wir können euch als erstes Magazin in Deutschland ausführliche Infos und Bilder in Massen zum dritten Teil des Kultspiels bieten.



102

Virtua Racing ist derzeit SEGAs Monsterhit in den Spielhallen! Wir bringen euch das erste Mega-Preview zum neuen Hammermodul.

## RUBRIKEN

- 108 Count Up
- 9 SEGA Charts
- 114 Inserentenverzeichnis/Impressum
- 110 Mailbox/ Paintbox
- 110 Vorschau

## SPECIALS

- 12 Beat 'em Up-Total
- 96 Sonic 3
- 102 Virtua Racing

## NEWS

- 06 News Box
- 106 Streetbeat Music & More

## TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Cheat, Maps & More

## REVIEWS MEGA CD II

- 91 Chuck Rock
- 91 Hook
- 90 Wonderdog

## REVIEWS MEGA DRIVE

- 26 Aero The Acrobat
- 95 Bill Walsh Football
- 95 Blades O. Vengeance
- 30 Dracula
- 83 Dragon's Revenge
- 14 Eternal Champions
- 87 NFL Football '94
- 95 Ranger X
- 22 Royal Rumble
- 95 Super Baseball 2020
- 84 ToeJam & Earl 2
- 28 Treasure Land
- 17 Turtles T. Fighters
- 95 Virtual Pinball
- 95 X-Men
- 86 Zombies
- 93 Zool

## REVIEWS 8Bit

- 94 Bart vs. the World GG
- 94 Chuck Rock II MS/GG
- 94 Cosmic Spacehead GG
- 29 Ecco The Dolphin GG
- 94 F1 MS/GG
- 94 MicroMachines GG
- 20 Starwars MS/GG
- 94 T2-Arcade GG
- 92 Wonder-Boy III MS



# SEGA

Magazin

Interview

32 BIT KOMMT!



K

urz vor Weihnachten meldete sich noch überraschenderweise unser Japan-Korrespondent. Er interviewte Dr. Sonic, den inoffiziellen SEGA-Kenner. Folgendes Interview erhebt also keinen Anspruch auf Richtigkeit, denn das eine oder andere Bierchen wurde zuvor getrunken.

**? Aus der einen oder anderen Ecke waren Gerüchte über ein 32 Bit-Projekt von SEGA zu vernehmen. Was ist dran?**

Ja, es stimmt. Die arbeiten tatsächlich seit geraumer Zeit an einer 32 Bit-Konsole, die derzeit den Arbeitstitel SATURN trägt.

**? Mit welchen Leistungsdaten kann diese Konsole aufwarten?**

16, 7 Millionen Farben werden dank eines 64 Bit-Grafikprozessors möglich sein. Der Hauptprozessor wurde in Zusammenarbeit mit Hitachi entwickelt. Es handelt sich dabei um einen besonders flinken 32 Bit-RISC based Prozessor. Als Speichermedium wird ausschließlich das CD-ROM dienen.

**? Wird Saturn mit Mega Drive kompatibel sein?**

Leider nein. Diese Entscheidung war leider unumgänglich, da wir Saturn zur besten Konsole machen wollen, die es überhaupt gibt. Die Kompatibilität hätte leider Qualitätseinbußen mit sich gebracht.

**? Wird es besser als ein 3DO oder ein Jaguar sein?**

Definitiv ja! Mit 80-100 Millionen Operationen pro Sekunde, dem besten Grafikchip und dem CD-ROM als Speichermedium kann keine Konsole konkurrieren.

**? Wird der neue SEGA VIRTUAL Prozessor integriert sein?**

Ja! Er wird sogar so leistungsfähig sein, daß ein Virtua Racing oder das brandneue Virtua Fighting in Arcade-Qualität möglich ist.

**? Wieviel Software wird zum Start verfügbar sein?**

Es werden sicherlich zum Start 50 Titel vorliegen, an denen derzeit schon mit Hochdruck gearbeitet wird. Außerdem lassen sich dank MPEG Videofilme von CD in einer Länge von mindestens 78 Minuten abspielen.

**? Wann dürfen wir dieses Wunderwerk erwarten?**

Nicht vor 1995, soweit meine Infos stimmen!

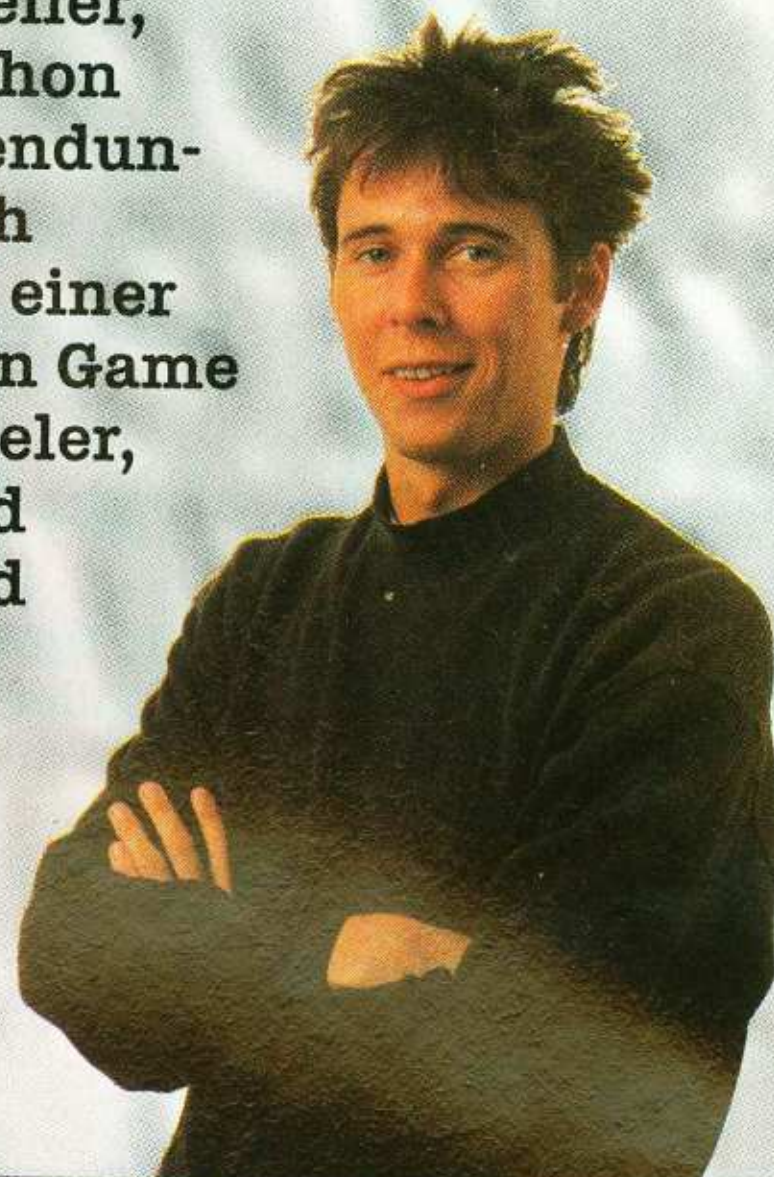
**Vielen Dank für dieses enorm interessante Interview!**

# PLAY TIME



11

un ist es endlich soweit! Ab dem 13. Februar 1994 heißt es sonntags, spätestens um 12.30 Uhr, "RTL 2 einschalten!", denn dann findet ihr dort die ultimative Spielschau für Spielefreaks. Moderator Stefan Heller, den ihr vielleicht schon aus diversen ZDF-Sendungen kennt, wird euch Woche für Woche in einer spannungsgeladenen Game Show die besten Spieler, neuesten Games und heißesten Infos rund um das Softwarebusiness vorstellen. Über unser Schwestermagazin Play Time und natürlich über das SEGA Magazin



Stefan Heller, der Moderator von Play Time TV, führt die Kids durch die Sendung.

könnt Ihr euch um die Teilnahme an der Show bewerben. Wer sich von euch zum ultimativen Spielechampion berufen fühlt, der sollte sich schon jetzt diesen Sendetermin vormerken - sonntags, 12.25 Uhr, vor Bravo TV - Wer sich beteiligen möchte, der schreibt uns ab sofort unter dem Kennwort Show, legt einen netten Brief bei und beginnt zu trainieren. Welche Spiele ihr trainieren müßt, seht ihr immer im SEGA Magazin. Wir sehen uns! Versprochen!



## WORLD OF GAMES...



**A**nfang November fand in Köln die einzig ernstzunehmende Spielmesse in deutschen Landen statt. Wir haben uns auf der World Of Games

umgesehen und waren besonders beeindruckt von dem Stand, den Korona Soft und SEGA hatten. Dort gab es nämlich die brandneuesten Titel zum Kaufen und zum Spielen. Aladdin, Sonic CD, Sonic Chaos und Street Fighter II fesselten so manchen Freak stundenlang an die Spielgeräte. Electronic Arts



gestaltet seinen Stand ganz im Stil eines Stadions und schaltete die Mega Drives mit FIFA Soccer auf Freispiel. Wir vom SEGA Magazin waren natürlich

auch vertreten und präsentierten stündlich in unserem Kino das SEGA Magazin Video mit den neuesten Hits für eure Konsolen. Solltet ihr dieses Mal nicht dabei gewesen sein, so wartet auf kommenden November, da kommen wir wieder. Übrigens, ihr solltet dann schon ziemlich früh aufbrechen, wenn ihr nicht in die kilometerlangen Schlangen geraten wollt.



Jörg Rohrer von Electronic Arts kam mit einem Kollegen zum Plausch vorbei.

S P E C I A L

# SEGA

## Magazin

### MEGA STOP



#### Für SEGA-Freaks unverzichtbar!

- |                        |                                    |
|------------------------|------------------------------------|
| 1. Game Gear Carry All | 5. Sonic 2-Pin Set (5 Stück)       |
| 2. Game Gear Soft Case | 6. Sonic Plüschtier                |
| 3. Sega Rucksack       | 7. T-Shirt Game Gear (Größe L, XL) |
| 4. Sonic 2-Uhr         |                                    |

Wenn ihr bestellen wollt, schneidet den Coupon bitte aus und sendet ihn an die unten angegebene Adresse.

Ja, ich bestelle folgende Artikel:

|                                         |     |                                                                                      |          |    |  |
|-----------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|--|
| Nr.1                                    | St. | Game Gear Carry All                                                                  | je 39,95 | DM |  |
| Nr.2                                    | St. | Game Gear Soft Case                                                                  | je 29,95 | DM |  |
| Nr.3                                    | St. | Sega Rucksack                                                                        | je 79,95 | DM |  |
| Nr.4                                    | St. | Sonic 2-Uhr                                                                          | je 49,95 | DM |  |
| Nr.5                                    | St. | Sonic 2-Pin Set (5 Stück)                                                            | je 19,95 | DM |  |
| Nr.6                                    | St. | Sonic Plüschtier                                                                     | je 39,95 | DM |  |
| T-Shirt Game Gear (Größe bitte angeben) |     |                                                                                      |          |    |  |
| Nr.7                                    | St. | Motiv "Insel" ( <input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)         | je 29,95 | DM |  |
| Nr.8                                    | St. | Motiv "Spielfeld" ( <input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL)     | je 29,95 | DM |  |
| Nr.9                                    | St. | Motiv "Krawattenmann" ( <input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL) | je 29,95 | DM |  |

Gesamt \_\_\_\_\_ DM  
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 7,50/Ausland DM 12,-) \_\_\_\_\_ DM

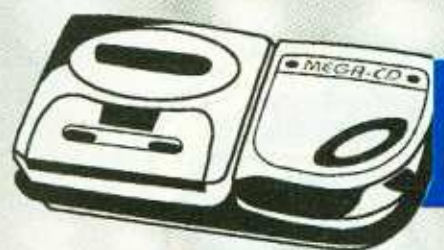
Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_ DM  
☐ Bar (Geld liegt bei) ☐ per V-Scheck ☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr)

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

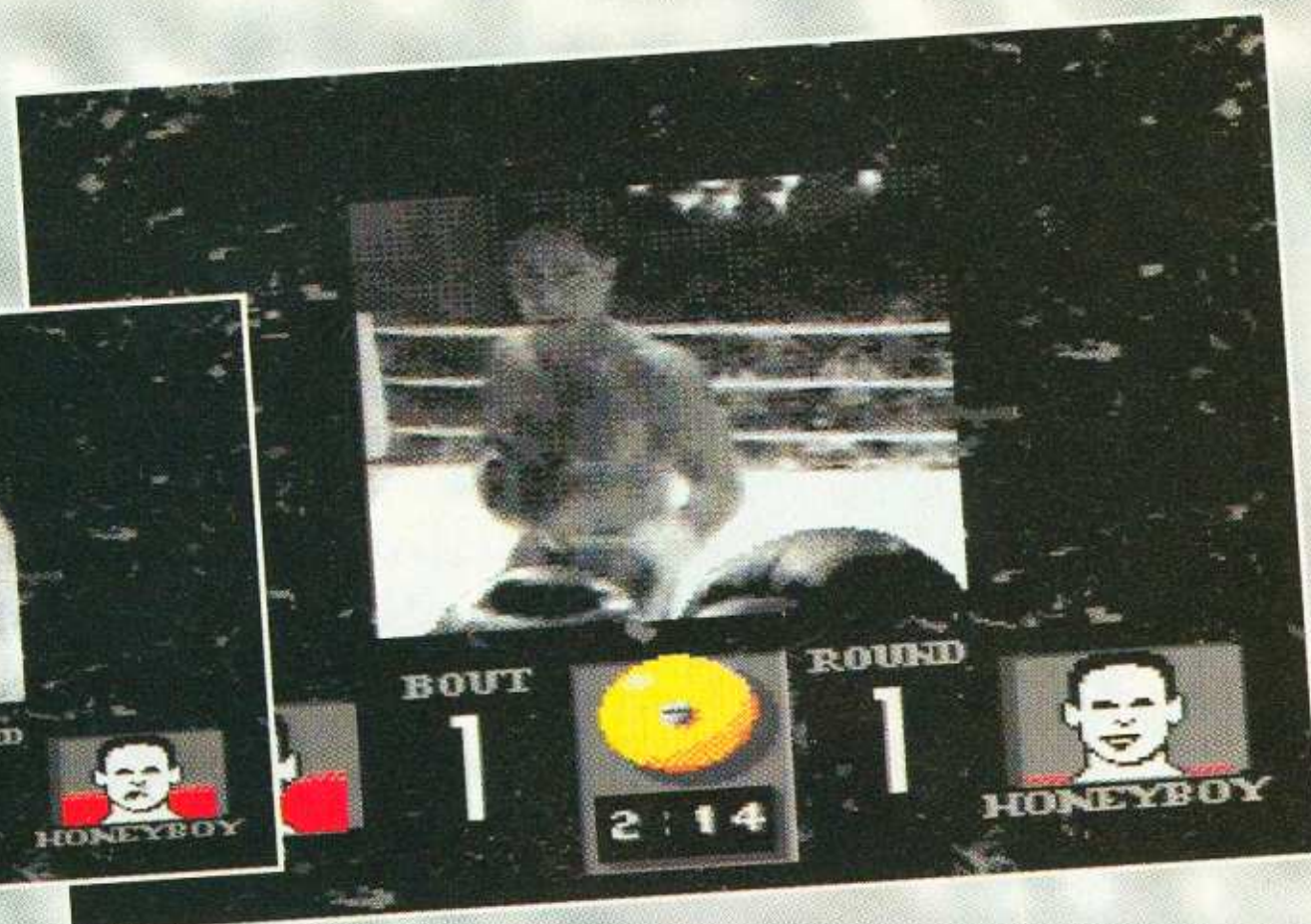
Schickt den Coupon an:  
Computec Verlag  
SEGA Magazin  
MEGA SHOP  
Isarstraße 34  
90 451 Nürnberg

SEGA MAGAZIN 7





## PRIZE FIGHTER



**B**oxing at its best! In letzter Sekunde trudelte noch ein brandneuer Titel für das Mega CD II ein. Wer bislang die vorliegenden Box-Spiele für küm-

merliches Sprite-Gehampel hält, den wird Prize Fighter aus den Socken hauen. Sämtliche Szenen wurden in digitalisierter Form auf der CD abgelegt und Schlag-

abtausche erfolgen nun so realistisch wie nie zuvor. Nächste Ausgabe gibt es ausführliche Infos!



## ART OF FIGHTING.



Spielewelt kundig gemacht hat, wird sicherlich schon von dem alles übertragenden Prügelspiel Art Of Fighting für die High Price-Konsole NEO GEO gehört

haben. Nun endlich darf die Kunst des Kämpfens auch auf dem Mega Drive geübt

werden, denn eine solide Umsetzung wird demnächst erscheinen.



**W**er sich ein bißchen außerhalb der SEGA-

**M**ega CD II, Mega Drive II, tragbarer CD-Player mit Fernsehanschluß in einem Gerät? Ja, so etwas gibt es! Zumindest bald! Wer auf der Suche nach dem ultimativen High Tech-Spielzeug ist, das jedermann fasziniert, der sollte sich die Anschaffung des Multi-Mega überlegen, denn hiermit bekommt er eine megaschickes Gerät, das alle Fähigkeiten des Mega CD II, Mega Drive und eines tragbaren CD-Player kombiniert. Der Preis wird etwa bei DM 950 liegen. Echt schick!



**W**er bislang keinen Game Gear in seiner Konsolensammlung stehen hat, der kommt nun wirklich nicht mehr an ihm vorbei. Nun gibt es den Game Gear als Multi-TV-Set! Zusammen mit Sonic The Hedgehog, einem Netzteil und dem TV-Adapter ist der Game Gear für den gnadenlos günstigen Preis von DM 299,- erhältlich. Die Play Time-Show im Fernseher und als nächstes Sonic auf dem Monitor, und das alles in Farbe! Was kann einem unterwegs besseres passieren?





# SEGA-Bestsellers



## Mega Drive

1. Aladdin
2. Jurassic Park
3. Street Fighter II S.C.E.
4. Sonic 2
5. Asterix 1: The Great Rescue
6. F1
7. Cool Spot
8. Flashback



## Master System

1. The Ottifants
2. Sonic Chaos
3. Sonic 2
4. Mickey Mouse II
5. Taz-Mania
6. Global Gladiators
7. Tom & Jerry
8. Robocod-James Pond II



## Game Gear

1. The Ottifants
2. Jurassic Park
3. Sonic 2
4. Ecco the Dolphin
5. Tom & Jerry
6. Mickey Mouse II
7. Global Gladiators
8. Star Wars

**W**ie zu erwarten war, setzte sich Aladdin im Zuge des Booms ganz klar an die Spitze der Mega Drive-Charts, gefolgt von Dino-Hit Jurassic Park und Prügelklassiker Street Fighter II Special Champion Edition. Bei Master System und Game Gear übernahmen die Ottifanten die Führung, während Sonic Chaos (MS) und Jurassic Park (GG) den zweiten Platz belegen. Zum Abschluß noch die Adresse für die Leser-Charts.

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

## Die Redaktionslieblinge

### Mega CD II

1. Thunderhawk
2. Wonderdog
3. Batman Returns
4. Prince of Persia
5. Robo Aleste

### Mega Drive

1. Jungle Strike
2. Aladdin
3. NHLPA Hockey '93
4. Sonic 2
5. Mortal Kombat

### Master System

1. Sonic Chaos
2. Sonic 2
3. Mortal Kombat
4. Asterix
5. Lucky Dime Caper

### Game Gear

1. Land of Illusion
2. Streets Of Rage 2
3. Mortal Kombat
4. Sonic 2
5. Wimbledon



# DON'T ZAP!

WEIßER SMOKING, FLIEGE,  
KOPFMIKRO UND EINE  
STÄTTICHE REPORTER-  
ERSCHEINUNG  
KENNZEICHNEN  
SEGAS AKTUELLE  
FERNSEH-  
KAMPAGNE.  
SCHNELLE  
SCHNITTE, GRELLE  
FARBEN UND  
ABGEFAHRENE  
SZENEN  
VERSCHMELZEN IM  
GROSSEN SEGA TV LOGO.

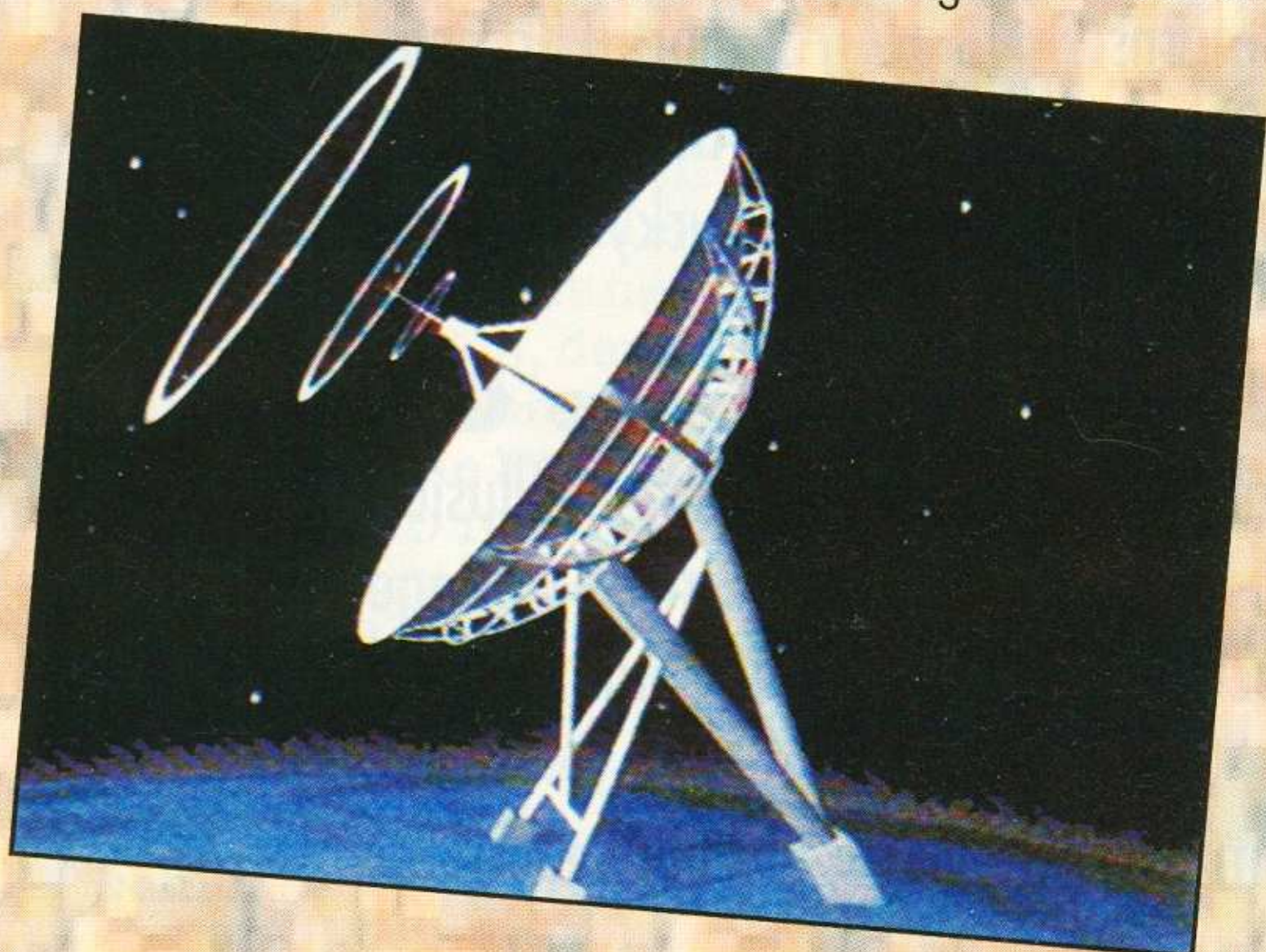


Welche Wahl hat man da schon? Um Abwechslung zu bekommen, kann man sich bestenfalls mittels "channel-crossing" oder "zapping" durch das gebotene Einerlei beamen. Wer hier nicht schon als "couch potatoe" kurz vor der Verschrumpelungs-Phase steht, hat längst seinen Mega Drive zwischen Kabelanschluß und Antennenbuchse geschaltet. Denn das ist er, euer Schlüssel zu SEGA TV! Wer den Mega Drive hat, hat SEGA TV. So könnt ihr

**W**ie kann ich SEGA TV empfangen? Trotz Satelliten-Antenne kein SEGA TV! So oder ähnlich die Hilferufe aus einigen Leserbriefen, die uns in letzter Zeit erreichten. Welcher Gedanke steht also hinter "don't zap!"?

## FERNSEHEN WAR GESTERN!

Seid mal ehrlich, was seht ihr denn tagtäglich, wenn ihr die Flimmerkiste anschaltet? Die ca. 20-25 Programme, die Euch per Kabel zufließen (Hausantennen-Besitzer sind noch ärmer dran) sind doch meist austauschbare Endlos-Serien, Cartoons en masse, Spielfilme in der xten Wiederholung oder Talk-Shows zu jeder Stunde. Sie haben den größten Anteil an der neuen deutschen Programmlandschaft.



selbst entscheiden, was auf eurem Bildschirm läuft und wann. Mega Drive und Software bedeuten, daß ihr euer persönliches Lieblings-Programm wie und wann ihr wollt zusammenstellen könnt. Unübersichtliche Fernsehzeitschriften mit Mikro-Text, adieu. Im SEGA Magazin steht jetzt genau, was ihr braucht, damit euer eigenes, interaktives Fernsehen 24 Stunden am Tag verfügbar ist. Doch erst mit dem neuen MEGA CD II wird SEGAs Videospiel-Welt so richtig zu SEGA TV. Mit der CD-ROM-Technologie, die den Datenumfang von 500-600 MBytes auf eine CD brachte, wurde die Speicherung von kompletten Spielfilm-Sequenzen möglich. Das ist der Beginn von steuerbaren Spielfilmen!

## SEGA TV IST HEUTE!

Die Make my Video-CDs werden zu eurer privaten MTV-Award-Show. Die Bezeichnung Videospiel hat damit ausgedient, das ist Fernsehen, aber interaktiv. Wer also den Mega Drive hat und ihn durch das MEGA CD II erweitert, kann sein eigenes TV machen, eben SEGA TV.





# Peter Jantz Videospiele Versand

**Königsberger  
Straße 20  
72406 Bisingen**

## Sega

### Mega Drive

|                                                    |               |
|----------------------------------------------------|---------------|
| <b>Cool Spot</b>                                   | <b>109,95</b> |
| <b>Donald Duck<br/>(Quackshot)</b>                 | <b>109,95</b> |
| <b>Gunstar Heroes</b>                              | <b>99,95</b>  |
| <b>Lemmings</b>                                    | <b>109,95</b> |
| <b>Mickey &amp; Donald<br/>(World of Illusion)</b> | <b>99,95</b>  |
| <b>Shinobi III</b>                                 | <b>99,95</b>  |
| <b>Son of Chuck<br/>(Chuck Rock 2)</b>             | <b>109,95</b> |

## Mega CD

**Ecco the Dolphin 89,95**

### Öffnungszeiten

**Montag bis Freitag  
9.00 - 20.00 Uhr  
Samstag  
10.00 - 18.00 Uhr**

## Versand

**per NN zzgl. 9,00**

**Telefon**

**(0 74 76) 76 62**

**Fax**

**(0 74 76) 76 62**

# CHRONOSERVICE

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

MEHRERE TITEL VORRÄTIG

RUFEN SIE BITTE AN !!!

Telefon 06081/960 104 Mo-Fr 10H00-12H30

Telefax 06081/960 198 13H30-18H30

Telefon 069/79 50 09 0

Telefax 069/79 50 09 20

Mo-Do 8H30-12H30 13H30-17H30

Fr 7H30-12H30 13H30-16H30

### MEGADRIIVE

|                           |              |                            |              |
|---------------------------|--------------|----------------------------|--------------|
| Aladdin (EUR)             | 109.-        | Konsole MEGA 2             | 199.-        |
| Asterix (EUR)             | 119.-        | Megadrive 2 + Aladdin      | 279.-        |
| BEST OF THE BEST (US)     | a.A.         | Japan Adaptor              | 19.-         |
| Block Out (JP)            | 29.-         | Universal Adaptor          | 39.-         |
| Brett Hull Hockey (US)    | a.A.         | Pad PRO 4                  | 29.-         |
| Bulls vs Blazers (EUR)    | 109.-        | Pad Fighter 2 (6 but.)     | 39.-         |
| CHUCK ROCK 2 (EUR)        | 119.-        | 4 WAY PLAY (4 Sp.)         | 59.-         |
| CLIFFHANGER (EUR)         | 119.-        | <b>Eternal Champions</b>   | a.A.         |
| Davis Cup Tennis (EUR)    | 119.-        | J. Mad Foot 94 (EUR)       | 109.-        |
| Dino Racer                | a.A.         | Land Stalker (US)          | 119.-        |
| Dinosaurs for Hire (USA)  | 79.-         | <b>LANDSTALKER (EUR)</b>   | <b>129.-</b> |
| Donald Quack Shot (JP)    | 39.-         | Lethal Enforcers (US)      | 169.-        |
| Dragon's Revenge          | a.A.         | Mickey & Donald (JP)       | 69.-         |
| F 15 Strike Eagle         | a.A.         | Mickey's Ultim. Chal.(US)  | 129.-        |
| F1 (incl. batt)           | 129.-        | <b>Monaco GP 2 (JAP)</b>   | <b>49.-</b>  |
| F-117 Night Storm (US)    | a.A.         | Mortal Kombat (EUR)        | 119.-        |
| Fatal Fury (JP)           | 69.-         | NHL Hockey 94 (EUR)        | 119.-        |
| FIFA Intern. Soccer (EUR) | 109.-        | Ottifants (EUR)dA          | 119.-        |
| Flash Back (EUR)          | 109.-        | PELE                       | a.A.         |
| <b>Formula 1 (EUR)</b>    | <b>109.-</b> | Puggsy                     | a.A.         |
| Goofy (US)                | a.A.         | ROBOCOP 3                  | a.A.         |
| Gunstar Heroes (EUR)      | 99.-         | Robocop vs Terminator US   | 119.-        |
| Jim Power (US)            | a.A.         | Rocket Knight A. (JP/EUR)  | 99.-         |
| Jungle Strike (EUR)       | 99.-         | Sensible Soccer (US)       | 119.-        |
| Jurassic Park (US)        | 109.-        | <b>Shining Force (EUR)</b> | <b>119.-</b> |

|                                |              |
|--------------------------------|--------------|
| Genghis Khan 2 (US)            | a.A.         |
| <b>J. Pond 3 (US)</b>          | <b>a.A.</b>  |
| Race Drivin' (US)              | a.A.         |
| Sonic 2 (JAP)                  | 69.-         |
| <b>Sonic 3</b>                 | <b>a.A.</b>  |
| Sonic Spinball (EUR)dA         | 119.-        |
| Street Fighter 2' (EUR)dA      | 129.-        |
| Super NBA Basket. (US)         | a.A.         |
| T2: Judgement Day (US)         | 129.-        |
| The Addams Family              | a.A.         |
| The Incr. Crash Dummies        | a.A.         |
| <b>Toe Jam &amp; Earl 2</b>    | <b>a.A.</b>  |
| Toe Jam & Earl (JAP)           | 29.-         |
| Tom & Jerry (US)               | a.A.         |
| <b>Turtles Tour. Fig. (US)</b> | <b>129.-</b> |
| Ultimate Soccer (1-8 Sp.)      | 119.-        |
| Unnecessary Roughness          | a.A.         |
| Virtual Pinball (EUR)          | 129.-        |
| Wimbledon (EUR)                | 119.-        |
| Winter Olympics (EUR)          | 119.-        |
| Wolf Child (US)                | 119.-        |
| World Class Soccer (US)        | a.A.         |
| X Men (EUR)dA                  | 99.-         |
| Young Indi (EUR)               | 129.-        |
| Zool (EUR)dA                   | 109.-        |

### MEGA CD

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| MEGA CD 2 (O. Spiel)      | 499.- |
| CD X PRO Converter        | 109.- |
| 3RD World War (US)        | 139.- |
| Bill Walsh Col. Foot (US) | 139.- |
| Cliffhanger (US/EUR)      | a.A.  |
| Dracula (US/EUR)          | 119.- |
| Dune (EUR)                | 119.- |
| European Racers           | a.A.  |
| Final Fight (JAP)         | 69.-  |
| Jurassic Park (US/EUR)    | a.A.  |
| Last Action Hero          | a.A.  |
| Microcosm (JAP)           | 139.- |
| Mortal Kombat             | a.A.  |
| NFL Greatest Teams        | a.A.  |
| Night Trap (EUR)          | a.A.  |
| Prince of Persia (JAP)    | 69.-  |
| Rebel Assault (US)        | a.A.  |
| Sewer Shark (EUR)         | a.A.  |
| Silpheed (EUR)dA          | 99.-  |
| Silpheed (JAP)            | 109.- |
| Sonic (JAP/EUR)           | 99.-  |
| Stellar Fire (US)         | a.A.  |
| Sun of Chuck (US/EUR)     | a.A.  |
| Terminator (US/EUR)       | a.A.  |
| Thunderhawk (EUR)         | 119.- |

Bestellungen vor 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!!

Porto Inland 9.- DM + NN / Ausland nur Vorkasse 18.- DM

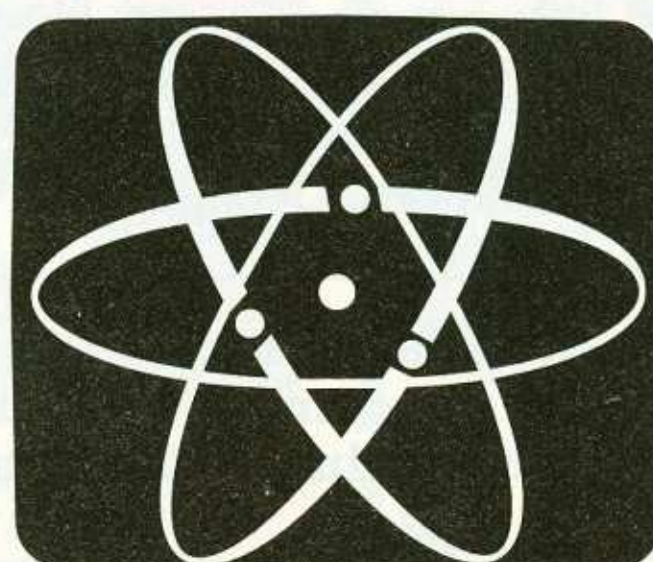
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

3 US/JP SPIELE GEKAUFT  
DER ADAPTOR GESCHENKT

17. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

# Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-  
Elektroniker und für Computeranwender  
in Freizeit, Beruf und Ausbildung.  
Actions-Center mit Experimenten,  
Demonstrationen und vielen Tips.  
Sonderschauen: „Straße der Computer-  
Clubs“ · „Faszination Holographie“.



**2.-6. Febr. 1994**

täglich 9-18 Uhr

**Westfalenhallen  
Dortmund**

**Messezentrum Westfalenhallen Dortmund**



Wir schlagen zu! Und zwar mit dem megagroßen Beat 'em Up Special! Auf acht Seiten behandeln wir das Top-Thema aller Mega Drive und lassen keinen Vergleich aus.

Experte Ulf sagt euch, wieso das Mega Drive Street Fighter II besser ist als die Super NES-Variante! Wir zeigen den neuen Knaller Eternal Champions und lassen ihn gegen Turtles Tournament Fighters, Mortal Kombat und Street Fighter II SCE antreten!

# BEAT 'EM UP



Mal ehrlich, die meisten Videospiele hängen bezüglich ihrer Konsole doch sehr patriotische Gefühle. Diskriminierende Aussagen wie "Du Sega-Loser" oder "Alter Nintendo-Spinner" gehören schon fast zum Alltags-Vokabular, wenn mehrere Video-Kids anfangen, über die Qualitäten ihrer Konsole zu fachsimplen. Bis zum 15. Oktober dieses Jahres hatten die Super Nintendo-User dabei immer einen entscheidenden Trumpf im Ärmel: "Street Fighter II" lautete ihre Allzweckwaffe immer, sobald das Thema Software aufkam und sofort mußten die stolzen Mega Drive-Besitzer schmerzlich feststellen, daß es da noch eine erhebliche Lücke im Softwareprogramm ihres 16-Bitters gibt. Doch dies ist Geschichte.....

## Grafik

Auf dem Papier an sich eine klare Sache: Das Super Nintendo kann viermal so viel Farben darstellen wie Segas Flaggschiff und daher müßte die Optik auf dem Super Nintendo auch dementsprechend besser sein. Pustekuchen! Man muß schon ganz genau hinsehen, um einen signifikanten Unterschied festzustellen.

Sicherlich, auf Nintendos Vorzeigekonsole gibt es ein paar Farbnuancen mehr zu sehen, doch dafür wirken die Farben auf dem Mega Drive viel kräftiger. Von der Systemausnutzung her ist die Sega-Variante kompetenter.

**Urteil:** Unentschieden.

## Sound

Der klare Schwachpunkt bei der Sega-Konvertierung: Die Tracks klingen gegenüber Nintendos



**Nur auf dem Mega Drive: Der Original-Arcade-Vorspann!**

Version eher verhalten und die Sprachausgabe ist nur Mittelmaß. Scheinbar fehlte den Männern von Capcom noch die nötige Erfahrung mit dem Mega Drive, denn das Spiel Eternal Champions beispielsweise beweist, daß man auch klare Voice Samples aus dem 16-Bitter rauskitzeln

kann. Allerdings sollte erwähnt werden, daß die Soundunterma- lung auf dem Nintendo auch keine Bäume ausreißt.

**Urteil:** Vorteil fürs Super Nintendo.

## MEGA DRIVE vs. SUPER NES



**Grafische Unterschiede sind kaum festzustellen.**



**Nur der Sound ist auf dem Super Nintendo anders.**



**Die Special Moves gehen auf dem Mega Drive leichter von der Hand.**

## Ausstattung

In diesem Fall hat sich das längere Warten gelohnt, denn die Mega Drive-Adaption bietet einige Features, die man auf dem Super NES vergebens sucht: Angefangen mit dem genialen Group Battle, wo man sich sein eigenes Tur-

STREET FIGHTER II



nier zusammenstellen kann, über die zehn Turbostufen (auf dem Super NES nur mit einem Cheat möglich) bis hin zur Möglichkeit, alle Special Moves einzeln auszusuchen. Als kleines "Schmankehl" gibt es zudem noch den

"Rechts-Taste" funktioniert. Leichter haben es da die Seganianer, denn hier ist sogar der schwere Dragon Punch in der höchsten Stufe kein Problem mehr.

**Urteil:** Vorteil fürs Mega Drive.

# TOTAL

Originalvorspann aus der Arcade zu bewundern.

**Urteil:** Vorteil fürs Mega Drive.

## Steuerung

Dies mag zwar in erster Linie Geschmackssache sein, doch mit dem 6-Button Pad komme ich persönlich am besten zurecht, da hier die sechs Feuerknöpfe wie in der Spielhalle angeordnet sind. Hand aufs Herz: Es ist auf dem Super Nintendo doch schon recht umständlich, den Hurricane Kick auf der höchsten Stufe zu vollführen, da dies nur mit der ungünstig liegenden

## Spielbarkeit

In der wichtigsten Disziplin gibt es ein Remis, denn beide Versionen spielen sich hervorragend und sind immer noch klar die besten Spiele in diesem hartumkämpften Genre (Spielhallenautomaten eingeschlossen). Eine Differenzierung wäre sicherlich Haarspalterei, da man spielerische Unterschiede schon mit der Lupe suchen muß.

**Urteil:** Unentschieden.

## Fazit

Die Sega-Version schlägt sich nicht nur sehr wacker gegen Big "N"s Gegenstück, sie ist sogar noch eine Spur besser, da das Modul den selben Spielspaß mit einem erhöhten Komfort vereinigt und zudem für Anfänger leichter zu steuern ist. Als Dank solltet ihr Capcoms Programmierer ins tägliche "Gute Nacht"-Gebet mit einschließen, verdient haben sie es!

us

**MATCH PLAY 2P**

**1ST E. HONDA**      **1ST KEN**  
**2ND RYU**          **2ND ZANGIEF**  
**3RD BALROG**      **3RD**

**M. BISON**

Nur auf dem Mega Drive: Heiße Turniere im "Group Battle"-Modus!

## DAS GEHT AB!

### Street Fighter 2

#### Das Duell



Wir vergleichen auf dieser Seite die Mega Drive-Version

mit der Super Nintendo-Version. Grafik, Sound, Spielbarkeit und Ausstattung waren für uns von Wichtigkeit. Wer Argumente braucht, findet sie hier!

### Eternal Champions

#### Der Test



Wer dachte, Street Fighter II SCE würde monatelang an der Spitze der Prügelspiele-Charts verharren, hat sich getäuscht. Brandneue Features machen das neue Sega-Spiel zum Hit!

### Turtles T. Fighters

#### Der Test



Konami schickt die pizzaliebenden Turtles in ihr nächstes Abenteuer. Dieses Mal präsentieren sie uns kein Arcade Spiel, sondern ein tolles Prügelspiel. Wie gut es ist, erfahrt ihr hier!

### Beat The Hits

#### Die Megahits im Vergleich

Unter diesem Motto lassen wir die Eternal Champions gegen die aktuellen Prügelhits antreten. Das



Duell gegen Street Fighter II SCE, Turtles Tournament Fighters und Mortal Kombat! Unverzichtbar!





**P**rügelspiele sind in! Grund genug, daß Sega höchstpersönlich Hand an einen

## PRÜGELN UND KEIN

Beat 'em Up-Titel

## ENDE: NACH DER STREET

legt. Ein großes Pro-

## FIGHTER II SCE ROLLT

blem war dabei

## NUN DAS ZWEITE 24 MBIT

natürlich, daß jeder

## MONSTER AUF UNS ZU.

Titel dieses Genres stets an dem schier übermächtigen Vorbild Street Fighter II gemessen wird. Also mußte schon ein gutes Jahr an Entwicklungsarbeit her, damit man Capcoms Spiel paroli bieten kann. Herausgekommen sind auf den ersten Blick neun verschiedene Cha-

# Eternal Champions



Nach dem Sieg darf man über den Gegner triumphieren. (oben) Jetta ist die flinkste Kämpferin im gesamten Feld. (unten)

## Hot-Spot

Segas kompetente Antwort auf Street Fighter II: gnadenlos gut!





# Die neuen Beat 'em Up-Helden!

## Shadow Yamoto

**Zeit:** Japan 1993

**Kampfstil:** Taijutsu



Die Lady in Schwarz gehört dem Bund der schwarzen Orchidee an und ist ein eiskalter Ninja. Besonders ihre Rollattacken sind schwer zu berechnen.

## Slash

**Zeit:** 699 v.C.

**Kampfstil:** Schmerz!!!



Durch seine Intelligenz und Kraft ist er den anderen Primaten hoffnungslos überlegen. Wo seine Keule hinschlägt, wächst kein Gras mehr.

## Rax Cowell

**Zeit:** 2345

**Kampfstil:** Muay Thai Kick-Boxing



Mittels seiner kybernetischen Implantate ist er zu einer furchtbaren Kampfmaschine geworden und revolutionierte damit das Thai Boxing.

## Trident

**Zeit:** 110 v.C.

**Kampfstil:** Capperia



Wasser ist sein Element. Um den Römern eins auf die Mütze zu hauen, besuchte er das Festland. Sechs Energiebarrieren machen ihn nahezu unverwundbar.

## Jonathan Blade

**Zeit:** 2030

**Kampfstil:** Kempo



Als Ex-Bulle kennt er den rauen Alltag auf den Straßen nur zu gut. Sein Kampfanzug ist ausgestattet mit den verschiedensten Waffen.

## Xavier Pendragon

**Zeit:** 1692

**Kampfstil:** Hapkido



Seine Lust zur Wissenschaft machte aus ihm einen Alchemisten, der sein Know-how nun auf schmerzvolle Weise an die Gegner weitergibt.

## Jetta Maxx

**Zeit:** 1899

**Kampfstil:** Zirkus-Akrobatik



Die zierliche Russin trat früher in vielen Zirkussen auf, bis sie ihre Liebe zum Kampfsport entdeckte. Sie ist so schnell, daß selbst Chun Li nicht mehr mithalten kann.

## Larcen Tyler

**Zeit:** 1920

**Kampfstil:** Kung Fu



Als ehemaliger Laufbursche krimineller Organisationen merkte er schnell, daß er sich auf der falschen Seite des Gesetzes befindet. Nun macht er mit tausend Tricks die Unterwelt heiß.

raktere plus einem Endgegner, dem "Eternal Champion". Dieser Fiesling ist auch der eigentliche Grund, warum dieses ganz besondere Turnier überhaupt stattfindet. Besonders insofern, als daß er die weltbesten Kämpfer aus jeder Zeitepoche zusammenrief, um unter ihnen den besten aller Fighter herauszufinden. Nur der Sieger dieses Turniers hat dann die Gelegenheit, mit dem Endgegner zu kämpfen und dann eventuell der neue Eternal Champion zu werden.



**Auch die Hintergründe wurden ansprechend animiert.**  
(oben).

**Hier wirkt gerade der überraschende Wirbelwind von Midnight.**  
(unten).

Dementsprechend vielfältig ist natürlich das gesamte Kämpferfeld geworden: Aus der Steinzeit stammt beispielsweise der riesige Urzeitmensch Slash, während das Mittelalter durch den Alchemisten Xavier vertreten wird. Aber auch aus der Zukunft sind ein paar Herren angereist und demonstrieren eindrucksvoll, wie futuristische Balgereien ausse-

## Der Weg zum Hit!

Als die große Prügelspielwelle in Rollen geriet, wollte auch Sega nicht hinten anstehen und setzte eines seiner besten Entwicklungsteams auf ein Beat 'em Up an, das neue Maßstäbe setzen sollte. 55 verschiedene Kämpfer wurden vom Team zunächst entwickelt. Die Testabteilung wählte daraus ihre 20 Favoriten. Daraufhin wurden Bilder zu diesen 20 Kämpfern gemalt. Außerdem gab es dazu ausführliche Lebensläufe und verschiedene Kampftechniken. Daraus wurden nun wiederum die neun besten Charaktere ausgewählt, die es somit bis in das endgültige Spiel schafften. Die Programmierer und Grafiker setzten das Konzept schließlich auf den Mega Drive um. Jede Bewegung, die einer der Kämpfer machen kann, ist einzigartig. Während bei Street Fighter II oft gleiche Animationsstufen für verschiedene Moves benutzt werden, existieren die Animationen bei Eternal Champions jeweils nur für einen Move. So werden Klassiker gemacht!



hen. Natürlich hat jeder dieser Mitstreiter auch ein paar obligatorische Special Moves auf dem Kasten, wobei "ein paar" eigentlich völlig untertrieben ist, da ich beispielsweise bei der Kaulquappe Trident schon acht spezielle Angriffstechniken gezählt habe. Zudem sprengen diese besonderen Schlagkombinationen an Kreativität jeglichen Rahmen; da handelt sich beispielsweise der Ex-Mafioso Larcen an Decken entlang oder spezielle Energiebarrieren machen die angreifenden Gegner in Windeseile zu langsamen Schoßhündchen. Sega brennt hier wahrlich ein Feuerwerk an Ideen ab. Apropos "Ideen", ein paar Neuigkeiten wurden in diesem Spiel auch verankert: so kostet jeder Special Move "geistige Energie", die von einer speziellen Energieleiste abgezogen wird. Hat ein Kämpfer also ein paar dieser besonderen Schlagtechniken angewendet, muß er erst einmal

## Der Trainingsraum



Hier kann man nach Herzenslust mit Hologramm-Gegnern trainieren oder seine Zielsicherheit durch fliegende Kugeln verbessern.

## Word Up

Unglaublich, aber wahr: Segas Erstlingswerk im Street Fighter II-Milieu ist auf Anhieb ein wahrer Volltreffer. Noch nie konnte man so viele Animationsphasen bestaunen und sich an so vielen witzigen Special Moves versuchen. Da das ganze

eine Weile pausieren, damit sich seine Energieleiste wieder regeneriert. Außerdem kann man den Gegner noch durch das Drücken der Knöpfe X und Z (Ihr merkt schon, daß der 6 Button Pad mal wieder erforderlich ist) reizen, so daß seine geistige Energie sofort auf Null geht. Auffällig sind bei dieser Prügelorgie desweiteren die enormen Optionsmöglichkeiten: Ein Trainingsraum mit einstellbaren Hologramm-Gegnern und

Modul auch noch unerhört gut spielbar ist, kann ich Sega hier nur ein dickes

Lob aussprechen und Euch diesen Titel wärmstens empfehlen.



## Check Up

Mega Drive  
24 MBit



Eternal Champions Beat 'em Up  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: Feb. '94 Preis: DM 149,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 10  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten ..... 24 MBit,  
6-Button-Pad

Grafik **87%**

Alle Fighter verfügen über extrem viele Animationsphasen und wurden mit großen Sprites in Szene gesetzt. Nur die Farbauswahl ist nicht immer gelungen.

Sound **76%**

Licht und Schatten: Die Soundtracks klingen nicht ansprechend und passen zudem nicht zum Spielgeschehen, dafür kommen aber die Soundeffekte mit den glasklaren Stimmen viel besser weg.

Gesamt **93%**

Ein in jeder Hinsicht motivierendes Prügelspiel, das auch Neulinge sofort in seinen Bann zieht.

## Battleroom

Im Battleroom sorgen Minen und andere einstellbare Schikanen für erhöhten Spielreiz zu zweit.



## Word Up

Brillant! Wenn sich Sega um die Aufarbeitung eines Genres kümmert, dann kommt dabei immer Spitzenklasse heraus. Das Team um Designer Michael Latham darf auf dieses Werk wirklich stolz sein, denn technisch wird

hier das letzte aus dem Mega Drive herausgeholt. Unglaubliche Grafiken und wahnwitzige Effekte, die man einfach nicht versäumen darf.



fixierten Trefferflächen oder Battleroom mit eingebauten Schikanen wie Laserbeschuß und allerlei Schnickschnack versüßen einem den Prügelalltag.

us



**D**ie alte Ratte und Lehrer der vier Turtles, Splinter, wurde vom Dauerschurken Krang und seinen geklonten Turtles entführt. Nun benutzt der Knabe

**SHELLSHOCK! AUCH**  
natürlich Splinter als Lockvogel, um  
**BEIM ZWEITEN SPIEL**  
aus den echten Fröschen eine  
**BLEIBEN DIE**  
leckere Froschschenkel-Suppe zu  
**TURTLES DEM BEAT**  
zaubern. Die Turtles sind aber  
**'EM UP-GENRE TREU.**

nicht feige und dampfen mit Vollgas gleich in die "Dimension X", um diesem Krang einen vor den Latz zu hauen. Doch zuvor müssen erst einmal zehn knochenharte Gegner in den Staub geschickt werden, bevor es schließlich zum Finale mit Krang kommt. Im Gegensatz zu anderen Prügelspie-

# Turtles T. Fighters

## Word Up

Selbst ein so renommiertes Softwarehaus wie Konami konnte es nicht lassen, von Capcoms Meisterwerk einige Ideen schonungslos zu übernehmen. Die so entstandene Street Fighter II/Frosch-Mixtur ist unter dem Strich sicherlich nicht schlecht, bewegt sich spielerisch

aber keinesfalls in der Aura vom vielgepriesenen "Original", zumal das Mega Drive bei jeder Kollisionsabfrage ein kleines Nickerchen einlegt und die Schwierigkeitsgrade für Neulinge zu hoch angesetzt wurden.



len wurde die Steuerung diesmal bewußt einfach gehalten: Knopf A sorgt für die satten Fausthiebe, während die Beine mittels der B-

Taste durch die Luft fliegen. Nur bei Casey wurde eine Ausnahme gemacht, denn er kann mit Hilfe der Taste C heimtückische Zeitbomben legen.

45

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Turtles T. Fighters Beat 'em Up  
Hersteller: Konami Tel. 069-9508120  
Release: — Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 11  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten.....Schöne Animationen, blasse Farben

Grafik **77%**

Alle Grafiken wurden zwar recht detailliert in Szene gesetzt, doch bei der Farbauswahl wären buntere Töne nicht verkehrt gewesen.

Sound **84%**

Cooler Basslines! So liebe ich es: Prügeln, während moderne Discorhythmen aus dem Lautsprecher schallen.

Gesamt **76%**

Linientreuer Vertreter des Beat 'em Up-Genres mit einer rundum soliden Spielbarkeit.

## Hot-Spot

Linientreuer Vertreter des Beat 'em Up-Genres mit einer rundum soliden Spielbarkeit.



Cowabunga! Pizza macht stark.

In Sachen Abwechslung wird einiges geboten.



# JUDGEMENT

SICH MIT PIXEL-FÄUSTEN ZU SCHRUBBEN MACHT LAUNE! DOCH MITTLERWEILE TUMMELN SICH UNTER DEM RIESIGEN SOFTWAREANGEBOT SCHON SO VIELE EXZELLENT BEAT 'EM UP-TITEL, DASS MAN ALS VERBRAUCHER LEICHT DEN ÜBERBLICK VERLIERT. DIESE ZUSAMMENFASSUNG DER QUALITÄTSMERKMALE IM VERGLEICH MIT ETERNAL CHAMPIONS SOLL EUCH BEI Eurer KAUFENTSCHEIDUNG NOCH EINMAL ZUSÄTZLICH HELFEN.



## Eternal Champions



### Grafik

Verschwenderisch viele Animationsphasen und sehr detaillierte Grafiken zeichnen diesen Titel aus. Allerdings muß man die Farbauswahl bei Street Fighter II als geschmackvoller bezeichnen.

### Sound

Die einzelnen Tracks düdeln im Vergleich zu den anderen Beat 'em Up-Spielen eher belanglos im Hintergrund herum. Dafür kriegt man hier die besten Soundeffekte mit einer glasklaren Sprachausgabe zu hören.

### Steuerung

Da hier die normalen Schläge mit einer zusätzlichen Joypadbewegung schon oftmals Special Move-Charakter haben, kommt man schon sehr schnell mit dem Spiel zurecht und fegt die Computergegner reihenweise nieder. Zudem lassen sich die unzähligen Special Moves mit einfachen Kombinationen (z.B. zwei Knöpfe gleichzeitig drücken) aktivieren.

### Optionen

Eternal Champions ist der wahre Ausstattungsgigant. Ob Trainingsräume oder individuelle Einstellungsmöglichkeiten, an jeden erdenklichen Komfort wurde gedacht. Ein Vorbild für Titel, die noch folgen werden.

### Spielbarkeit

Segas Prügelspiel hat schon alleine durch seine unzähligen Special Moves einen gewissen Reiz und begeistert zudem durch eine erfrischend einfache Handhabung. Ganz klar, Eternal Champions und Street Fighter II laufen Hand in Hand als die ersten durch die Ziellinie.

## T.M.H.T. Tournament Fighters



Wie bei Eternal Champions bietet dieser Titel recht detaillierte Hintergrundgrafiken, die aber im Vergleich mit Street Fighter II recht farblos wirken. Zu bemängeln ist ferner, daß die Sprites gemessen mit dem restlichen Testfeld recht klein geraten sind.

Groovy! Alle Tracks wurden ultracool eingespielt und sind im Vergleich zu den anderen Titeln sehr modern. Die Soundeffekte hinterlassen dafür keinen positiven Eindruck, da die Sprachausgabe unter aller Kanone ist und die Schlaggeräusche sich gerade mal im Mittelmaß einpendeln.

Mickrig: Gerade zwei Knöpfe reichen hier zum Prügeln aus. Das ist im Vergleich zu allen anderen Prügelspielen höchst unterdurchschnittlich. Positiv: Der gesamte Spielablauf wird dadurch sehr überschaubar und Ihr müßt keine zusätzlichen 40 DM für ein 6-Button Pad locker machen.

Auch hier gebührt den Fröschen die rote Laterne. Neben den Standardfunktionen ist hier nur die Zeitlupenwiederholung eine zusätzliche Option, die man bei den anderen Titeln nicht finden wird.

Gut, aber im Vergleich zu den drei anderen Spielen nicht gut genug. Insbesondere das teilweise Stocken bei einer Kollisionsabfrage dämpft den Spielspaß etwas. Zudem kann man bei Eternal Champions und Street Fighter II viel variabler spielen und die ausgewogeneren Schwierigkeitsgrade geben auch Anfängern eine Chance.



# DAY PART II

## STARKE COMPETITION!!!

Wir suchen eure ewigen Champions! Welcher Spieleheld ist euer ewiger Champion? Mit wem geht ihr am liebsten auf die Jagd durch die schönsten, spannendsten und aufregendsten SEGA-Spielewelten? Ist es Sonic oder sind es die coolen Kumpels ToeJam und Earl? Selbstverständlich dürfen hier auch Cool Spot, Mick und Mac und all die anderen nicht ausgeschlossen werden. Sendet uns auf einer Postkarte den Namen eures Eternal Champion und teilt uns mit, wieso ihr gerade den ausgewählt habt.

### Street Fighter II



Der Klassiker im Testfeld bietet nach wie vor eine optisch sehr ansprechende Grafik mit einer guten Animation sowie der angenehmsten Farbpalette von allen drei Titeln. Nur was Detailreichtum und die Zahl der Animationsphasen angeht, behält Eternal Champions noch die Oberhand.

Die Sounduntermalung geht insgesamt in Ordnung, doch bei den Voice Samples muß Capcom noch ein bißchen üben.

In dieser Disziplin macht diesem Jahrhundertwerk derzeit kein Spiel Konkurrenz. Anspruchsvoll und perfekt durchdacht, stellt es immer noch die Referenz dar.

Auch in diesem Punkt wird man mit diesem Spiel sicherlich sehr glücklich werden. Vor allem der interessante Group Battle gestaltet das Spielen zu zweit sehr interessant. Nur Eternal Champions mit der geballten Ladung an Optionen ist hier wiederum eine Ecke besser.

Adellos! Vor allem die Tatsache, daß es auf jede Taktik eine wirkungsvolle Anti-Taktik gibt, fasziniert. Man könnte die Kämpfe fast schon als eine Art Schach bezeichnen, so viel Strategie und Verstand wird vom Spieler verlangt. Nur Eternal Champions kann da noch mithalten.

### Mortal Kombat



Da der Mega Drive nur 64 Farben gleichzeitig darstellen kann, wirkt die digitalisierte Grafik dementsprechend "grobkörnig". Die Hintergrundgrafiken hätten zudem auch etwas detaillierter sein können. Dafür sind die sieben glorreichen Fighter ordentlich animiert.

Die Digi-Stimmen sind zwar recht gut gelungen, doch insgesamt muß man die Soundkulisse als spärlich bezeichnen. Bei der Musikbegleitung hatten die Programmierer wohl ein Faible für schräge Klänge.

Nicht alle Special Moves gehen problemlos von der Hand, die Fatality Moves sowieso nicht. Positiv ist allerdings, daß man dieses Spiel auch mit dem Standardpad gut spielen kann.

Genau genommen bietet Mortal Kombat offiziell keine Optionen, denn verschiedene Schwierigkeitsgrade sind das absolute Minimum an Einstellungsmöglichkeiten. Dafür gibt es aber ein verstecktes Menue, in dem man den Computergegner ordentlich tunen kann.

Neben Eternal Champions hat dieser Titel einen Innovations-Bonus, denn die Fatality Moves sind einzigartig und geben dem Spiel den gewissen Kick. Da der Computergegner aber selbst auf der höchsten Stufe keine besondere Herausforderung ist, motiviert nur das Spiel zu zweit über einen längeren Zeitraum.

Zu gewinnen gibt es

**20 mal**  
Eternal Champions -  
Das Video. In diesem extraguten Video könnt Ihr die Eternal Champions bewundern. Sechs Minuten Eternal Champions live!

Sendet Eure  
Postkarte bis  
spätestens  
**13. Februar**  
an folgende  
Adresse:

**COMPUTEC  
VERLAG  
Redaktion SEGA  
Magazin**

Kennwort:  
*Eternal Champion*

Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg



**U**nglaublich, welche Faszination dieser mittlerweile 16 (!) Jahre alte Film noch heutzutage hat. Die Videospiel-

**WER SCHON IMMER LUKE**  
umsetzung folgt dem  
**SKYWALKER SEIN WOLLTE,**  
Handlungsfaden des Films  
**HÖRE GUT ZU.**



**Anfänger werden zunächst ihre Probleme mit den pixelgenauen Sprüngen**

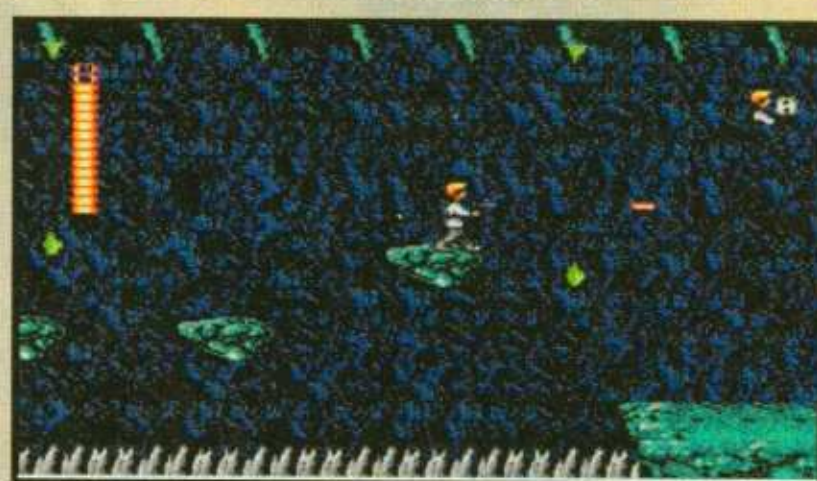
akribisch genau. Alles beginnt mit dem brutalen Überfall eines Sternenzerstörers auf ein schutzloses Rebellenraumschiff. Eure erste Aufgabe besteht darin, Prinzessin Leia durch das von Sturmtruppen verseuchte Raumschiff zur vorlauten Blechbüchse R2 D2 zu führen, um die Geheimpläne des Todessterns in ihm zu sichern.

Danach übernimmt ihr gleich die Rolle des jungen Helden Luke Skywalker und kämpft auf dem Sandplaneten gegen eine

## Star Wars

Horde von Jawas. Auch die späteren Abenteuer geben die Handlung des Films originalgetreu wieder, bis hin zum finalen Showdown auf dem Todesstern versteht sich. Zwischen den einzelnen Abschnitten bringen ansprechend gezeichnete Zwischensequenzen viel Star Wars-Atmosphäre ins kleine Modul. Der Spielablauf besteht meistens aus Jump & Run-trächtigen Levels, wobei durch die Laserpistole auch die Action nicht zu kurz kommt. In den höheren Levels dürft ihr euch es sogar im Cockpit des Falken bequem machen oder als Pilot eines X-Wing dem Todesstern den Garaus machen.

us



**Die verschiedenen Szenen des Films wurde umgesetzt.**



## Hot-Spot

**Äußerst dichte Film-Adaptierung mit einer bemerkenswerten Technik.**

## Word Up

Es gibt nicht viele Filmumsetzungen, die die Atmosphäre des Original-Zelluloidstreifens so gut überbringen wie in diesem Fall. Das liegt zum einen an der guten Technik mit den detaillierten Grafiken und dem Originalsoundtrack, zum anderen an den verschwenderisch vielen

## Check Up

Master System  
4 MBit

Game Gear  
4 MBit



Star Wars

Jump & Run

Hersteller: U.S. Gold Tel. 05241-24307

Release: 11/93 Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 10+  
Save Game ..... nein  
Besonderheiten .....  
.....Technisch solide inszeniert

**Grafik 83%**

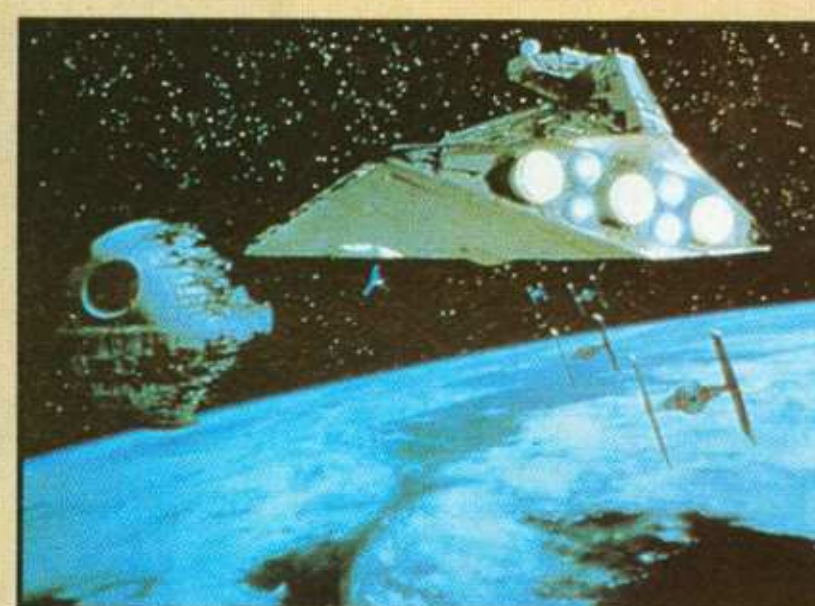
Verschiedene Grafikperspektiven und ein nettes Intro können gefallen

**Sound 75%**

Die Titelmusik wurde grandios umgesetzt, ansonsten geht es jedoch eher ruhig zu.

**Gesamt 74%**

Für Star Wars-Fanatiker sicherlich ein Muß.



Zwischensequenzen. Das Spiel selber kann man zwar nicht als innovativ bezeichnen, es motiviert aber durch den gehobenen Umfang und einer Portion Abwechslung auch über einen längeren Zeitraum.





# GALAKTISCHE COMPETITION

In Zusammenarbeit mit U.S.Gold und Fox-Video können wir euch hier einen tollen Wettbewerb bieten, der euch die Faszination der Star Wars-Trilogie nahebringen sollte. Wer uns die folgenden Fragen beantworten kann, hat Chancen auf einen der vielen Preise.

1. *Welcher Schauspieler spielte die Rolle von Han Solo?*
2. *Wer war Produzent der Trilogie?*
3. *Für welche Systeme gibt es das Spiel von U.S.Gold?*



## Das sind die Preise:

1. Preis: Die komplette Trilogie (Krieg der Sterne, Das Imperium schlägt zurück, Rückkehr der Jedi-Ritter) als Special Edition auf Laser Disc!
2. Preis: Die komplette Trilogie (Krieg der Sterne, Das Imperium schlägt zurück, Rückkehr der Jedi-Ritter) auf Videokassette!
3. Preis: X-Wing Fighter-Bausatz 12 Inch Modell mit 95 Bauteilen!
4. Preis: Tie Interceptor-Bausatz (6 Inch Modell mit Display)
5. Preis: Star Wars, das Spiel für Game Gear oder Master System.

Sendet eure Postkarte (keine Briefe!) zusammen mit den Antworten an nachfolgende Adresse. Gebt bitte außerdem noch an, ob ihr einen Laserdiscplayer, Videorecorder, Game Gear oder ein Master System besitzt. Übrigens, wenn ihr euch nicht auf euer Glück verlassen wollt, die Filme, Bausätze und Spiele könnt ihr natürlich auch im Fachhandel erwerben. Die Laser Disc Edition kostet pro Film rund DM 80,-. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

**Computec Verlag**  
**Redaktion SEGA Magazin**  
**Kennwort: Star Wars**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

# Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen.

Inhalt der  
Erstausgabe:  
(unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican

ab 12. Januar im  
Videofachhandel  
erhältlich.



Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

☒ Ja, hiermit bestelle ich die Erstausgabe  
 "SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

**Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:**

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken.  
**Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

Bestellt werden kann per **Vorkasse** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

Bei Bestellung per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

**Tel.: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3**  
 Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00h, Freitag: 9.00h - 12.00h



**E**s grenzt zwar an puren Flachsinn, doch es ist immer wieder ein fesselndes Erlebnis, die muskelbepackten Mutanten des Rings bei ihren Kämpfen zu

## DIE WRESTLING

bestaunen. Royal Rumble stellt

## STARS LASSEN ES

dafür eine breite Palette von ver-

## NUN AUF DEM MEGA

schiedenen Kampfmodi bereit.

## DRIVE GEWALTIG

Vom herkömmlichen Mann gegen

## KRACHEN!

Mann, dem Tag Team Match (2-3 Wrestler in einer Partei) bis hin zum Royal Rumble selbst, in dem alle zwölf Wrestler in bestimmten Intervallen in den Ring steigen und

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Royal Rumble Beat 'em Up  
Herst.: Flying Edge Tel. 0221-617649  
Release: Dezember Preis: DM 130,-

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 1-10  
Save Game ..... Batterie  
Besonderheiten ..... Leicht  
holprige Animation

**Grafik 75%**

WWF-Fans können damit wirklich zufrieden sein.

**Sound 68%**

Gut. Das Beifallrauschen der Zuschauer läßt Atmosphäre aufkommen.

**Gesamt 70%**

Noch nie war Wrestling so schön wie auf dem Mega Drive.

# Royal Rumble

solange kämpfen, bis nur noch der Sieger auf der Matte steht. Selbstverständlich kann auch ein Turnier um den Welt-



meistergürtel veranstaltet werden. Wie bei den lebenden Idolen erstreckt sich das Repertoire der Kämpfer von simplen Hieben und Tritten bis zu komplexen Bewe-

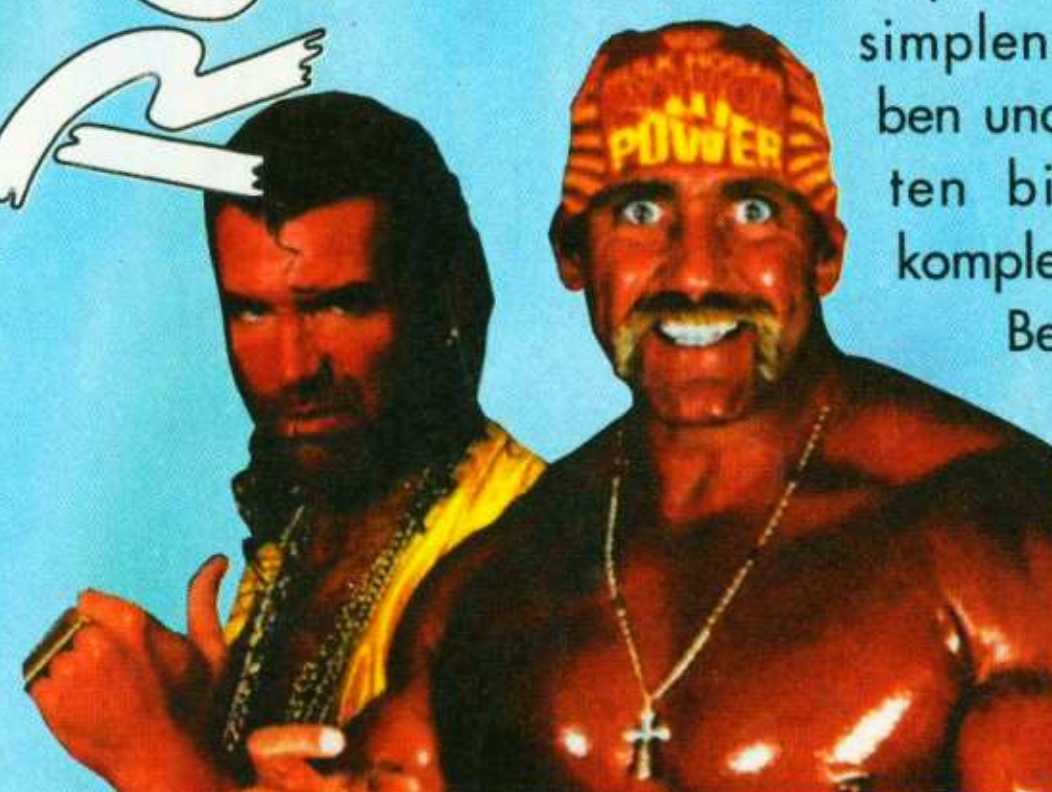


gungsabläufen wie Sprünge vom Seil, diverse Würfe (Suplex, Backbreaker) und sonstige Spezialtechniken verschiedenster Art (sogar Hiebe mit einem

Klappstuhl sind drin).

Hat man so seinen Gegner endlich zermürbt, muß man nur noch einen Haltegriff (Pin) anbringen...fertig.

mi



**Wrestling auf RTL 2? Da schwillt der Daumenmuskel gewaltig an, um den Fernseher auszuschalten.**

## Hot-Spot

The Undertaker nun auch auf dem Mega Drive!

## Word Up

"Are you ready to rumble?" Unter diesem Motto bietet "Royal Rumble" eine Menge Spaß und gute Laune für Fans dieses "Sports". Durch schöne Grafik und passenden Sound kommt die richtige Stimmung schnell auf. Lediglich die Steuerung macht etwas Probleme: Da sämtliche Techniken

nur durch Drücken der Knöpfe ausgelöst werden, entsteht nur zu oft ein hysterisches Gehämmere auf dem Joypad.





**E**ccho versteht die Welt nicht mehr. Ein geheimnisvoller Wirbelsturm hat seine Freunde aus dem Meer gerissen und davongeweht. Nur ein paar

## EIN TRAUM WIRD

wenige Meeresbewohner, gute

## WIRKLICHKEIT - ECCO

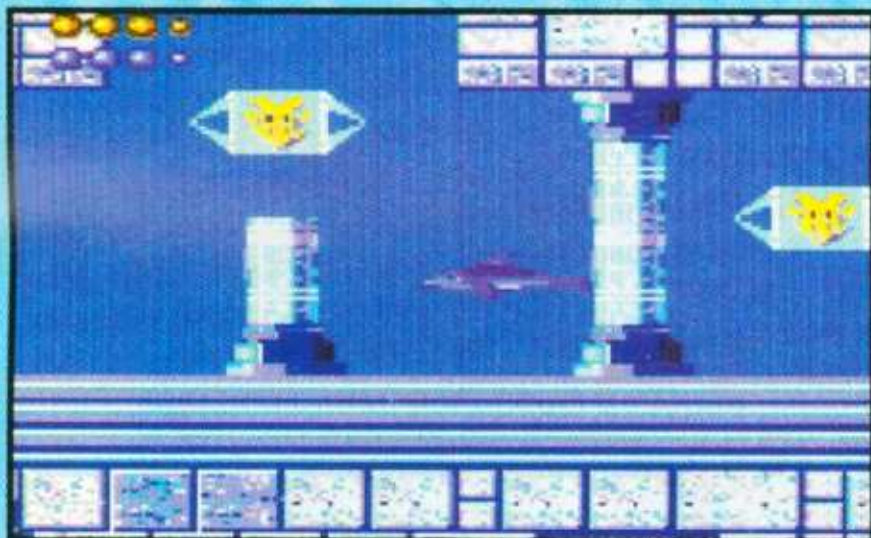
und böse, sind übriggeblieben.

## NUN AUCH AUF DEM

Unser neugieriger Delphin macht

## GAME GEAR.

sich nun, mit seinem Quietschtonsonar ausgerüstet, auf die gefährliche Reise durch haiverseuchte Gewässer, geheimnisvolle Tiefseehöhlen, versunkene Städte und sogar durch die Zeit, um dem Mysterium auf den Grund zu gehen.



**Eine genaues Spielziel wird nicht vorgegeben.**

Gott sei Dank hat Ecco nicht nur Feinde. Mit Hilfe seines Sonars kann er zu freundlich gesonnenen (Lebe)wesen Kontakt aufnehmen, die ihm nicht selten Informationen über das unerklärliche Ereignis und wertvolle Hinweise zur Beseitigung knobeliger Hindernisse geben. Kommt es denn doch zum Kampf, verfügt unser Freund über einen durchschlagskräftigen Nasen- oder Flossenschlag. Doch Vorsicht ist geboten, Energie und vor allem Atemluft gehen rasch zur

# Ecco the Dolphin



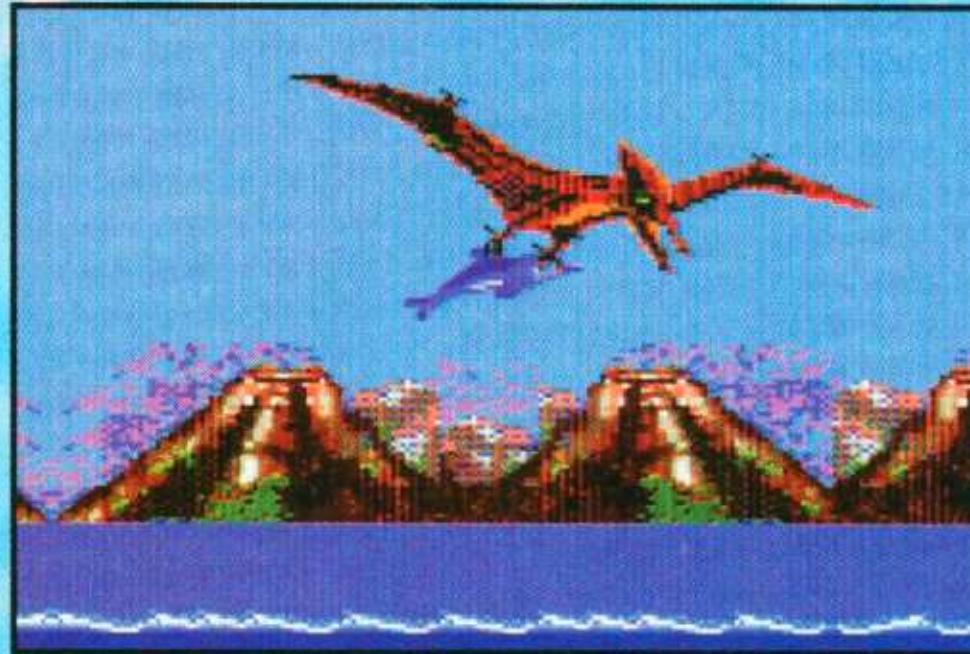
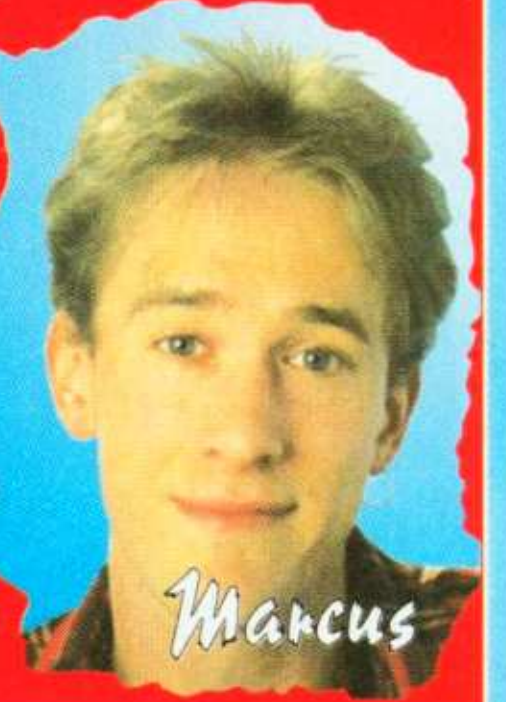
## Hot-Spot

Selbst auf dem Game Gear ist dieses Spiel brillant!

## Word Up

Ecco the Dolphin beinhaltet unumstritten eines der genialsten Spielkonzepte überhaupt. Geschickt wird man in eine Welt versetzt, in der schon alleine das untätige Herumschwimmen zur wahren Freude wird.

Dann noch die verzwickte Handlung und Ecco bietet den ultimativen Spielspaß für jung und alt. Ein absolutes "Muß".



Neige. Großes Lob gebührt den Graphikern und Animatoren Eccos und seiner Welt. Seine graziösen Saltos und Sprünge sowie rasante Bewegungen und butterweiches Scrolling entlocken dem Betrachter des öfteren Laute der Verückung. Auch der Sound kann sich da durchaus anpassen. Imposant sind die gesampelten Walfischgesänge während des Intros.

Selten gab es ein anspruchsvolleres Spiel für den Game Gear.



## Check Up

Game Gear  
4 MBit



Ecco the Dolphin  
Hersteller: Sega  
Release: —

Action-Adventure  
Tel. 040-2270961  
Preis: DM 89,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 20  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Tolles Scrolling

Grafik **84%**

Perfekte Animationen und schöne Effekte können begeistern.

Sound **81%**

Angenehme Soundtracks.

Gesamt **86%**

Einfach unglaublich. Ecco holt das letzte aus dem Game Gear heraus.



**Blub, blub! Elegant und geschmeidig.**



# New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

# SEGA



SEGA  
MEGA DRIVE



### JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

# The Ottifants

**16-BIT CARTRIDGE**  
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



**7**ump & Run-Spiele gibt es mittlerweile schon wie Sand am Meer. Ein Grund für diese Popularität liegt sicherlich am an sich einfachen Spielprinzip:

## ... UND NOCH EIN

Ein kurzer Blick genügt da mei-

## NEUER STAR AM

stens schon, um die Grundzüge

## JUMP & RUN -

des Spiels zu begreifen und mit

## FIRMAMENT.

dem Joypad in der Hand fleißig Punkte zu sammeln. Die Fledermaus Aero betritt nun als neuester Aspirant die Bühne, und dem Testspieler stellt sich natürlich als erstes die Frage, was dieser Jump & Run-Held so an neuen Ideen bietet. Erster signifikanter Unterschied zu gängigen Hopserien sind zunächst die fehlenden "Po-Attacken". Aero beherrscht diesmal eine pfeilschnelle Wirbelattacke, die man nur während des Sprunges aktivieren kann. Gerade die Sonic-Jünger werden damit anfangs sicherlich einige Probleme haben, denn es bedarf schon viel

# Aero the Acro-Bat



**Bombig:** Mittels einer Kanone kann sich Aero auf ganz hoch gelegene Plattformen katapultieren.



jedem Abschnitt muß er erst eine kleine Aufgabe erfüllen, damit der rettende Ausgang erscheint. Im ersten Abschnitt beispielsweise muß er solange auf alle sogenannten

"Stern-Plattformen" springen, bis sie verschwinden. Weitere Aufgaben bestehen aus der obligatorischen Suche nach einem Schlüssel sowie dem Sprung in ein Wasserbecken, wobei letzteres nur eine Bonusrunde darstellt. Da sich das gesamte Geschehen im Zirkusmilieu abspielt, muß sich Aero diesmal statt mit den üblichen mutierten Gegnern vor allem mit böartigen Clowns herumärgern.

## Hot-Spot

**Innovatives und umfangreiches Jump & Run-Modul mit einer teilweise zähen Spielbarkeit.**



Übung, um einen Feind mit dieser ganz speziellen Angriffstechnik umzupusten. Der zweite gravierende Unterschied zu Sonic & Konsorten ist, daß es den Machern diesmal nicht reicht, einfach nur den Ausgang zu suchen. Auch in diesem Punkt hat es der kleine Blutsauger etwas schwieriger als seine zahlreichen Kollegen, denn in

## Check Up

Mega Drive 8 MBit



Aero the Acro-Bat Jump & Run  
Herst.: SEGA Tel. 040-2270961  
Release: Februar Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 24  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten .... Recht schwierig zu wenig Continues

**Grafik 71%**

Kräftige Farben und viele putzig gezeichnete Gegner.

**Sound 65%**

Nette Musik im Kirmes-Stil, nicht berauschend, aber passend.

**Gesamt 79%**

Ein paar Mängel in der Spielbarkeit verhindern einen Spitzenplatz.

us





Happy End:  
Seine  
Freundin  
wurde aus  
dem Käfig  
befreit.



## Word Up

Man muß der Firma Sunsoft zugutehalten, daß sie merklich bemüht waren, viele neue Ideen ins Spiel zu packen. Leider gingen aber einige Innovationen zugunsten der Spielbarkeit drauf, denn gerade die neuartigen Wirbelattacken entpuppten sich im Laufe des Spiel immer wieder als Stolperstein.

Auf der anderen Seite ist Aero the Acro-Bat aber eines der wenigen Jump & Run-Spiele, das man nicht innerhalb weniger Tage durchgespielt hat und auch über einen längeren Zeitraum motiviert.



# Damit bist Du unschlagbar!

**NINTENDO, SEGA & MEHR**  
**MEGA FUN**  
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME  
nur DM **4,90**

**SUPER NES**  
• ALADDIN  
• NHL '94  
**MEGA DRIVE**  
• ETERNAL CHAMPIONS  
• DRAGON'S REVENGE

**FUTURE GAMING**  
• Die aktuellen Spiele-Kritiken für 3DO und Jaguar  
• Virtual Racing für Mega Drive

**FUSE**  
**ALL TOTAL!**

**MEGA FUN TESTEN!**  
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**DM 4,90**

**WIDERRUFSBELEHRUNG:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

**COMPUTEC VERLAG**  
**MEGA FUN**  
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_ 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

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

Datum \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**



**D**as etwas andere Restaurant hat eigentlich als eine der ersten Firmen erkannt, daß man mittels der Videospiele heimische Kids wunderbar erreichen

## DIESMAL SCHICKT

kann. Fast noch interessanter als

## DIE FAST FOOD-KETTE

der bekannte hamburgermampfen-

## IHREN SYMPATHIE-

de Held dürfte das Programmierer-

## TRÄGER RONALD

team sein, das hinter diesem

## SELBST INS RENNEN.

Modul steht. Treasure heißt das kleine, aber feine Team, das viele von euch vielleicht schon vom ful-

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



McD. Treasure Adv. Jump & Run  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: Februar Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... 4  
Save Game.....Paßwortsystem  
Besonderheiten.....bunte  
Grafiken

**Grafik 81%**

Sehr bunte, erinnert streckenweise an Sonics Landschaften.

**Sound 72%**

Hübsche Melodien, die eher für das jüngere Publikum komponiert wurden.

**Gesamt 84%**

Ein geradezu vorbildliches Jump & Run-Spiel, dem es nur etwas am Umfang fehlt.

# Adventure Treasureland McDonald's

## Hot-Spot

Der zweite Geniestreich von Treasure, mit dem man sich eine Weile sicherlich köstlich amüsieren wird.



minanten Actionspiel Gunstar Heroes her kennen. Zur Story: Bei seinem täglichen Spaziergang durch den Wald entdeckt Ronald plötzlich ein Stück Papier, das einen Ausschnitt einer Schatzkarte zeigt. Um an den unbekannten Schatz zu gelangen, muß Ronald natürlich erst einmal versuchen, die restlichen drei Stücke der Karte in die Finger zu bekommen, um so die exakte Lage bestimmen zu können. Wie es sich für ein Jump & Run-Spiel gehört, verfügt Ronald natürlich über mächtige Sprungfähigkeiten, die ihm von einer Plattform zur nächsten helfen. Feinde kann er damit allerdings nicht plattmachen, dies besorgt vielmehr sein langer Energie-



**Die Knuddelgegner verdienen das Prädikat "Extrasüß".**



strahl, den er mit einem entsprechenden Item sogar noch ausbauen kann. Außerdem hat Ronald immer seinen Regenschirm dabei, der ihn nicht nur gegen Regen schützt, sondern auch wunderbar als Haltegriff fungiert, um sich an Seilwinden oder ähnlichem festzuhalten. Viele der besiegten Gegner hinterlassen praktische Items wie rote Rubine (stocken die Lebensenergie auf), Ringe (durch systematisches Einsammeln kann die Lebensenergie wieder erhöht werden) sowie





Ständig wechselnde Ideen wie diese drehende Walze bringen pures Vergnügen ins Programm.



Geld, das man in einem Geschäft gegen nützliche Dinge wie Continues oder Freileben eintauschen kann. Hin und wieder dürft ihr sogar an einem Tetrisspiel teilnehmen.

Die vier Levels wurden in zahlreiche Abschnitte unterteilt.

## Word Up

Allmählich entwickelt sich Treasure zu einem meiner Lieblings-Softwarehäuser. Treasureland ist nämlich dermaßen abwechslungsreich und technisch so perfekt aufbereitet, daß ich mich erst nach Stunden von diesem Modul lösen konnte. Jeder Abschnitt ist ein

sowohl spielerischer als auch grafischer Genuß, in dem Längeweile bestimmt keine Chance hat. Der Hamburger-Konzern hätte kaum besser präsentiert werden können. Ein klarer Hit!



# Damit bist Du unschlagbar!



Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Video - Spiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games: der riesige **Tips & Tricks**-Teil, die **Workshops** und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das **Riesenposter** jeden Monat, und, und, und... für konkurrenzlose

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, Abo-service, Postfach, 90 327 Nürnberg.

**COMPUTEC VERLAG**

**PLAY TIME**

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

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

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)



**N**achdem Feinde seine liebste Frau in den Selbstmord getrieben haben, verschreibt sich der sonst so gottesfürchtige Prinz Dracul dem Bösen. Jahrhun-

**NACH DEM KINO-**  
derte später trifft er auf die zau-  
**REMAKE NUN DIE**  
berhafte Mina Murray, in die er  
**SEGA-VERSION.**

sich schlichtweg verliebt. Für alle anderen ist er jedoch ein Monster, die ihn daher - allen voran Jonathan Harker - mit allen Mitteln bekämpfen. Das gleichnamige Game hat mit der grausigen, aber auch traurigen Geschichte so gut wie nichts gemeinsam. Es beschränkt sich auf Harker, der actionmäßig alles, was sich bewegt eliminieren muß. Zur Verfügung stehen ein Faustschlag und gelegentlich in sehr begrenztem Umfang auffindbare Waffen. In sieben Levels zu insgesamt 16 Abschnitten bekommen wir es mit Spinnen, hungrigen Ratten, Draculas üblen Spießgesellen und anderen Lebensformen aus der Welt der Vampire zu tun. Die einzelnen Zonen machen den Eindruck, als seien sie planlos aneinandergefügt. Zu wenig kann man den Ablauf einer Geschichte nachvoll-

Mehr als ein Jump & Run ist Sony und Psygnosis zum Thema Dracula leider nicht eingefallen. Da hilft nur noch Knoblauch?



ziehen. Für das Auge werden gute Grafiken geboten. Schaurig schöne Musiktitel und mittelprächtige FX kriechen uns ins Ohr. Wo bleiben denn gruselige Stöhner und Schreie?

op

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Dracula Action  
Hersteller: Sony Tel. -  
Release: Dezember Preis: ca. DM 120,-  
Spieler ..... 1  
Levels ..... 14  
Save Game ..... nein  
Besonderheiten ..... kümmerliche Animationen

Grafik **72%**

Zumindest das beherrscht Sony einigermaßen.

Sound **65%**

Das Thema des Spiels verlangt Gänsehaut-Sound.

Gesamt **56%**

Auf Präsentation versessen, hat man Spielwitz glatt vergessen. Das schöne Intro rettet eigentlich kaum was.

# Bram Stoker's Dracula

## Hot-Spot

Als Referenz nur die Lizenz.

## Word Up

Dracula ist besiegt! Er wird nicht wieder auferstehen. Da muß er uns schon mehr als schöne Bilder vorgaukeln, um uns langfristig in den Bann zu ziehen.



Oliver



# MEGA DRIVE

|                                 |                   |                                 |             |
|---------------------------------|-------------------|---------------------------------|-------------|
| John Madden 93 us               | 89.-              | Summer Challenge dt             | 99.-        |
| John Madden 94 dt/us            | 119.-/109.-       | Sunset Riders dt                | 89.-        |
| Jordan vs Bird us               | 39.-              | Superman dt                     | 59.-        |
| Jungle Strike dt/us             | 109.-/99.-        | T2 The Arcade us                | 79.-        |
| Jurassic Park dt/us             | 109.-/99.-        | TMNT Teenage M. Turtles dt      | 99.-        |
| King of Monsters dt             | 59.-              | Technoclash dt/us               | 99.-/79.-   |
| Landstalker us                  | 109.-             | Tecmo Bowl us                   | 119.-       |
| Leaderboard Golf dt             | 69.-              | Thunderfox us                   | 39.-        |
| Lemmings dt                     | 99.-              | Tiny Toons dt                   | 89.-        |
| Lethal Enforcers Modul us       | 149.-             | Toe Jam & Earl 2 us             | 99.-        |
| Mega lo Mania dt                | 99.-              | Treasure Island (McDonalds) jp  | 99.-        |
| Micro Machines dt               | 89.-              | Turtles Tournament Fighters dt  | 119.-       |
| Mig-29 dt                       | 99.-              | Two Tribes Populous II dt       | 99.-        |
| Mortal Kombat dt/us             | 109.-/99.-        | Ultimate Quix us                | 39.-        |
| Mutant League Football us       | 89.-              | Ultimate Soccer dt              | 99.-        |
| NBA-Allstar Challenge us        | 69.-              | WWF Royal Rumble dt/us          | 119.-/109.- |
| NFL Football us                 | 99.-              | Wimbledon dt                    | 99.-        |
| NHL 94 dt                       | 109.-             | World of Illusion dt            | 89.-        |
| NHL-Hockey 94 dt                | 109.-             | X-Men dt/us                     | 99.-/89.-   |
| NHLPA Hockey 93 dt/us           | 79.-/99.-         | Xenon 2 dt                      | 39.-        |
| Ottifants dt                    | 99.-              | Zombies A. m. Neigh. us         | 99.-        |
| Outrun 2019 dt                  | 99.-              | 4-Spieler Adapter SEGA          | 49.-        |
| Power Monger dt                 | 99.-              | 6-Button Pad Dauerfeuer MD us   | 39.-        |
| Rampart us                      | 59.-              | 6-Button Pad MD dt              | 39.-        |
| Ranger X dt/us                  | 99.-/89.-         | Action Replay Pro MD dt         | 89.-        |
| Road Rash II dt/us              | 99.-/89.-         | CD-Rom I inkl. 5 CD us          | 479.-       |
| Rocket Knight Adv. dt           | 99.-              | CD-Rom II us inkl. Sewer        | 539.-       |
| Rolling Thunder III us          | 99.-              | CD-Rom II inkl. Road Avenger dt | 569.-       |
| Rolo to the Rescue dt           | 99.-              | CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt  | 499.-       |
| Royale Rumble dt/us             | 109.-             | CDX Converter dt                | 99.-        |
| Samurai Catchen jp              | 39.-              | Capcom Powerstick MD us         | 169.-       |
| Shining Force dt/us             | 119.-/109.-       | Hyperbeam Pads Infrarot jp      | 89.-        |
| Shinobi 3 us/jp                 | 99.-/79.-         | Japan Converter jp              | 19.-        |
| Side Pocket jp                  | 79.-              | Megadrive II Aladdin Set dt     | 295.-       |
| Snake Rattle & Roll dt          | 99.-              | Megadrive II Grundgerät dt      | 199.-       |
| Sonic II dt                     | 89.-              | Manacer inkl. 6 Spiele us       | 119.-       |
| Sonic Spinball dt               | 99.-              | NTSC Converter 60Hz us SEGA     | 39.-        |
| Spiderman X-Man us              | 89.-              | RGB Kabel MD 1 und 2            | 29.-        |
| Splatterhouse 3 us              | 119.-             | Sega 4-Player Ad. MD jp         | 49.-        |
| Streetfighter II Turbo dt/jp/us | 129.-/119.-/109.- | SG Programmable Pads MD dt      | 59.-        |
| Streets of Rage II dt           | 89.-              |                                 |             |
| Strider II dt                   | 59.-              |                                 |             |

## !!! 3DO von PANASONIC !!!

# SUPER NES

|                                 |            |                                     |            |
|---------------------------------|------------|-------------------------------------|------------|
| Run Saber us                    | 119.-      | Top Gear 2 us                       | 109.-      |
| Rushing Beat 1 jp               | 59.-       | Total Carnage us                    | 119.-      |
| Secret of Mana us               | 129.-      | Toys us                             | 49.-       |
| Sengoku jp                      | 129.-      | Toddlers us                         | 99.-       |
| Shadow Run us                   | 119.-      | Tuff E Nuff us                      | 99.-       |
| Side Pocket us                  | 109.-      | Turtles Tournament Fighters dt      | 139.-      |
| Sim Ant us                      | 119.-      | Utopia us                           | 109.-      |
| Sonic Wings jp                  | 129.-      | Vegas Stakes us                     | 99.-       |
| Star Fox us                     | 99.-       | Wani Wani World 2 jp                | 29.-       |
| Star Wing dt                    | 109.-      | Waynes World us                     | 69.-       |
| Streetfighter dt                | 129.-      | Wo are Back us                      | 119.-      |
| Streetfighter Turbo SNES us     | 139.-      | Wizards of Oz us                    | 119.-      |
| Striker dt                      | 119.-      | Wordtris us                         | 49.-       |
| Striker /World Soccer jp        | 89.-       | World Heroes us/jp                  | 129.-/89.- |
| Striker /Worldwide Soccer us    | 99.-       | Wrestlemania jp                     | 39.-       |
| Sunset Riders us                | 119.-      | Zombies Ate My Neighbours dt/us     | 119.-/99.- |
| Super Air Diver dt/jp           | 129.-/99.- | 4-Spieler Adapter SNES jp           | 59.-       |
| Suber Back to the Future jp     | 59.-       | 60Hz Adapter NTSC SNES dt           | 39.-       |
| Super Baseball 2000 us          | 109.-      | ASCII Pad us                        | 49.-       |
| Super Battletoads us            | 89.-       | Action Replay NICHT Starfox dt      | 69.-       |
| Super Bomberman dt/jp           | 99.-/79.-  | Action Replay PRO Starfox taugl.    | 99.-       |
| Super Bomberman us/4 Player Ad. | 139.-      | Dual Remote Pad us                  | 109.-      |
| Super Formation Soccer jp       | 109.-      | PAL Booster jp                      | 59.-       |
| Super Nova us                   | 109.-      | RGB Kabel dt/us                     | 39.-/29.-  |
| Super Offroad the Baja us       | 109.-      | SN Pro Pad dt                       | 29.-       |
| Super Slapshot us               | 79.-       | SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us         | 249.-      |
| Tazmania us                     | 79.-       | Super 4 Joypad SNES dt/us           | 29.-       |
| Tecmo Bowl us                   | 109.-      | Super Scope us                      | 109.-      |
| Tecmo NBA Basketball us         | 119.-      | Universal Adapter Starfox taugl. us | 29.-       |
| Terminator us                   | 59.-       | Verlängerungskabel jp               | 19.-       |
| Terminator 2 dt/us              | 129.-/99.- | Umbau: SNES 50/60 Hz                | 89.-       |
| Tetris II jp                    | 139.-      |                                     |            |
| Tiny Toons dt                   | 89.-       |                                     |            |
| Tom & Jerry dt/us               | 79.-/59.-  |                                     |            |

**Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!  
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.  
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •  
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.**



# It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

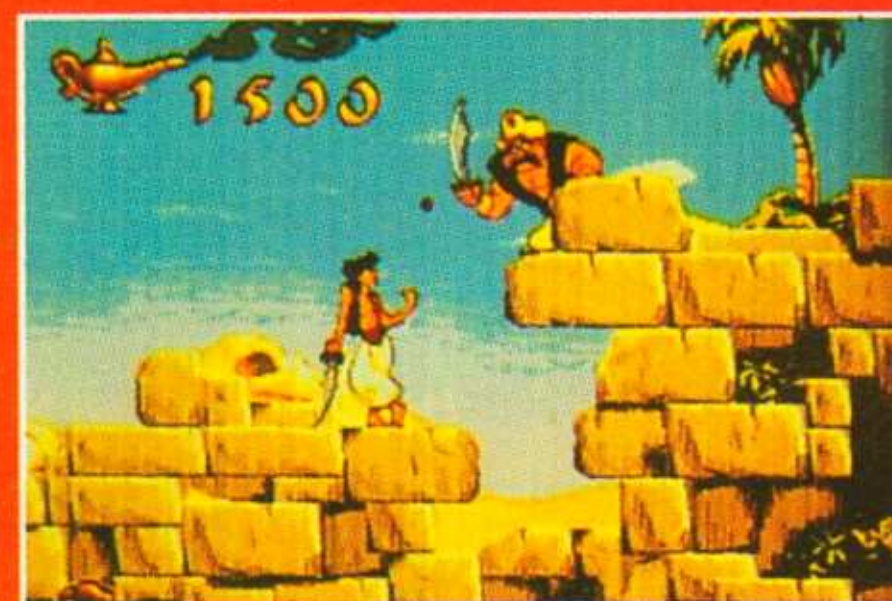
ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

# SEGA



SEGA

MEGA DRIVE



### JUMP 'N' RUN

■ Grafiken von den Original Disney-Zeichnern. ■ Über 12.000 Animationsphasen. ■ Oscarprämierte Original Filmmusik. ■ Entwickelt von den "Cool Spot"-Machern.

ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

**16-BIT CARTRIDGE**  
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

© The Walt Disney Company.

SEGA





## PLAYERS GUIDE



## Street Fighter 2

*Special Champion Edition*

Alle Special Moves!

## Mortal Kombat

Alle Special Moves!

## Aladdin

Führer durch die ersten vier Levels.

## Flashback

Die Levels 4 bis 7 im Detail.

## Land Of Illusion

Die letzten Levels des Game Gear Hits.

## CODES

+

## FREEZERS

Sonic 2  
R-Type  
Final Fight  
Shining Force  
Zool

The Simpsons  
Rings Of Power  
Thunderhawk  
Cyborg Justice  
Wolfchild

Spiderman  
Lemmings  
Silpheed  
Sonic CD  
MicroMachines

Mortal Kombat  
Land of Illusion  
Wonderboy 3  
Aladdin

Rocket Knight Adventures



# STREET FIGHTER 2

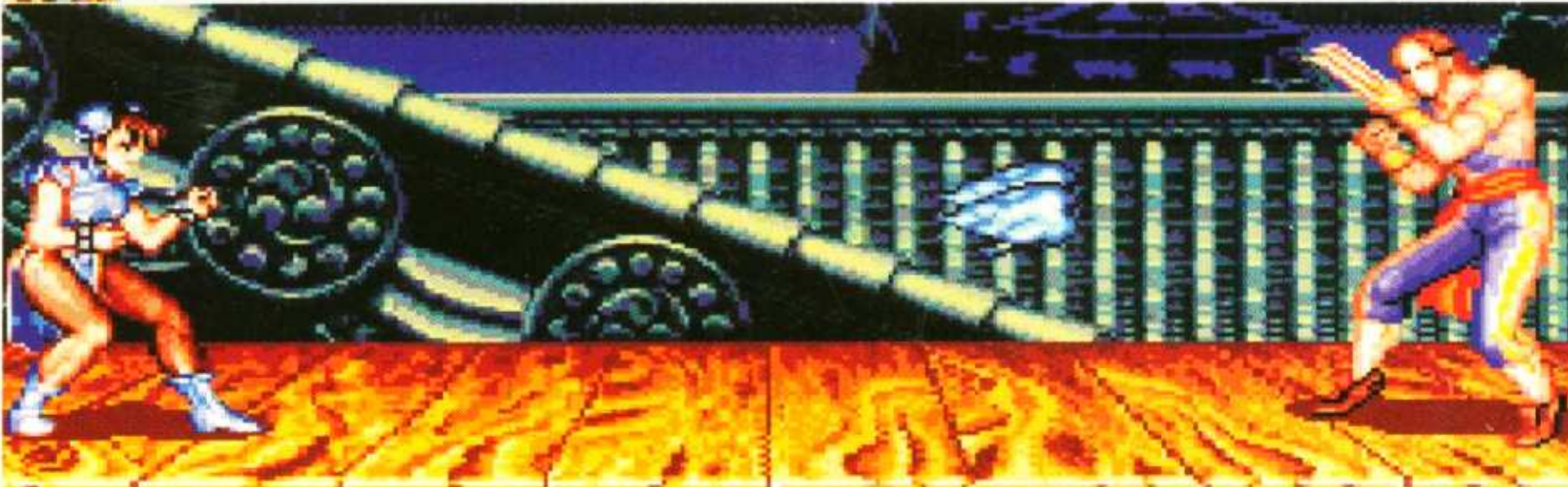
Als Roland gefragt wurde, ob er nicht eine komplette Liste aller Street Fighter 2 Special Moves zusammenstellen wollte, ergriff er die Gelegenheit beim Schopf. Aber nun, da er seine Wohnung zu Kleinholz verarbeitet hat, fragt er sich, ob er das Videospiel nicht ein bißchen zu ernst genommen hat.

*Nonstop nervenzerreißende Action. Street Fighter wird einfach immer besser, je länger man es spielt. Richtig reizvoll wird es allerdings erst, wenn man die schwer zu erlernenden Special Moves im Griff hat. Nur dann gelingt es dir, deine Gegner mit Leichtigkeit in den Boden zu stampfen. Mach' dich bereit, um die Besten der Besten in Street Fighter 2 fertigzumachen.*

## Tastenbefehle:

D ..... Unten  
F ..... Vorwärts  
A ..... Weg vom Gegner  
T ..... Hin zum Gegner

## Chun Li



### Fireball:

**A, D+A, D+T, T und Punch**

Es ist nicht leicht, Chun Lis wilde Feuerballattacke richtig hinzukriegen, aber sie ist ein toller Eröffnungsmove. Geh erst ein paar Schritte zurück, so daß dich der Gegner mit einem Sprung nicht erreichen kann.



### Lightning Kick:

**Drücke einfach immer wieder auf einen beliebigen Kick-Button.**

Wahrscheinlich Chun Lis tödlichster Special Move. Der Lightning Kick kann den Energiebalken des Gegners so schnell kürzen wie ein Affe eine Banane. Und was noch besser ist: er ist einfach auszuführen!



### Whirlwind Kick:

**D halten, U+Kick**

Dieser Move ist begrenzt, weil Chun Li still stehen muß, während sie ihn ausführt. Versuche, den Gegner ganz in die linke oder rechte Ecke zu treiben und decke ihn dann mit Schlägen ein.

## Ryu



### Dragon Punch:

**T,D,D+T und Punch**

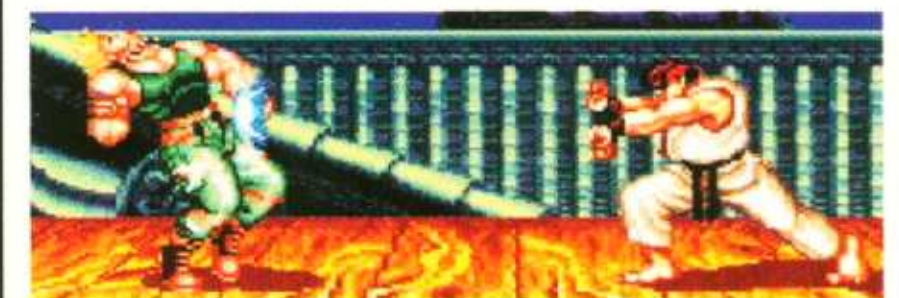
Dies ist einer der wichtigsten und bekanntesten Special Moves, aber er ist verdammt schwer auszuführen und verlangt perfektes Timing.



### Hurricane Kick:

**D,D+A, A und Kick**

Spring in die Luft und verpaß' deinem Gegner diese schmerzhaft Powerkick-Kanonade auf den Kopf. Verwende diesen Schlag nach einem Hurricane Kick, um deinen Gegner in die Luft zu jagen.



### Fireball:

**D,D+T, T und Punch**

Auch als Hurricane Punch bekannt. Setze ihn am besten ein, wenn dein Gegner versucht, sich vom Boden zu erheben. Dann haut's ihn wieder um, wenn das Timing stimmt.

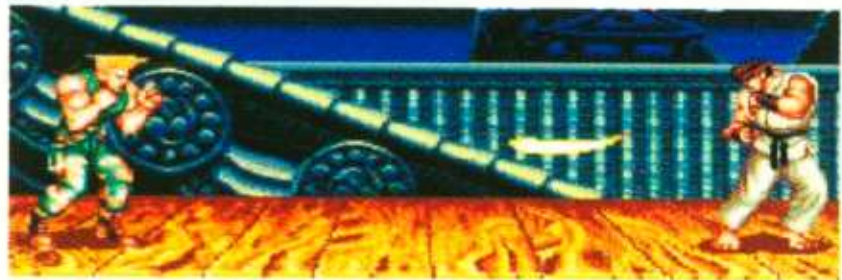




# STREET FIGHTER 2



## Guile



### Sonic Boom:

**A halten, T+Punch**

Ein kraftvoller Eröffnungsmove, weil der Gegner ihm kaum etwas entgegensetzen kann. Laß einen Flash Kick und einen weiteren Sonic Boom folgen, um aus ihm Marmelade zu machen.



### Flash Kick:

**D halten, T+Punch**

Ein schneller Weg, viel Schaden anzurichten. Laß entweder einen Sonic Boom oder einen tiefen Kick folgen, um deinen Gegner aus den Socken zu hauen. Schließe das ganze zur Krönung mit einem weiteren Sonic Boom ab.



## Balrog



### Turn Punch:

**Alle drei Punch halten, dann loslassen.**

Sehr kraftvoll, wenn man die Buttons lange gedrückt hält, weil sich dann die Power aufbaut. Mit einem Schlag kannst du deinen Gegner um die Hälfte seiner Energie erleichtern.



### Dash Punch:

**A halten, T+Punch oder Kick**

Ein leichter, vehementer Move. Verwende ihn, wenn viel Platz zwischen dir und deinem Gegner ist. Laß dann einen Turn Punch folgen - autsch!



## Ken



### Dragon Punch:

**T,D,D+T+Punch**

Richtet viel Schaden an, braucht aber seine Zeit.



### Hurricane Kick:

**D,D+A,A+Kick**

Wenn du mit Ken kämpfst, tauche unter ihm hindurch auf die andere Seite und führe einen Sprung-punch aus. Das wird ihn erledigen.



### Fireball:

**D,D+T,T+Punch**

Entspricht dem Hurricane Punch seines Bruders. Kens Fireball ist genauso wirkungsvoll und kann als Bestandteil von Schlagkombinationen verheerend sein.



## Edmond Honda



### Hand Slap:

**Drücke wiederholt einen beliebigen Punch-Button**

Der Hand Slap richtet viel Schaden an, aber man muß wie bei Chun Lis Whirlwind Kick auf einer Stelle stehen bleiben. Wieder empfiehlt es sich, den Gegner zuerst in eine Ecke zu drängen.



### Sumo Head Butt:

**A halten, T+Punch**

Dies sendet deinen Gegner garantiert zu Boden. Wiederhole den Schlag und setze ihn in dem Moment ein, in dem der Gegner wieder aufstehen will.



### Sumo Smash:

**D halten, U+Kick**

Ein starker, aber schwerfälliger Move. Verwende ihn, wenn dein Gegner verdutzt dasteht, in einer Ecke ist und keinen Bewegungsspielraum hat.





# STREET FIGHTER 2



## Blanka



### Electric Attack:

**Drücke** wiederholt einen beliebigen **Punch-Button**.

Für diese Attacke muß man sich gut vorbereiten, es ist also besser, wenn der Gegner am Anfang weit weg steht. Der Effekt ist jedoch elektrisierend....



### Up and Over Roll Attack:

**D** halten, **U+Kick**

Dieser Move braucht besonders dann gutes Timing, wenn der Gegner am Boden liegt. Er ist aber ideal, um jemanden fertigzumachen, der benommen ist.



### Rolling Attack:

**A** halten, **T+Punch**

Ein schneller und sehr effektiver Move, der sich als Eröffnungs-attacke eignet. Führe ihn aus, sobald der Kommentator "Fight" sagt. Laß eine Electric Attack folgen.



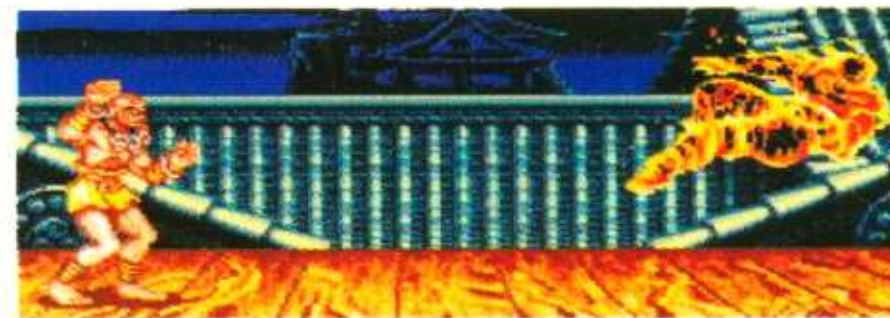
## Dhalsim



### Yoga Flame:

**A,A+D,D,D+T,T+Punch**

Mit größerer Reichweite als Yoga Fire, ein allmächtiger Eröffnungs-move. Setze ihn ein, wenn dein Gegner ein bißchen weiter weg ist - u.a. weil der Move schwierig auszuführen ist.



### Yoga Fire:

**D,D+T, T+Punch**

Nur im Nahkampf verheerend, ist Yoga Fire ein herrlicher Weg, den Gegner aus deinen Haaren zu kriegen, wenn er dich bedrängt.

### Yoga Teleport:

**Vor dem Gegner: A,D,D+A, alle drei Kick oder Punch**



### Hinter dem Gegner: **T, D,D+T, alle drei Kick oder Punch**

Großartig, wenn man Ärger aus dem Weg gehen will oder auch eine gute Ausgangsposition, um deinem Gegner das Lebenslicht auszu-blasen. Verwende ihn oft, um die Gegner zu verwirren.



## Zangief



### Turbo Spinning Line:

**Alle Kick-Buttons gleichzeitig drücken**

Nicht überwältigend, nur wirklich wirkungsvoll, wenn der Gegner sehr nah ist. Auf der anderen Seite kann er einen Schritt zurück machen und seinen besten Schuß gegen dich loslassen, ohne daß du irgendwas dagegen tun könntest.



### Spinning Clothesline:

**Alle Punch-Buttons gleichzeitig drücken**

Wie die Non-Turbo-Version, nur effektiver, besonders im Nahbereich.



### Spinning Pile Diver:

**A,A+U,U,U+T,T,T+D,D,D+A,A+ Punch**

Dieser Move kann massive Zerstörung anrichten. Drehe das Pad um 360 Grad und schließe mit einem Punch. Leicht!





# STREET FIGHTER 2

## Vega



### Claw Roll:

**A halten, T+Punch**

Eine gute Attacke für große Distanzen, effektvoller als alle anderen Moves von Vega. Du kannst deinen Gegner in ernsthafte Schwierigkeiten bringen, wenn du eine Reihe von Punches und einen Wall Leap folgen läßt.



### Wall Leap:

**D halten, U+Kick**

Hypergenaues Timing wird hier für einen Treffer verlangt. Man verwendet diesen Move also am besten als zweite Attacke nach einer Punchkanonade und einer Reihe von Tritten auf den Kopf.

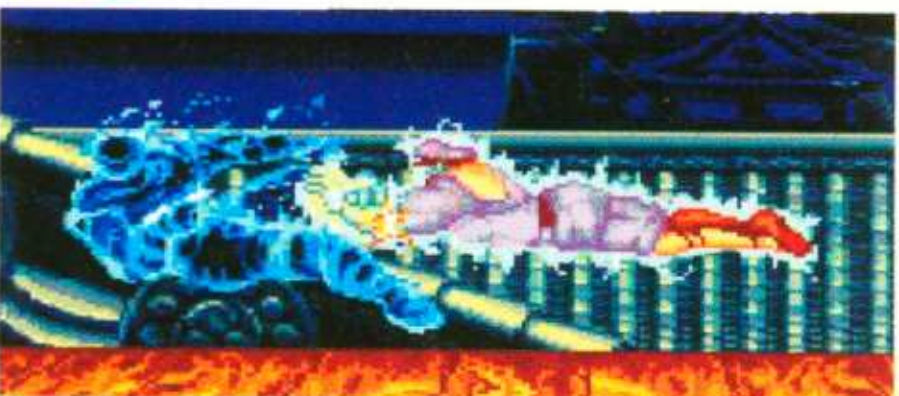


### Claw Dive:

**D halten, U+Punch**

Auch hier ist akkurates Timing gefragt, um die Früchte des Erfolgs ernten zu können. Trotzdem sehr effektiv.

## M. Bison



### Psycho Crusher:

**A halten, T+Punch**

Wiederholt anwenden, so daß du jedesmal triffst, wenn dein Gegner versucht, wieder auf die Füße zu kommen. Dann kannst du ihn erledigen, ohne selbst einen einzigen blauen Flecken zu kassieren.



### Head Stomp:

**D halten, U+Punch**

Nicht so brutal, aber wirkungsvoll als Bestandteil einer Kombination. Auch ein guter Weg, um Schwierigkeiten zu entkommen. Nach mehreren Psycho Crushers hat er die größte Wirkung.



### Scissor Kick:

**A halten, T+Kick**

Tödlich und leicht auszuführen. Verwende ihn, wenn der Gegner in einer Ecke kauert - paß aber auf tiefe Tritte auf, die dich verletzen könnten.

## Sagat



### Tiger Uppercut:

**T,D,D+T+Punch**

Eine saubere Art, die Opposition zu Boden zu zwingen und gleichzeitig viel Chaos anzurichten. Passend, wenn ihr den Gegner im Sprung angreifen wollt.



### Tiger Shot:

**D,D+T,T+Kick oder Punch**

Ein einfacher Move, der sehr effektiv ist. Eindrucksvoll als Teil einer Tiger Knee-Kombination. Allein kann dieser Move aber nicht viel Schaden anrichten.



### Tiger Knee:

Starke Nahkampf-attacke, der ein Uppercut und ein Shoulder Throw folgt.

Wenn dein Gegner dann herumwirbelt, kannst du ihn erledigen.





# LAND OF ILLUSION

Was ist klein, sieht aus wie eine Maus, ist mehr als 50 Jahre alt und heißt Mickey? Richtig, das ist Donald Duck. Ha, hab ich euch erwischt! Hier ist der zweite Teil der Komplettlösung zu Land of Illusion...

*Nachdem ihr den ersten Teil des Spiels in den Griff bekommen habt, wird es jetzt Zeit, mit unserem Abenteuer fortzufahren. Wir machen da weiter, wo wir das letzte Mal aufgehört haben - beim Endgegner im Wüstenlevel.*

## Wüste Der Boss

**1** Warte auf der linken Seite des Bildschirms und springe, wenn das Ei auf dich zurollt. Das Ei donnert gegen die Wand und richtet keinen Schaden mehr an. Bombardiere schnell einige Male den Schlangenkopf. Wenn nun ein Auge auftaucht, bombardiere auch dieses und dann nochmal die Schlange, bis sie erledigt ist.



Es ist leicht, die Schlange beim Herauskriechen zu beobachten, aber schwer, sie zu besiegen.

## Level 10 Sandburg

**3** Gehe nach rechts und springe dabei, damit du nicht einsinkst. Lauf über die Sandhaufen, aber paß auf die Krabben auf und laß dich mitten in die Sanduhr fallen. Geh weiter nach links und durch die Tür, wo du gegenüber auf den Pfeil triffst.

Tauche im Wasser unter und betätige den Schalter links. Schwimm weiter, aber hol vorher tief Luft. Betätige den rechten Schalter, hol nochmal Luft und begib dich zum zweiten Luftloch auf der rechten Seite.

Schwimme nach oben, nach rechts, dann rüber und nach links. Überquere schnell die stacheligen Sterne, solange das Wasser hoch steht. Geh raus aus dem Wasser und klettere die linke Mauer ganz

nach oben. Springe hinüber, um den Stern zu fangen und begib dich dann schnell zum nächsten Wasserabschnitt. Platziere das Faß auf der Fontäne und benutze den neuen Wasserstrahl als Sprungbrett.



Versinke nicht im Sand - spring wie verrückt, dann geht's gut. Geh aber auf jeden Fall beim ersten Sprung der Krabbe aus dem Weg, klar?

## Level 9

### Das Schloß der guten Prinzessin

**2** Bewege die Feder nach rechts und benutze sie. Verwandle dich dann in den kleinen Mickey und bombardiere dauernd den Kürbis, der sich nach rechts bewegt. Bombardiere den Geist, um über die Spikes zu gelangen. Gehe nach rechts und nimm die obere Tür.

Als kleiner Mickey gehst du an der Lava vorbei - aber paß auf! Wenn du hineinfällst, verlierst du ein Leben. Klettere die Wand hinauf und nimm den Stern am Ende mit. Spring dann auf die Leiter. Schichte zwei der Blocks aufeinander und nimm den dritten mit in den nächsten Level. Wiederhole dies und klettere dann die linke Wand hinauf.

Schalte zur rechten Wand um, dann wieder zur linken. Springe durch den purpurnen Abschnitt und springe dann ungefähr in halber Höhe nach rechts. Schalte zur kleinen Maus um und bereite dich auf den Sandburg-Level vor...



Oh! Eine Tür, die sogar aufgeht! Am besten gleich durchgehen und dem Boss gegenüber treten!





# LAND OF ILLUSION

## Level 10 Der Boss

**4** Nimm das Faß und wirf es auf den Endgegner, aber geh dem Wasserstrudel aus dem Weg, den er erzeugt. Wenn die Krabbe ihren Tanz beendet, bewirfst du sie nochmal mit dem Faß. Wiederhole dies einige Male und paß dabei auf, daß du nicht außer Atem gerätst.



Eine Krabbe mit einnehmendem Wesen will Mickey das Faß nicht zurückgeben...

## Level 11 Insel

**5** Pflanze die Bohne in das vorbereitete Loch und klettere hoch. Das erste Rätsel ist ganz schön hoch oben; wenn du also glaubst, von deinem Standort aus die Leiter nicht erreichen zu können, warte einfach ein paar Sekunden und ein Windstoß wird dich nach oben tragen. Klettere die Leiter hoch und springe auf die Wolken links und dann über die Leiter zum nächsten Blatt. Ein weiterer Windstoß trägt dich zu einer anderen Leiter. Springe hinunter auf das rechte Blatt, bevor

du die Spinne auf der Leiter bombardierst. Hüpf als kleiner Mickey weiter nach links und bombardiere die Amsel, um den Stern zu ergattern. Verlasse den Level...



## Level 12 Die Burg des Phantoms



**6** Gehe durch die dritte Tür links. Du kannst den Schlamm durchqueren, ohne zu sterben, wenn du zuerst die Spikes berührst, um einen Stern zu verlieren. Das macht dich für eine Weile unverwundbar und erlaubt dir weiterzumachen. Den letzten roten Stern findest du am Ende des Abschnitts.

Verstelle den Schalter, den du vorfindest und lauf unter der Kette mit der Kugel durch, wenn sie auf dem Weg nach oben ist. Wirf den Schlüssel gegen die verschlossene

Der Schlüssel zu diesem Level ist tatsächlich ein Schlüssel. Du mußt ihn finden - schau dich gut um!

Wand und geh durch die Tür. Mach dich klein, damit du den Knopf umstellen kannst. Trag den Schlüssel nach links und benutze ihn an der verschlossenen Tür. Geh am Wasser vorbei, um den Schlüssel zu bekommen, kehre um und laß dich ins Wasser fallen. Halte den Schlüssel dabei fest.

Gehe nach links und stell den Knopf an der Decke um. Anschließend läufst du zurück nach rechts, durch die kleine Tür, lockst sie rüber nach rechts und bombardierst sie. Gehe hindurch und spring auf den Knopf. Gehe durch die Tür unten links auf dem Bildschirm und schwimm vorsichtig, aber schnell weiter, um den Endgegner zu treffen.

## Level 8 Der Boss

**7** Der Endgegner beansprucht hier drei Abschnitte.

### Abschnitt 1

Bombardiere ihn, wenn er seine Hände unten hat. Lande dann hinter ihm und warte, bis er feuert. Geh anschließend der Wirbelattacke aus dem Weg. Mach das mehrmals...

### Abschnitt 2

Der Boss steigt auf zur Decke, so daß der Screen wackelt. Geh den herabfallenden Blöcken aus dem Weg und hebe dann einen vom Boden auf. Wenn der Boss mit seinem Wirbelwind-Move aufhört, wirfst du ihm den Block an den Kopf. Wiederhole das, bis...

### Abschnitt 3

Der Boss verwandelt sich in einen weißen, wirbelnden Ball, dem du aus dem Weg gehen solltest. Wenn er wieder zum Phantom wird, mußt du ihn bombardieren. Während seiner Blitzattacke springst du immer wieder auf ihn drauf. Wiederhole das ganze, bis er stirbt. Dann kannst du dich entspannt zurücklehnen und deine Leistung bewundern. Das Spiel ist aus.



Das ist es. Das Ende. Das große Finale. Hier zeigt Mickey, daß er ebenso Mann wie Maus ist.







Sonic verbringt die Abende auf den Straßen der Großstadt, immer auf der Suche nach heißen Tips. Das behauptet er wenigstens..

# SONIC'S TRICKS!

Endlich ist der kleine, blaue Igel wieder da! Wir haben ihn vermißt!

*Sonic hat wieder seinen Regenmantel an den Kleiderständer gehängt, seine Tips-Karavane aus der Tasche geholt und sie auf diesen Seiten ausgebreitet.*

## Sonic 2

### Sega

Ich weiß, es klingt traurig, aber ich habe mir gerade Sonic 2 für das Mega Drive gekauft und brauche nun unbedingt den Levelauswahlcode. Ich konnte ihn in keiner bisherigen Sega Magazin-Ausgabe finden. Könnt ihr ihn für mich abdrucken?

*Das habe ich nicht für möglich gehalten, aber wir werden dir sagen wie's geht: Öffne das Optionenmenü und spiele die folgenden Tracks im Soundtest: 19, 65, 09 und 17 in*

*dieser Reihenfolge. Wenn du den letzten Track spielst, hörst du ein "Ping", das dir sagt, daß der Cheat Modus läuft. Drücke jetzt einfach Start, um in den Haupt-Titlescreen zu gelangen. Halte dann den A-Knopf gedrückt und drücke Start, um in die Levelauswahl zu gelangen.*



Hmmm, ich glaube, ich muß die Levelauswahl für Sonic 2 als festes Element in diese Seiten aufnehmen.

## The Simpsons

### Acclaim

Ich habe mir The Simpsons für das Master System gekauft, aber ich kann keinen der Blumentöpfe dazu bringen, die Farbe zu wechseln - ich habe schon alles mögliche ausprobiert. Für Hilfe wäre ich sehr dankbar. Gibt es einen Levelauswahlcheat?

*Mr Noname, Stuttgart*

*Dummerweise gibt es in diesem Spiel keinen Levelauswahlcheat. Tatsächlich existieren für die Simpsons überhaupt keine Cheats. Bei deinem Blumentopfproblem kann ich dir jedoch helfen.*

*Zu den Blumen über dem Toolworld Shop: Stelle dich unter das Fenster und springe und sprühe gleichzeitig.*

*Wenn du auf die andere Seite wechselst, kannst du die Pflanzen auffangen. Diese Methode funktioniert in diesem Level für alle Pflanzen.*

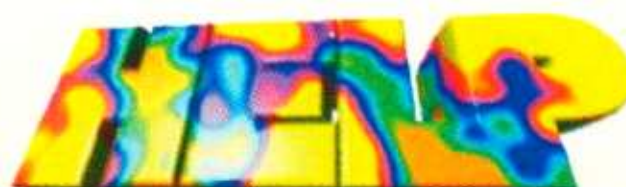
## Spider-Man - The Return of the Sinister Six

### Acclaim

Sagt mir doch bitte, wie ich den Hobgoblin in Spider-Man auf dem Game Gear töten kann. In bezug auf Spiele bin ich eine absolute Null und kann ihn einfach nicht erwischen.

*Markus Anders, Köthen*

*Das beste ist, wenn du im Level erst mal ganz nach unten gehst. Dort findest du eine Art Flüssigkeit. Stelle dich dann unter ihn und wenn er auf einer Höhe mit dir ist, kannst du ihn damit bearbeiten. Wiederhole diese Bewegungen sehr schnell. Damit solltest du in der Lage sein, ihn leicht ins Jenseits zu befördern.*





# SONIC'S TRICKS

## Mortal Kombat



### Acclaim

Gibt es einen Code, mit dem man in der Mega Drive-Version von Mortal Kombat das Reptile, Goro oder Shang Tsung auswählen kann? Könnt ihr mir auch sagen, was die einzelnen DULLARD-Flags bedeuten?

**Stefan Landberg, Köln-Deutz**

An anderer Stelle habe ich einen Cheat abgedruckt, mit dem man in ein Optionenmenü mit vielen Flags gelangt (im Anfangsbildschirm Unten, Oben, Links, Links, A, Rechts und Unten drücken, dann "Cheat enabled" wählen), aber ich habe vergessen zu erklären, was man damit anstellen kann. Also, los geht's...

Zu deiner anderen Frage: Leider kenne ich keinen Cheat, der es dir ermöglicht, einen der genannten Kämpfer zu spielen. Wenn mir diesbezüglich was zu Ohren kommt, sag ich dir Bescheid. Versprochen.



Im 21. Jahrhundert wird's mit der Scheidung einfacher: Derjenige, dem als letztem der Kopf abgerissen wird, bekommt das Haus. Der Verlierer kriegt die Kinder...

### CODES

- Flag 0** Spieler 1 braucht nur einen Schlag zum Töten
- Flag 1** Spieler 2 braucht nur einen Schlag zum Töten
- Flag 3** Unbegrenzte Continues
- Flag 4** Reptile erscheint vor jedem Match mit einem Clue
- Flag 5** Reptile erscheint vor jedem anderen Match
- Flag 6** Computergesteuerte Gegner verwenden Todesschläge. Unbegrenzte Continues
- Flag 7** Matches finden immer im Court Yard statt

Und jetzt mit Flügeln...



## R-Type

Sega

Könnt ihr mir einen Cheat für R-Type auf dem Master System geben? Ich habe das Spiel schon ein paar Monate, konnte es aber bis jetzt noch nicht zu Ende spielen.

**Markus Homeier, Forchheim**

Für dich habe ich den idealen Cheat, aber wahrscheinlich brauchst du ein paar Hilfen dazu. Bevor du das Master System einschaltest, drückst du unten-und-rechts diagonal auf dem ersten Pad und dann unten-und-links diagonal auf dem zweiten. Schalte das Master System an und warte auf das Logo, bevor du losläßt. Jetzt bist du im ganzen Spiel unschlagbar.

## Rings of Power

Electronic Arts

Ich habe eine Cartridge mit dem Titel Rings of Power und komme damit nicht weiter. Ich weiß nicht, wo ich den magischen Sextanten finden kann. Im Spiel sagt jemand: "In der Höhle jenseits des Wasserfalls östlich von der Kathedrale ist ein Sextant versteckt." Wo ist das?

**Fulvio Orlando, Bologna, Italien**

Italien? Ich habe gar nicht gewußt, daß unsere Magazine dort auch gelesen werden. Dein Sextantenproblem: Du findest das fragliche Teil in der Nähe der Mines of Misery. Wenn du am Wasserfall entlanggehst und dabei die praktisch plazierte Holzbrücke benutzt, drücke Oben auf dem Joypad, wenn du in der Mitte bist. Jetzt kannst du die Höhle betreten, die sich unter dem Wasserfall befindet. Dort liegt der Sextant.





# SONIC'S TRICKS

## Lemmings

Sega

Könnt ihr mir bei Lemmings auf dem Mega Drive helfen? Ich stecke am Ende des Tricky-Teils fest. Wirklich frustrierend, meine Gamepad-Künste!

Mein Problem hängt auch damit zusammen, daß ich die Standard Action Replay Cart besitze. Die von euch veröffentlichten Codes funktionieren nur für die Pro-Version - ich habe mich auch schon an Datel gewandt, die mir tatsächlich einen Tausch-Deal anboten.

*Michael Schell, Amberg*

*Zum Action Replay-Problem: Das Beste wäre es, wenn du dein altes Action Replay gegen eine der populäreren Pro-Versionen eintauschen würdest. Der Hauptunterschied zwischen den beiden Systemen besteht darin, daß du mit der Pro-Cartridge deine eigenen Codes erstellen kannst, während die alte Version nur mit den vorgegebenen Codes arbeitet. Für den alten Action Replay gibt es keine neuen Codes.*

Die Weihnachtseinkäufe ziehen wieder alle an...

### CODES

Hier die letzten Codes für den Tricky-Level und einige für den folgenden - Taxing. Alles, was danach kommt, ist deine Sache.

Tricky

24. LDJLT

25. LQBYJ

26. DPJJL

27. PQBND

28. HPJXF

29. LGBQM

30. DFJZN

Taxing

1. FZBGD

2. GDHKP

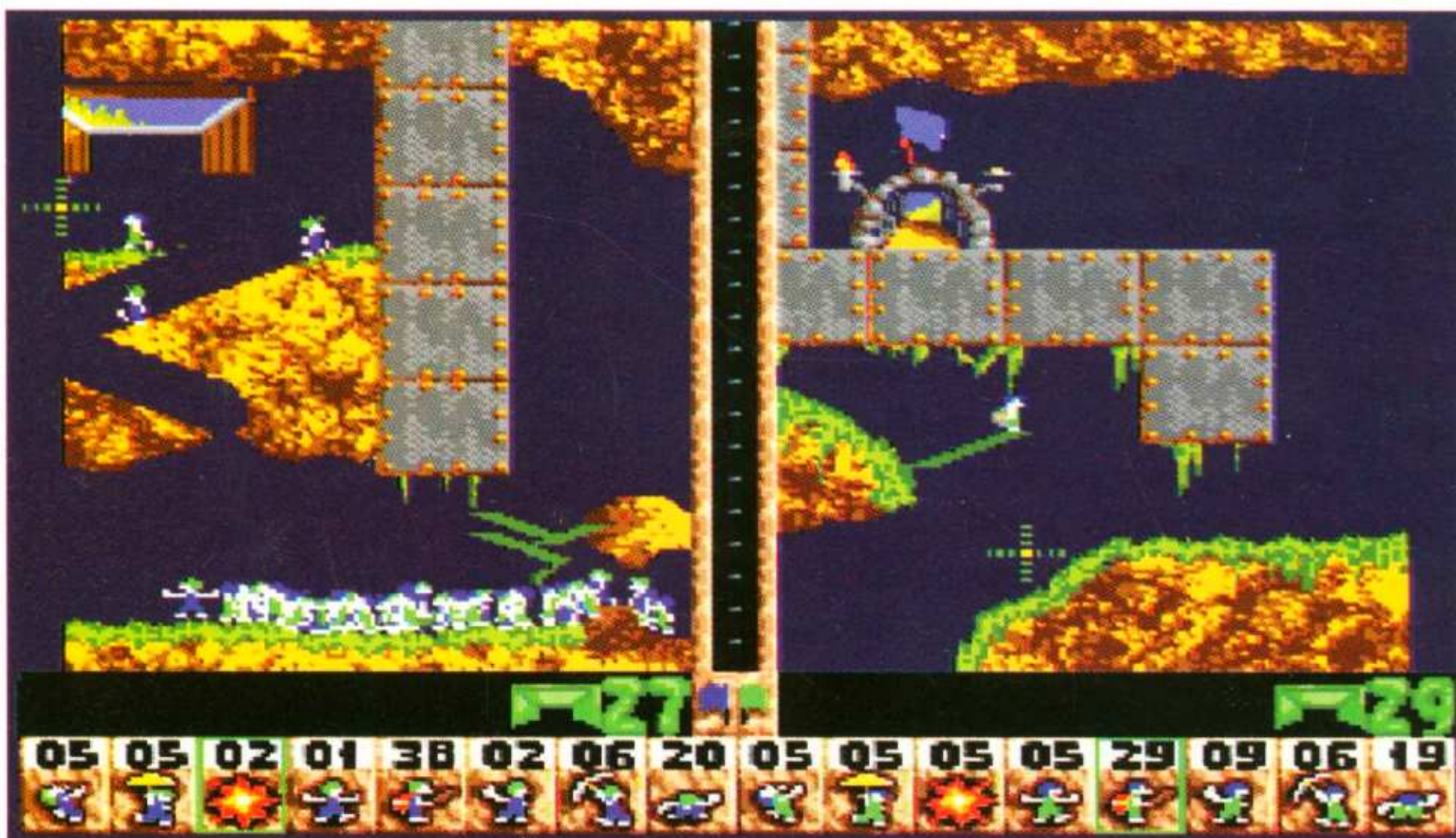
3. JLBDF

4. KHHKP

5. BFBGN

6. HMJCB

7. KTBWQ



## Land of Illusion

Sega

Ich bin auf dem Game Gear bei Mickey Mouse - Land of Illusion im Sandpalast steckengeblieben und kann die Unterwasserkrabbe am Levelende nicht töten. Könnt ihr mir helfen?

*Oliver Kreuzbach, Staffelstein*

P.S.: Gibt es einen Levelauswahl-Cheat oder einen Cheat für unendlich Leben?

So schwer ist es nicht, Oliver, du mußt nur die Routine der Krabbe auf die Reihe kriegen. Nimm das Faß,



wenn der Endgegner auftaucht und schleudere es ihm entgegen. Die Krabbe erzeugt dann eine Art Stromkreis, dem du aus dem Weg gehen mußt. Dann bleibt sie einen

Wenn ihr mehr über Mickey Mouse wissen wollt, lest in dieser Ausgabe die Fortsetzung unserer Komplettlösung...

Moment ruhig, bevor sie in einen merkwürdigen Tanz verfällt. Wirf das nächste Faß auf sie, wenn sie aufhört zu tanzen. Wiederhole das alles,

bis sie tot ist. Ich kenne keine Cheats für Levelauswahl oder unendlich Leben, aber wenn mir welche bekannt werden, bist du der erste, der es erfährt.





# SONIC'S TRICKS

## Final Flight

**Sega**

Hilfe! Ich komme nicht über den vierten Level von Final Flight auf dem Mega CD hinaus. Ich hab's mit allen verschiedenen Charakteren probiert, aber ich sterbe jedesmal. Bitte helft mir, es macht mich wahnsinnig!

**Daniel Geldmann, Postbauer**

Wie kann ich einen solchen Hilferuf überhören! Ich weiß zwar nicht genau, wo dein Problem eigentlich

liegt, aber ich hoffe, mein Rundumschlag hilft dir in deiner schweren Not. Gehe in den Titelscreen und wähle das Optionenmenü. Markiere das Wort "Exit", halte Rechts sowie A, B und den Start-Button. Wähle dann Guy als deinen Charakter aus (der cheat funktioniert mit ihm am besten) und starte das Spiel. Wenn du jetzt den Knopf hältst, den du für Angriff reserviert hast, wird er immer wieder schlagen, so als ob du eine Schnellfeuer-Funktion hättest.



Die Polizei setzt neuerdings Video ein, um ihrem Wunsch nach bewaffneten Beamten für die Innenstädte Nachdruck zu verleihen.

## Thunderhawk



Während die Sonne majestätisch am Horizont versinkt, erleuchtet das sanfte Glühen von Tausenden von brennenden Hubis den Abendhimmel.

**Core**

Ich habe mir gerade Thunderhawk gekauft - welch ein großartiges Spiel! Dumm ist nur, daß ich dabei nicht sehr gut bin und jedesmal vor Beendigung einer Mission abgeschossen werde. Ich krieg darüber noch Haarausfall! Könnt ihr mir einen Tip geben?

**Stephan Thomberg, Stamsried**

Ja, ich glaube schon. Folgenden Cheat habe ich zwar nicht selbst ausprobiert, aber David Englisch aus Magdeburg versicherte mir, daß er funktioniert. Wähle deine Mission wie immer aus; wenn du beginnst zu fliegen, drückst und hältst du den Start-Button. Dann drückst du Oben, Rechts, Links und Unten. Laß anschließend den Start-Button los. Nun solltest du unendlich Munition und Panzerung haben.

## Silpheed

**Sega**

Kürzlich habe ich mir Silpheed gekauft (es ist exzellent!), aber ich habe Schwierigkeiten, über den sechsten Level hinauszukommen. Kennt ihr irgendwelche Levelauswahl-Cheats? Vielen Dank im voraus.

**Philipp Hartmann, Friedrichshafen**

Ich habe einen Raumkreuzer voll von Cheats für dich! Wenn du an die Schild-Wiederherstellung herankommen willst, brauchst du ein zweites Joypad. Aber da du dir ein Mega CD II leisten kannst, stellt das sicher kein Problem für dich dar. Los geht's:

**Levelauswahl:**

Drücke im Intro-Screen Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Links, A, B und Start. Jetzt sollte eine Levelauswahl im Startmenü erscheinen. Leider kannst du dann aber nur den Level spielen, den du gerade angewählt hast.

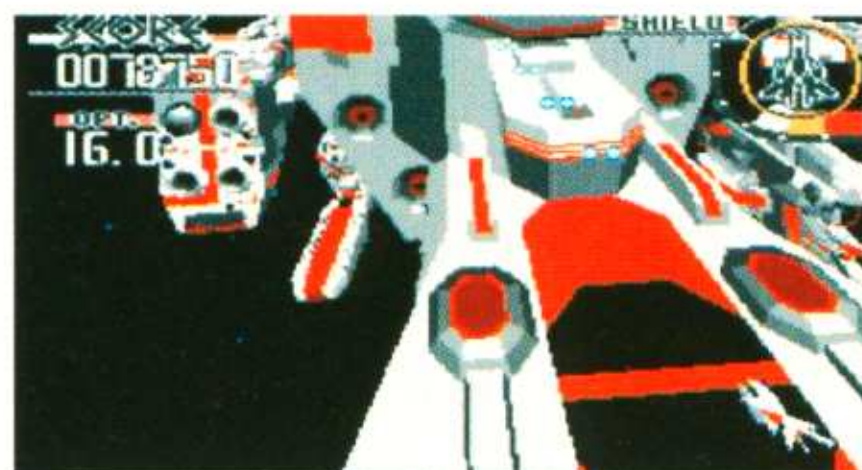
**Unendliche Continues:**

Es ist noch nicht alles verloren. Wenn du nur noch ein Continue hast, wartest du, bis das Demo beginnt und drückst dann Rechts, Oben, A, B, C, Links, Links, Unten, C, A und Start. Jetzt solltest du wieder zehn Continues haben. Du kannst diesen Cheat so oft anwenden wie du willst.

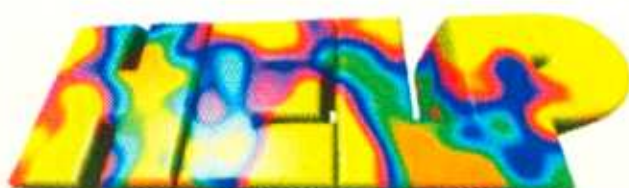
**Schild wiederherstellen:**

Falls das immer noch nicht genug ist, hier hast du einen Weg, wie du

deine Schilde in Top-Kondition bringst. Schließe das zweite Joypad an und drücke im Introscreen auf dem ersten Joypad Rechts, Links, A, Rechts, Oben, C, B, Unten, Links, B, A, Oben und Start. Wenn du jetzt auf dem zweiten Joypad A drückst, wird dein Schild um eine Einheit stärker - schnelles mehrmaliges Drücken macht dein Schiff so gut wie unbesiegbar.



Die Chancen, eine direkte Attacke auf einen imperialen Sternenzerstörer zu überleben, sind...





# SONIC'S TRICKS

## Alien <sup>3</sup>

### Arena

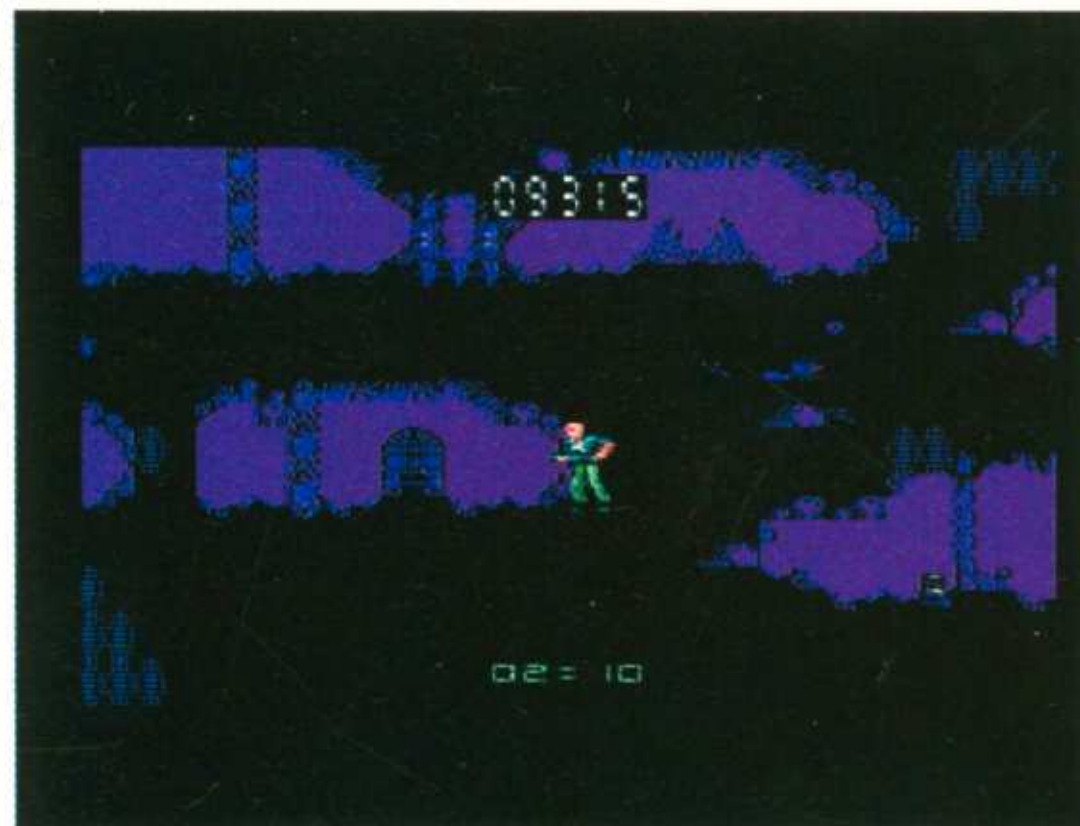
Ich habe ein größeres Problem mit Alien 3 auf dem Game Gear - immer zu wenig Munition. Könnt ihr mir sagen, ob es irgendwo noch Icons gibt, die ich übersehen haben könnte?

*Andreas J., Heidelberg*

Ich kann sogar noch mehr für dich tun, Andreas, aber erst mußt du genügend Punkte sammeln, um in

die Highscore aufgenommen zu werden. Wenn du das geschafft hast, brauchst du nur noch deinen Namen als Cheat einzugeben, und schon hast du soviel Extra-Munition wie du dir nur wünschen kannst.

Ripley sucht Jeremy Beadle, nachdem er festgestellt hat, daß alle Wände in einem seltsamen Rot-Ton gestrichen worden sind.



## Wonderboy 3 - The Dragon's Trap

### Sega

Wenn ich Wonderboy 3 auf dem Master System spiele, kann ich den Piranha Man erreichen, weiß aber dann nicht, wo ich mit ihm hingehen soll. Könnt ihr mir helfen?

*Christoph Richard, Bonn*

Es ist lange her, daß ich dieses Game gespielt habe, aber wenn ich mich recht entsinne, brauchst du das Schwert zum Zertrümmern der Blöcke, bevor du die Unterwasserwelt des Piranha Man betrittst. Wenn du im Dorf den großen Turm

besteigst, springst du nach rechts, geh durch die Tür und halte dich dann rechts. Dort solltest du das fragliche Schwert finden. Ich hoffe, das hilft dir.

## Shining Force

### Sega

Im Handbuch zu Shining Force für das Mega Drive wird ein Ninja-Charakter erwähnt, der zaubern kann. Ich habe überall gesucht, kann ihn aber nicht finden. Existiert er wirklich oder ist da ein Fehler im Handbuch?

*Ellen Geher, Sipplingen*

Aha, das alte Problem mit dem verlorengegangenen Ninja! Ich war zunächst auch ratlos, aber dann rief ein Leser an und erzählte mir von dem mysteriösen Ort Hanzou. Wenn du Runefaut in Chapter 8 erreichst,

mußt du die Büsche auf der rechten Seite des Stadttors durchforsten. Dort solltest du ein Zeichen finden, das dir sagt, wo der Ninja ist.

## Cyborg Justice

### Sega

Ich habe große Schwierigkeiten mit Cyborg Justice auf dem Master System. Kannst du mir einen Code geben, mit dem man Level überspringen kann?

*Huang Fu Wong, Hamburg*

Das ist dein Glückstag! Zufällig bekam ich gerade einen Universalcheat, mit dem du deinen Level auswählen, die Waffen

wechseln und die Zahl deiner Leben bis zu 225 erhöhen kannst. Starte das Spiel wie gewohnt und baue deinen Cyborg im Assembly Room zusammen. Wechsle dann ins eigentliche Spiel und pausiere. **Drücke jetzt SCHNELL C, B, B, C, C, A, C und B.** Wenn der Cheat funktioniert (nicht aufgeben!), erscheint ein neuer Optionenscreen. Wenn du deinen Level oder irgendwas anderes ausgewählt hast, kannst du mit dem Spiel fortfahren.



Johnny Cyborg entdeckt die Gefahren des Break Dancing auf wirbelnden Hubschrauber-Rotorblättern. Einige lernen's nie.





# POWER TIPS

Um Feindeinwirkung zu vermeiden, werden sich diese Tips nach 60 Sekunden selbst vernichten...

*Schritte hallten durch die dunklen Straßen der Stadt. "Nicht mehr lange", dachte das Mädchen. Ihre Nerven waren gespannt. Der Mann kam um die Ecke, auf seinem Regenmantel spiegelten sich die bernsteinfarbenen Strahlen der nahen Straßenlaterne. In diesem Moment trat das Mädchen aus dem Schatten. Der Mann zögerte, überrascht von ihrer Schläue, und lächelte dann, während er ihr die brisanten Dokumente in die Hand drückte. "Endlich", hauchte sie, "die Tips!"*

## Game Genie Codes - Mortal Kombat

Wieder einmal hat Markus Steinheim für euch Genie-Süchtige die ganze Arbeit gemacht. Ja, die Jungs und Mädels aus Kassel haben sich angestrengt und stellten mit sage und schreibe 303 Codes für Mortal Kombat einen neuen Rekord auf. Das ist die höchste Zahl von Codes, die es jemals für ein Spiel gab. Natürlich können wir die nicht alle hier abdrucken, aber die folgende Auswahl ist doch auch schon ganz passabel, oder?



Scorpion leidet am Stiefelsyndrom. Glücklicherweise greift ihm Kano unter die Arme...

Versucht hier ein Kaufhaus, sein Weihnachtsgeschäft zu beleben, indem es Mortal Kombat-Charaktere für Promotion-Kämpfe angeheuert hat?



### CODES

|                 |                                           |                          |                               |
|-----------------|-------------------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| <b>ABNTCABN</b> | Bluteffekte                               | <b>AC2TB67C+AAJTDA4E</b> | Immer mit Johnny Cage kämpfen |
| <b>AKRAAA7N</b> | Unbegrenzte Zeit                          | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |
| <b>AJ9ACAG2</b> | Mit Match 2 beginnen                      | <b>AG2TB67C+AEJTDA4E</b> | Immer mit Kano kämpfen        |
| <b>AN9ACAG2</b> | Mit Match 3 beginnen                      | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |
| <b>AT9ACAG2</b> | Mit Match 4 beginnen                      | <b>AL2TB67C+AJJTDA4E</b> | Immer mit Rayden kämpfen      |
| <b>AY9ACAG2</b> | Mit Match 5 beginnen                      | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |
| <b>A29ACAG2</b> | Mit Match 6 beginnen                      | <b>AR2TB67C+ANJTDA4E</b> | Immer mit Liu Kang kämpfen    |
| <b>A69ACAG2</b> | Mit Spieglematch beginnen                 | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |
| <b>BA9ACAG2</b> | Endurance Match 1                         | <b>AW2TB67C+ATJTDA4E</b> | Immer mit Scorpion kämpfen    |
| <b>BE9ACAG2</b> | Endurance Match 2                         | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |
| <b>BJ9ACAG2</b> | Endurance Match 3                         | <b>AO2TB67C+AYJTDA4E</b> | Immer mit Sub Zero kämpfen    |
| <b>BN9ACAG2</b> | Match mit Goro beginnen                   | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |
| <b>BT9ACAG2</b> | Match mit Shang Tsung beginnen            | <b>A42TB67C+AYJTDA4E</b> | Immer mit Sonya Blade kämpfen |
| <b>AKXAAA22</b> | Immer siegen                              | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |
| <b>SC7TAAA2</b> | Jeder Schlag verursacht mehr Schaden      | <b>A82TB67C+A6JTDA4E</b> | Immer mit Goro kämpfen        |
| <b>SC7TAAA2</b> | Jeder Schlag verursacht maximalen Schaden | <b>+RG2TA6ZA</b>         |                               |

## Super Monaco G.P. 2

### Sega

Ich hab ja schon die abenteuerlichsten Cheats gesehen, aber das ist wirklich bizarr - ein Fahrrad in einem Rennspiel? Was soll das? Wähle doch einfach mal den World

Championship Modus und gib dann HANG-ON! anstelle deines Namens ein. Fahre ein Rennen und speichere dann ab. Drücke Reset und wähle den Übungsmodus, dann Image Training. Drücke Unten und A bis du in den Transmission-Aus-

wahlbildschirm kommst. Wenn du nun das Rennen startest, solltest du ein Super Hang-on Bike fahren. Seltsam, sehr seltsam! Vielen Dank an Susanne Jakobson aus Hünxe für diesen Cheat.





# POWER TIPS

## Sonic CD

Sega

Brillantes Spiel, brillante Grafik und nun das - eine brillante Levelanwahl von Sega. **Drücke sanft Oben, Unten, Unten, Links, Rechts und B, wenn du den Titelscreen siehst.** Es ist ganz schön schwierig zu starten, aber gib einfach nicht auf..

Seidenweich und wunderschön, aber genug von mir...



## Devastator

Import

Ein lausiges Spiel. Vielleicht seid ihr ja dankbar für ein bißchen Hilfe, damit ihr das Game schneller hinter euch bringt. Eduard Mechthemer aus Soest hat die Antwort. Um zum Levelende zu springen, **drücke einfach Pause und drücke A, B, A, C, Oben, C, A und B.** Einfach, oder?

## Aladdin

Sega

Als ob unsere brillante Lösung nicht genug gewesen wäre, hat uns Sega diesen absolut großartigen Code zum Überspringen von Levels geliefert. Um zum Ende des aktuellen Levels zu springen, müßt ihr **A, B, B, A, A, B, B, und A eingeben.** Einfach genial!

Steig dir nicht selbst auf die Füße! Mit diesem Cheat wirst du nie in der Wüste erwischt, von keinem Stein niedergewalzt und auch der fliegende Teppich wird nicht unter dir weggezogen.



## Zool

Gremlin

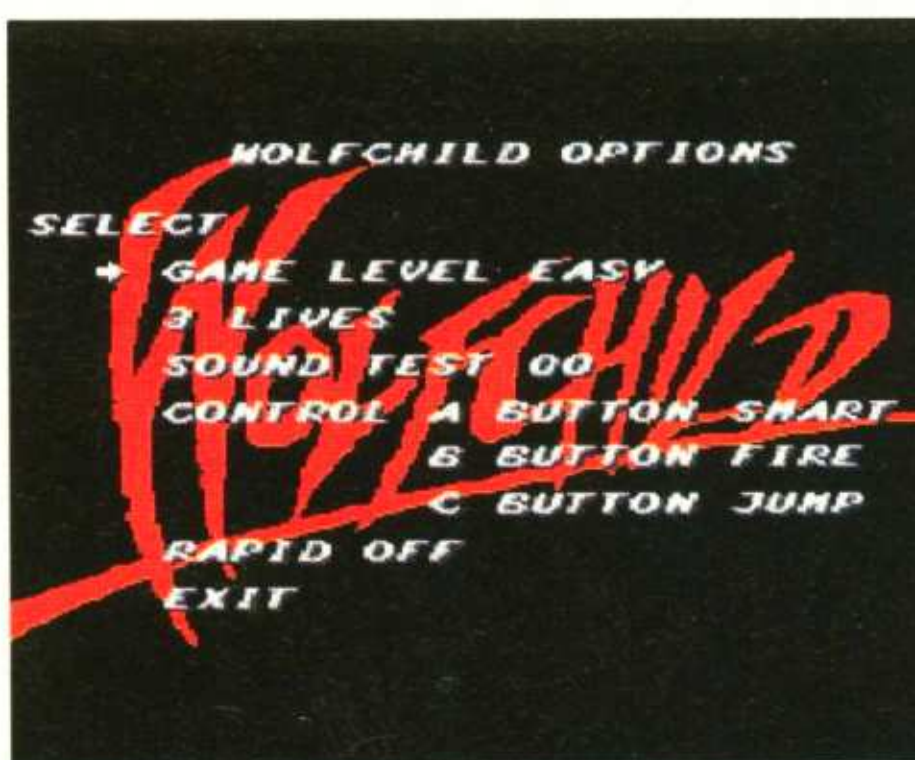
Stell dir vor, du düst durch die n-te Dimension, lutscht Chuppa Chupp Lollies und bewachst die Phantasie? Dann wird dir die kleine Levelauswahl von den Gremlin-Jungs gefallen. Beginne ganz normal mit dem Spiel. Wenn du schneller vorankommen willst, **drücke Pause und dann C, Rechts, A, B, B, A, Links, Links, A, Rechts und Unten.** Jetzt müßt du nur noch Rechts drücken, wenn du einen Level überspringen willst, oder Oben, um in den nächsten Level zu gelangen.

## Wolfchild

Sega

Eeee, das große Versprechen auf dem Mega CD. Das Sprite-Scaling, Full Motion Video, der superbe Stereosound und - Wolfchild. Gut, nichts ist perfekt. Außer vielleicht dem folgenden Levelauswahl-Cheat von den Adam-Brüdern aus Leipzig. Gut gemacht, Jungs!

Wenn ihr in den Optionenscreen kommt, drückt ihr **A, B, A, C, A, B.** Der Cheat funktioniert, wenn ihr dann eine Explosion hört. Tut jetzt folgendes, um in den Level eurer Wahl zu gelangen:



Und hier ist sie, die Wolfchild-Optionenauswahl in ihrem ganzen rotschwarzen Glanz. Unter uns gesagt, sie ist interessanter als das Spiel.

|         |                                     |
|---------|-------------------------------------|
| Level 2 | Start drücken                       |
| Level 3 | B halten und Start drücken          |
| Level 4 | C halten und Start drücken          |
| Level 5 | B und C halten und Start drücken    |
| Level 6 | A halten und Start drücken          |
| Level 7 | A und B halten und Start drücken    |
| Level 8 | A und C halten und Start drücken    |
| Level 9 | A, B und C halten und Start drücken |





# POWER TIPS

## Action Replay Codes

### Mega Drive

### Cool Spot

|            |                                                              |
|------------|--------------------------------------------------------------|
| FFF5120000 | Höherer Sprung                                               |
| FFF57C0008 | Unbegrenzte Power                                            |
| FF07140031 | Timer abstellen (nach jedem Level Action Replay ausschalten) |
| FFF5E00007 | Unbegrenzte Energie                                          |
| FF07140038 | Unbegrenzte Zeit                                             |
| FF77700CD  | Verlangsamt die Zeit                                         |

### Street Fighter II

|            |                                                                              |
|------------|------------------------------------------------------------------------------|
| FFFC1800A1 | US-Version auf PAL-Maschinen spielen (dieser Code wird nur einmal gebraucht) |
| FF80C10000 | Special Moves in der Luft für Spieler 1                                      |
| FF83410000 | Special Moves in der Luft für Spieler 2                                      |
| FF972A0099 | Stoppt die Zeit                                                              |

CODES

FF804300B0  
FF82C300B0  
FF81DB000X

FF845B000X

FF81DA0002

FF845A0002

FF96AB000X

### Tiny Toons

FFF78D000A  
FFF780000F  
FFF78D0000

Unendlich Energie für Spieler 1

Unendlich Energie für Spieler 2

Ersetze X mit der Charakter-Nummer  
0 - B für Spieler 1

Ersetze X mit der Charakter-Nummer  
0 - B für Spieler 2

Spieler 1 muß nur eine Runde gewinnen, um eine Stage zu beenden.

Spieler 2 muß nur eine Runde gewinnen, um eine Stage zu beenden.

Ersetze X mit dem Charakter, gegen den du kämpfen willst. 0 - B (Spieler 1) oder Kampfhintergrund (zwei Spieler).

Buster ist unverletzbar

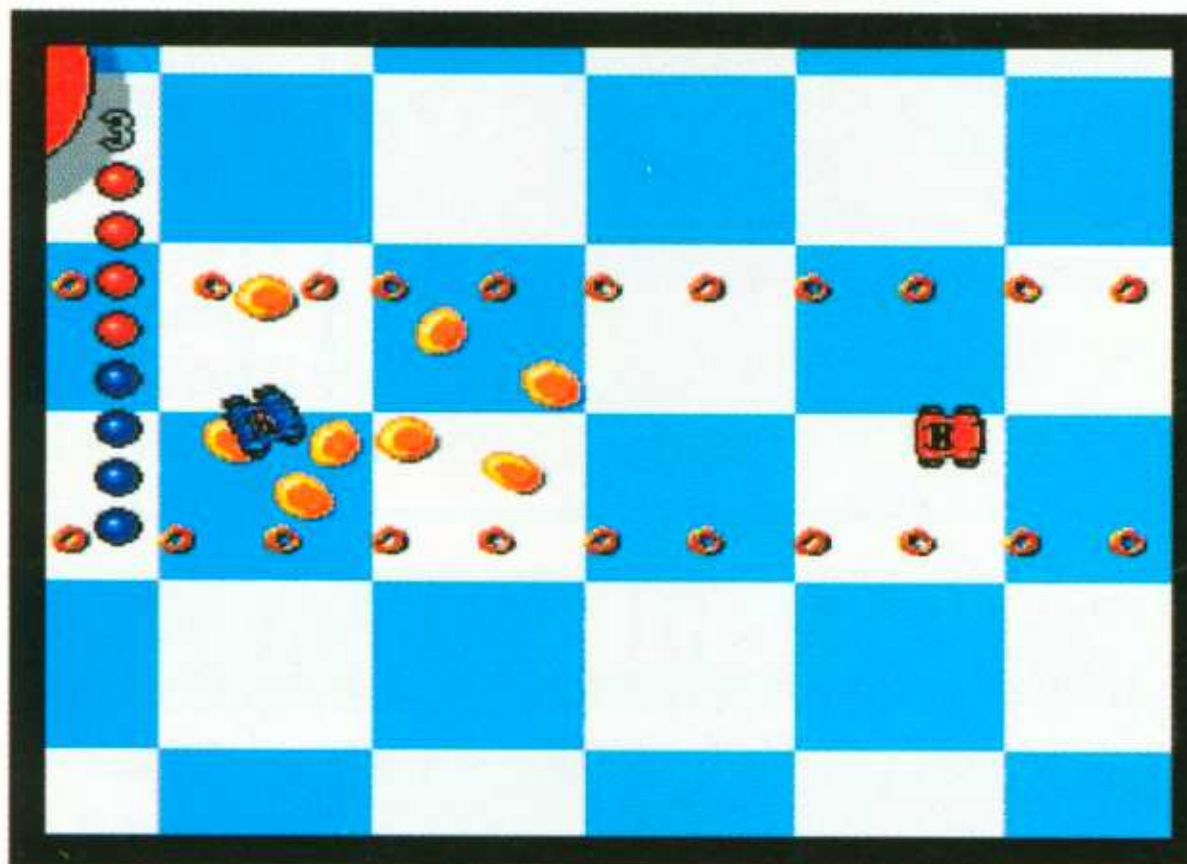
Buster läßt seine Ohren hängen

Zieht zwei Herzen statt einem Schlag ab.

## MicroMachines

### Codemasters

Zu leicht? Zu schwer? Zu flitzig? Zu langsam? Verzagt nicht, Mini-Mansells - Joe Auger aus Freiburg hat uns einen Tank voll Cheats für die Mega Drive-Version geschickt.



|                               |                                                                   |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Unendlich Leben               | Drückt B, Unten, C, Unten, Oben, Unten, Links und Rechts          |
| Hoher Schwierigkeitsgrad      | Drückt Links, Rechts, Links, Rechts, Oben, Unten, Start und Unten |
| Extra Halt                    | Drücke A, Oben, B, Unten, C, Links, Start und Rechts              |
| Sehr hoher Schwierigkeitsgrad | Drückt Links, Unten, Oben, Unten, Rechts, Unten, A, und Unten     |
| Höhere Geschwindigkeit        | Drücke Oben, Unten, A, B, Links, Rechts, C und Start.             |

## Rocketknight

### Sega

Was meinst du damit, wenn du sagst, du bist schon fertig mit dem Spiel. Was hältst du davon, deine Fertigkeiten einem Test zu unterziehen? Ok? Gut. Wenn das Konami-Logo erscheint, drückst du sechsmal Unten, zweimal Oben und dann zweimal Unten, um in einen sehr schweren Modus zu gelangen. Wenn du den geschafft hast, was hältst du dann von einem verrückt schweren Modus? Warte wieder, bis das Konami-Logo erscheint und drücke dann viermal Links, viermal Rechts, siebenmal Links, einmal Rechts und einmal Links. Sag aber nicht, ich hätte dich nicht gewarnt!





# MORTAL KOMBAT

Wahnsinn! Alle Special Moves für alle Mortal Kombat-Kämpfer auf dem Mega Drive. Dazu in Farbe ein schauriger Lehrgang mit all den höchst bemerkenswerten Todesschlägen. Paul Waigel ist der allwissende Sensai...

*Laßt den Kampf beginnen und den besten Mann gewinnen! Ha, das war ein Witz. Mortal Kombat hat nichts mit Ehre zu tun. Dieses Spiel handelt von einem Haufen gnadenloser Kerle, einer superbeweglichen Frau - und Gewalt. Und wenn du dich mit der Tödlichen Bruderschaft einlassen willst, mußt du wissen,*

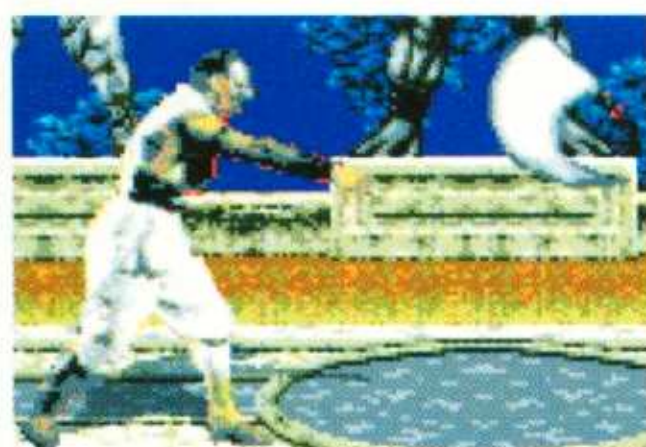
*wie man mit maschinenartiger Präzision tötet. Du brauchst die Kraft eines Hais und mußt all deine geheimen Special Moves beherrschen. Um jedoch in der Mortal Kombat-Arena ganz nach oben zu kommen, mußt du auch die mysteriösen, unbesiegbaren Todesschläge lernen. Hier die erste Lektion...*

## Kano



Head butting ist unsozial und tut außerdem weh. Versuch es also erst gar nicht.

Die wirbelnde Klinge richtet eine Menge Schaden an und wirft den Gegner ein ganzes Stück zurück.



**Head Butt:** Er mag gemein sein, aber er funktioniert höllisch gut. Um ihn zu aktivieren, drückt man den A-Button.

**Flying Spin:** Mache eine harte Rolle und wirf deinen Widersacher zu Boden, indem du den Start-Knopf drückst, das D-Pad in die Richtung des Gegners drehst und dann den Start-Button wieder losläßt.

**Weapon (spinning blades):** Bewerfe deinen Gegner mit tödlich wirbelnden Klingen, um ihn zu zerstückeln und einen oder zwei Schritte zurückzuwerfen. Halte Start, drücke zuerst weg, dann hin zum Gegner.

**Death Blow:** He, der gute Kano kommt gleich zur Sache und reißt seinem bezwungenen Gegner das Herz heraus. (Nach all dem Herumspringen brauchst du sicher eine Erfrischung!) Man kann diesen Schlag leicht aktivieren, wenn man weiß wie's geht. Drücke und halte Start und drücke anschließend weg, weg und den A-Button.



Wenn du einmal Kanos Flying Spin ausgelöst hast, kannst du sicher sein, daß dein Gegner dem nichts entgegensetzen hat.



Perfekt für Partydekorationen, Geburtstagsgeschenke und als Maskottchen fürs Auto!

## Liu Kang



Auch der martialische Künstler Liu Kang kann die Ellbogen-attacke einsetzen. Sehr nützlich, wenn dein Gegner dich in die Enge getrieben hat.

**Elbow:** Der Schlag mit dem Ellbogen auf die Zähne ist ein Favorit besonders von Johnny und Rayden. Drücke einfach A, wenn du nahe am Gegner bist.



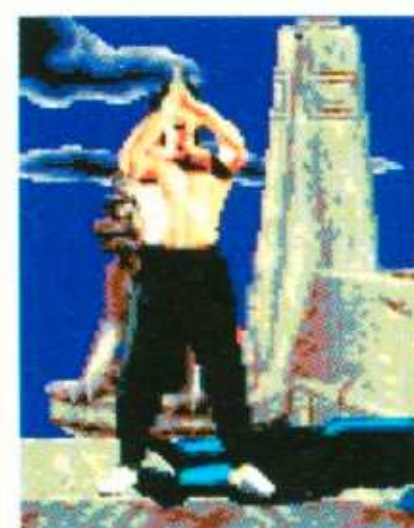
**Roundhouse Kick:** Überrasche deinen Widersacher und hau' ihn aus den Socken. Drücke weg und C.

Diesen Kick kann man fast nicht abwehren. Man sollte ihn also oft einsetzen, auch wenn man dabei flink mit dem Joypad sein muß.

**Weapon (explosive blast):** Lius Blast ähnelt Johnnys Waffe - und er kann sehr wirkungsvoll sein. Du solltest ihn allerdings nur dann einsetzen, wenn zwischen dir und deinem Gegner genügend Platz ist. Drücke vorwärts, vorwärts und A.



Es ist besser, diese Attacke aus der Entfernung zu starten, denn ein zu naher Gegner kann dich sonst leicht mit einigen Schlägen eindecken.



**Death Blow:** Putze deine Gegner völlig vom Bildschirm, indem du den Start-Knopf drückst und hältst und dann das D-Pad zu ihnen hindrehst.

Lius Todesschlag ist eine Kombination aus einem Kick und einem Schlag, der den ganzen Körper des Gegners aus dem Game fliegen läßt.





# MORTAL KOMBAT

## Scorpion

**Backfist:** Der Backfist ist im Nahkampf wirkungsvoller als er aussieht. Drücke den A-Button.



Ramme dem Gegner im Nahkampf deinen Faust-rücken in den Mund.

**Teleport:** Wenn man in einer Zwangslage ist, kann man sich vom Screen teleportieren und hinter dem Gegner wieder auftauchen. Scorpion kommt schlagend wieder zum Vorschein und kann seinen Gegner überwältigen, bevor dieser weiß, wie ihm geschieht. Drücke unten, weg und A gleichzeitig.



Verwirre deine Feinde, indem du dich immer wieder vom Screen teleportierst.

**Weapon (Spear):** Schleudere einen Speer auf den Hals des Gegners und zieh ihn dir für ein paar Tritte her. Drücke weg, weg und den A-Knopf.



Der Speer gefällt mir besonders gut und er ist auch sehr wirkungsvoll.

**Death Blow:** Röste deinen Gegner aus der Entfernung, indem du oben, oben drückst und dabei Start hältst.



Wieder ein Todesschlag, bei dem du deinen Gegner röstest. Sehr interessant anzusehen - probier's mal aus.

## Sonya Blade

**Low Kick:** Diese Attacke ist kraftvoll, aber nicht überwältigend. Du mußt sie mehrmals anwenden, damit sie Wirkung zeigt. Drücke den B-Knopf.



Sonyas Tritte und ihre Schläge auf den Kopf können wirklich sehr nerven.

**Leg Throw:** Ein komplizierter, aber sehr effektiver Move. Der Beinwurf verlangt exaktes Timing. Drücke und halte unten, A, B und C.

Einer der besten Moves im Spiel, aber nur, weil er gut aussieht. Der Beinwurf ist leicht abzuwehren.



**High Kick:** Drücke einfach C, um deinen Widersacher ins Gesicht zu treten.



Sonyas High Kick richtet viel Schaden an und ist kaum abzuwehren.

**Weapon (Energy Blast):** Gib deinem Feind mit einer Hochspannungs-Energieattacke den Schock seines Lebens. Drücke weg, weg und A.

**Death Blow:** Drücke von der anderen Seite des Screens (wenn sich der Gegner am anderen Ende befindet) vorwärts, vorwärts, weg, weg und dann Start. Ein kleiner Lichtstrahl fliegt auf deinen Gegner zu und brennt ihm den Kopf weg.



Die einfache, aber effektive Energieattacke wirkt am besten aus der Entfernung, wenn der Gegner auf dich zuspringt.

## Sub-Zero

**Backfist:** Schlag ihnen die Nasen ein! Drücke A, wenn du nahe genug an deinem Feind bist.



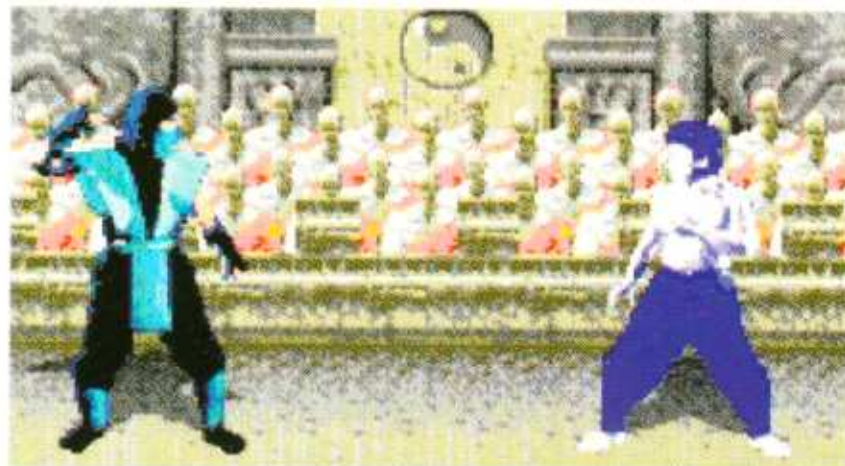
Der Backfist ist eine hervorragende Kurzstreckenat-tacke und sollte die meisten Gegner eigentlich zur Räson bringen.

**Sliding Fist:** Zieh deinem Gegner aus der Entfernung die Füße weg. Drücke weg, A und B gleichzeitig.

Auch wenn der Sliding Kick den Gegner zu Boden wirft - viel Schaden richtet er nicht an.

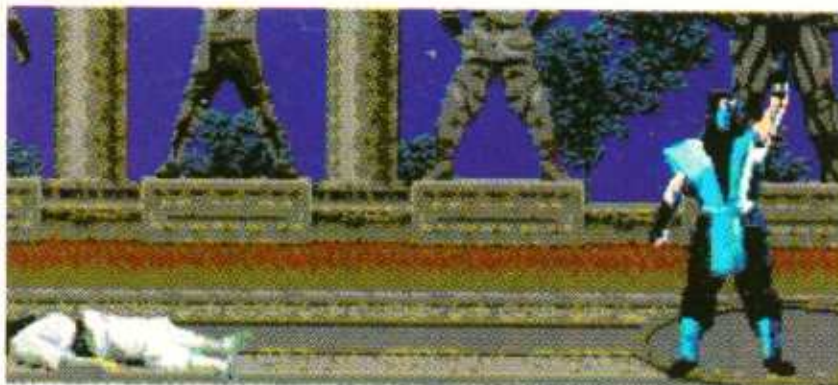


**Waffe (Ice Blast):** Friere deinen Widersacher ein - dann kannst du mit ihm machen, was du willst. Diese Attacke ist extrem schwer abzuwehren, verwende sie also recht oft. Drücke gleichzeitig unten, vorwärts und A.



Nach der Ice Blast Attack kannst du für ca. 3 Sekunden mit dem Gegner machen, was du willst.

**Death Blow:** Das ist einfach zu viel. Sub-Zero reißt seinem Gegner samt der Wirbelsäule den Kopf ab. Trotzdem wissen wir, daß ihr es alle selber mal probieren wollt. Drücke vorwärts, unten, vorwärts und A.



Das ist es, ich schau mir was Schönes an. Aber nicht das da.





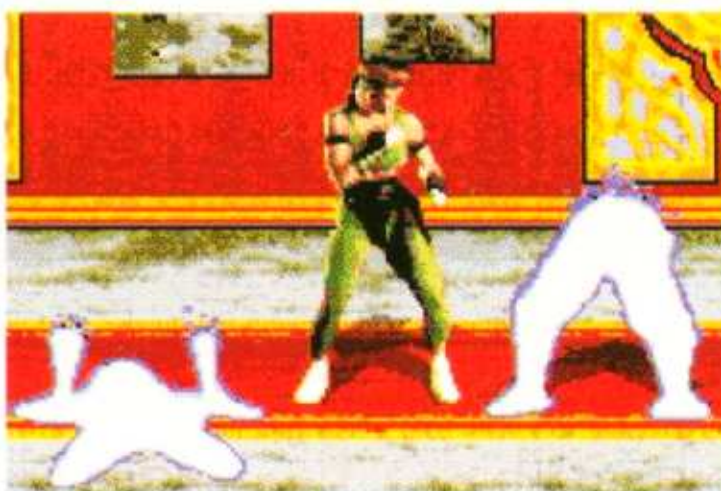
# MORTAL KOMBAT

## Rayden



Mit dem Ellbogenschlag die Zähne fliegen lassen.

Mal siehst du ihn, dann wieder nicht - Rayden nutzt seine Teleport-Fähigkeiten voll aus und verwirrt seinen Gegner vollends.



**Elbow Smash:** Drisch deinem Gegner den Ellbogen ins Gesicht. Für diese wilde Attacke mußt du nah rangehen, den A-Button drücken und zuschauen, wie das Blut spritzt.

**Torpedo Leap:** Spring deinem Feind entgegen und schleudere ihn über den Screen. Eignet sich besonders als Eröffnungs-Move. Drücke zweimal weg und dann vorwärts.

**Teleport:** Richtiges Timing ist hier sehr wichtig - dann kannst du dich aus der Reichweite des Gegners in einen anderen Teil des Bildschirms teleportieren. Drücke unten, unten und anschließend oben.

### Weapon

**(Electric Blast):** Eine sehr kraftvolle Waffe, die sehr leicht zu bedienen ist und gut als Eröffnungs-Move wirkt. Drücke und halte unten, vorwärts zum Gegner und den A-Knopf.

**Death Blow:** Röste den Kopf des Gegners mit Raydens Death Blow. Dieser tödliche Move schickt einen Stromschlag auf deinen Gegner. Wenn er ankommt, explodiert der Kopf. Um an diesen scheußlichen Move zu kommen, drückt man vorwärts, weg, weg, weg und dann den A-Button.

Paß auf, wenn Rayden seinen Todessprung ausführt und seinen Widersacher umhaut!



Rösten ist angesagt. Ein Stromschlag setzt deinen Gegner außer Gefecht.



Dir hat dein Kopf sowieso nicht gefallen? Du hättest ihn schon vor Jahren loswerden sollen.

## Johnny Cage



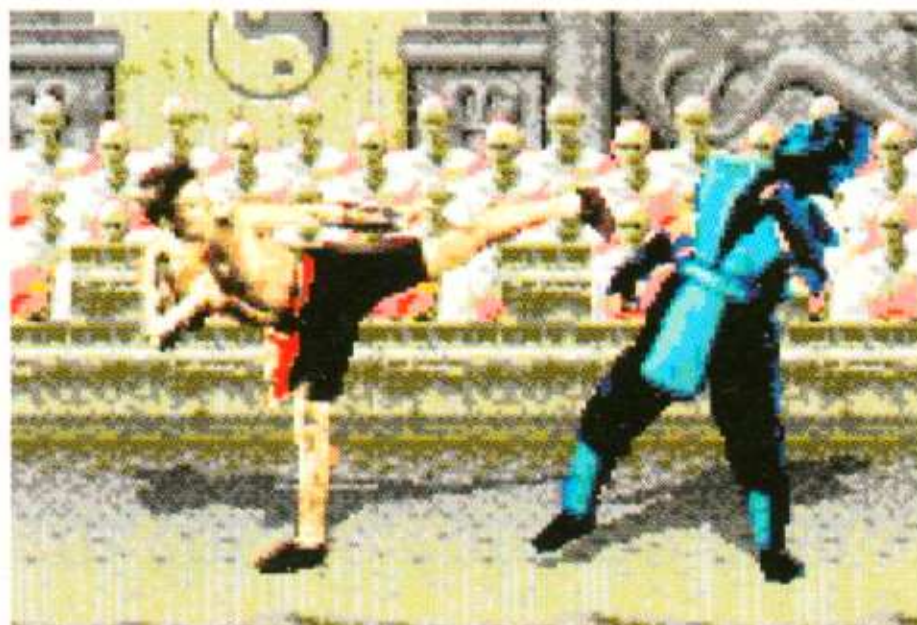
Mit dem vernichtenden Elbow Smash ist Johnny unschlagbar.

**Elbow Smash:** Schlag ihm die Zähne aus. Drücke nur A, wenn du nahe an deinem Gegner bist.

**Shadow Kick:** Rase über den Bildschirm und teile einen Kick aus, der schneller ist als das Auge sehen kann. Drücke weg,

vorwärts und dann den B-Knopf.

**The Split Punch:** Johnny Cage schafft es irgendwie, in die Splits-Position zu gehen und dem Gegner einen schmerzhaften Schlag in den Unterleib zu verpassen - aua! Sadisten sollten sich merken, wie's geht: unten, dann zusammen A, B und C.



Hey, wie hast du das gemacht? So schnell kannst du dich bewegen? Aber das ist doch nicht der einzige Trick, den du drauf hast?



Dieser Move hat viel Aufsehen in den Mortal Kombat-Akademien erregt. Ist es ein Schlag gegen Johnnys Feinde oder ein masochistisches Selbstmordritual?

**Weapon (Ball of Flame):** Schleudere einen Feuerball auf deinen Gegner. Das richtet nicht nur Schaden an, sondern jagt deinen Widersacher auch ein Stück von dir weg, so daß du mehr Zeit für deinen nächsten Angriff hast. Drücke weg, weg und A.

**Death Blow:** Johnny kann den Kopf seines Gegners mit einem einzigen Schlag abhauen, aber dafür muß er sehr nahe bei ihm stehen. Drücke vorwärts, vorwärts, vorwärts und den A-Button.



Mehr Köpf-Action mit dem Punch-Experten Johnny Cage.





# ALADDIN

Wir sind die dienstbaren Geister der Lampe. Du mußt nur ein bißchen dran reiben und wir werden versuchen, dir drei Wünsche zu erfüllen. Möchtest du ein Rendezvous mit Wynona Ryder, einen nagelneuen Porsche und eine Lösung für die ersten vier Levels von Aladdin? Hmm, ratet mal, mit was wir euch hier helfen können? Ja, gebt eurer Freundin noch nicht den Laufpaß und behaltet lieber euren Roller.

## Level 1 - Agrabah Market

Dies ist ein Übungsplatz für Möchtegern-Gassenjungen. Bring dir die nötigen Techniken bei, sammle die vielen Bonus-Tokens und durchquere diesen Level in heroisch-arabischer Manier.



1

Überspringe diese Feuerstelle und sammle unterwegs

die Äpfel ein. Halte jedoch dein Schwert bereit, denn ein Stückchen weiter lauert ein Mann mit einem Stock. Warte bei dem nächsten Feld mit glühenden Kohlen auf die herannahende Wache. Bewerfe sie mit zwei Äpfeln und springe über die beiden Kohlenfelder, die unmittelbar nacheinander kommen.



2

Nach den heißen Kohlen machst du zwei Schritte auf den Messerwerfer

zu. Aus dieser Entfernung fliegen die Messer über deinen Fez und du kannst den Mann mit zwei weiteren Äpfeln erledigen.



3

Wenn die nächste Wache angreift, springst du

auf den Rücken dieses Kamels. Es spuckt sein Mittagessen mit solcher Kraft gegen den Feind, daß dieser sofort stirbt. Gehe weiter nach rechts und achte auf Töpfe, die von oben aus allen Fenstern geworfen werden. Auch wenn du zurückgehst, fliegen weiter Töpfe - da herrscht ein unendlicher Vorrat! Paß also auf, daß du nicht getroffen wirst.



4

Beim letzten Kohlenfeld greifst du dir das Seil.

Spring ab, um die Äpfel einzusammeln und klettere zu diesem Fußweg hinauf. Geh den Dolchen der Wache aus dem Weg und springe auf die schwarze Lampe. Die Wache löst sich in Rauch auf. Halte dich links und überspringe den Abgrund, um den Gassenjungen-Bonus zu erreichen. Hüpfe dabei auf die schwebende Plattform. Klettere das Seil zur Plattform rechts hoch.



5

Am Ende der Plattform geht's tief hinunter, aber das kostet dich keine

Energie. Laufe nach rechts, um einige Edelsteine einzusacken, dann geht's die Stufen rauf und man entledigt sich des Messerwerfers. Dann erreichst du den ersten Restart-Punkt. Von dort aus hältst du dich so weit rechts wie möglich und kletterst das nächste Seil hoch, bis du so weit springen kannst, daß du mit der Hand die Stange erreichst. Dann geht's weiter nach links.



6

Verwende am Ende der Stange eine Apfel/Schwert-

Kombination gegen den Messerwerfer unter dir. Springe und hüpfe über die schwebenden Plattformen und bewege dich soweit wie möglich nach links zurück. Dabei triffst du auf sechs Feinde, die allesamt mit Äpfeln erledigt werden können.



7

Paß wieder auf die Töpfe auf, die aus den Fenstern fliegen. Du

findest einen weiteren Restart-Punkt und ein Energieherz. Du kannst beides kaum verfehlen. Die einzige Gemeinheit hier ist der Korb, aber mit dem wird man leicht fertig, wenn man weiß, daß er da ist.



8

Wenn du dieses Seil hochkletterst, mußt du links auf einen weiteren

Messerwerfer aufpassen. Er bewacht ein Gassenjungen-Token. Töte ihn, nimm das Token an dich und halte dich rechts. Ein großer Sprung zu einem weiteren Messerwerfer, der noch mehr Goodies bewacht. Laß dich hier fallen und gehe nach rechts, bis du in eine Sackgasse gelangst.



9

Jetzt mußt du auf diese praktische Fahnenstange springen. Sie wird dich so hoch schleudern, daß

du die Plattform darüber erreichen kannst. Nun darfst du dir den Abu-Bonus holen. Dazu mußt du nur den kleinen Affen erst nach links und dann nach rechts verschieben und dabei Bonus-Edelsteine und Äpfel aufsammeln. Wieder gilt: Vorsicht vor den fliegenden Töpfen!



10

11



12

Dein letzter Weg führt dich nach rechts zu einem Mann, der seine Waren zu deinem Wohl anbietet. Das ist alles recht harmlos, wie du siehst. Mit den aufgesammelten Edelsteinen kannst du hier weitere Versuche oder Wünsche einkaufen. Eine weitere Fahnenstange wird dich über die letzte Hinderniswand schleudern. Wenn du einmal an der letzten Wache vorbei bist, wird sich diese verstecken. Dann bist du sicher.





# ALADDIN

## Level 2 - Die Wüste

Der Wüstenabschnitt ist nicht viel schwieriger als der erste Level, aber am Schluß hast du ein festes Ziel vor Augen: Du mußt die erste Hälfte des Skarabäus finden. Dafür ist es erforderlich, in die Cave of Wonders vorzudringen. Sei jedoch gewarnt: Der Skarabäus flieht, wenn du ihn nicht genau triffst.

Hier sind die Dinge, die du brauchst, um einen gewöhnlichen Tag im Leben einer Straßenratte zu überstehen. Der goldene Aladdin-Kopf ist ein Extraleben, mit den Gehilfen- und Abu-Bonus-Tokens erhältst du zusätzliche Spielrunden in den Bonusgames. Deine Munition sind Äpfel und mit den Edelsteinen kannst du dir weitere Versuche kaufen. Die blauen Gefässe begegnen dir auf deiner Reise als



Restart-Punkte und die Lampe zeigt deine Gesundheit an. Je mehr sie raucht, desto besser geht es dir - eigenartig. Deine Energie kannst du steigern, wenn du die blauen Herzen findest. Ach ja, und da wäre noch Prinzessin Jasmin, deine Angebetete, die du schließlich retten mußt.



**3** Klettere die Steinblöcke hinauf und springe hinüber zu

dem Wächter, der sich gerade den Bauch vollschlägt. Der nächste Sprung ist etwas weiter. Paß auf, denn die mittleren Steine zerbröseln unter deinen Füßen, so daß du auf die spitzen Knochen unter dir stürzen könntest. Bewege dich an den Steinblöcken entlang und halte dich dann leicht links, bis zum nächsten Restart-Punkt und einigen Äpfeln.



**8** Wenn du die Wache aus dem Weg geräumt hast, kannst

du dich der Kletterpflanze bedienen. Die spitzen Knochen werden dir nicht wehtun, halte aber vor dem Vogel an, denn für ihn brauchst du dein Schwert. Das Schwert kannst du aber leider nicht verwenden, solange du dich noch bewegst.



**11** Um den Skarabäus diesmal zu erwischen, mußt du bei

der rechts stehenden Wache wieder den alten Lampentrick anwenden. Gehe dann nach oben und über den Vorsprung hinter ihm. Jetzt kannst du den Skarabäus sehen, aber bevor du zu ihm hinkommst, mußt du den Wächter schlagen. Der Jump-Button katapultiert dich zu dem Mann mit dem Stand, wenn du hinter der zweiten Säule nach dem Vorsprung stehst.



**1** Laufe zur ersten Palme, nimm einen Apfel und gehe zurück. Dann

taucht ein goldener Aladdin-Kopf auf und gibt dir ein Extraleben. Halte dich rechts, bis du zur Schlange kommst. Wenn du an dem Sandhügel wartest, kannst du sie leicht mit dem Schwert töten.



**4** Nach dem Restart-Punkt findest du dieses Skelett und die Palmen. Laufe am Rückgrat des Skeletts hoch und

hüpfe auf den Palmen, bis du den darüberhängenden Rebstock erreichen kannst.



**6** Sei bereit, die nächste Wache zu schlagen, wenn du vom Rebstock

herunter springst. Begib dich dann in den unterirdischen Gang. Am Ende des Tunnels mußt du wieder einige Äpfel auf die Wache werfen, die den Ausgang blockiert. Es macht nichts, wenn du einige Äpfel aus der Entfernung umsonst verschießt.



**9** Diese Kletterpflanze befindet sich unter der vorherigen. Gehe nach links und hol dir einen weiteren Gehilfen-Bonus. Das Bonusspiel findet immer zwischen den Levels statt. Die Zahl deiner Versuche hängt ganz von der Anzahl der eingesammelten Tokens ab. Wenn im Mund des Gehilfen ein Edelstein erscheint, mußt du dir ihn holen. Wenn jedoch das Wort "lose" erscheint, ist dein Versuch zu Ende.



**12** An diesem Punkt kannst du dich vom letzten Vorsprung

hinunterfallen lassen und den letzten Restart-Topf finden. Das ist aber noch nicht alles: In einer kleinen Höhle leuchtet dir der Skarabäus entgegen. Berühre ihn und er verschwindet wieder.



**2** Da ist wieder einmal ein hilfreiches spuckendes

Kamel, auf das du springen kannst. Später, nach der Oase, kommt noch eins. Wenn du die Wäscheleine erreichst, taucht ein Messerwerfer auf. Wirf einen Apfel auf ihn, um seinen Wurfgeschossen zu entgehen.



**5** Hol dir die Äpfel am Ende des Rebstocks und hangle

dich weiter nach rechts, indem du eine Hand vor die andere setzt.



**7** Um an die Wache über dir heranzukommen, mußt du den

Wächter links ausschalten, indem du die schwarze Straßenjungen-Lampe berührst. Springe dann über die Palmen hoch zur Kante und sei auf der Hut vor fliegenden Dolchen.



**10** Schlage die beiden Wachen am Ende der Kletter-

pflanze. Dann hüpfst du auf den Vorsprung zu deiner Linken. Jetzt kannst du zum Skarabäus hochklettern, aber - der ist verschwunden. Um ihn wiederzufinden, mußt du vor der gerade benutzten Kletterpflanze nach rechts laufen.



**13** Aber verzage nicht, er läßt sich leicht finden. Gehe an den

Zelten und der herumlungern den Schlange vorbei. Abu kümmert sich um die letzte Wache - du kannst also einfach drüberspringen und den Skarabäus oben auf dem Vorsprung vor dir greifen. Sobald du das geschafft hast, geht's weiter zu den Agrabah Rooftops.





# ALADDIN

## Level 3 - Agrabah Rooftops

Die zweite Hälfte des Skarabäus ist von einem Dieb im Gewirr der Hausdächer von Agrabah versteckt worden. Bei seinen Messerattacken und den schnellen Vorwärtsrollen braucht man mehr als ein paar Äpfel, um mit diesem Gesellen fertigzuwerden. Aber nicht viel mehr. Um den kleinen Bettler zu erreichen, brauchst du die Zauberflöten, die die magischen Seile herbeirufen, die dich himmelwärts heben.



Bevor du auch nur "Finde die Flöten, Junge!" sagen kannst, sitzt dir schon ein zorniger Mann mit seinem Stock auf der Pelle. Bearbeite ihn mit Messern oder Äpfeln, tu was du tun mußt. Inzwischen solltest du Übung darin haben, Leute mit Früchten anzugreifen. Halte dich rechts, bis du zum ersten Schlangenbeschwörer kommst.



Wenn du landest, solltest du ein Seil vorfinden, das dich zu deinem nächsten Ziel bringt. Drücke den Jump-Button, um es zu benutzen. Hier gibts nichts zu rätseln, du gelangst dahin, wo du hin mußt.



Wenn du an dieser Gestalt vorbeikommst, findest du eine weitere Flöte, dann folgt ein neuer Seiltrick. Laß dich von dem Seil auf die Plattform rechts tragen. Zerschlage mit deinem Schwert die Gefäße, weil sie oft Edelsteine enthalten. Springe auf das herabhängende Seil, aber achte auf Dolche von links. Halte dich links auf dem Fußweg.



Wo bringen dich die Fahnen stangen hin? Ja, zu einem magischen Seil! Nimm es einfach mit!



Töte den Beschwörer und seine Schlange mit dem Schwert, weil du nur das leere Gefäß brauchst. Springe auf die Fahnenstange links im Bildschirm; sie wird dich so hoch schleudern, daß du die Zauberflöte erwischst.



Nachdem du eine Weile nach rechts gegangen bist, kannst du eine Stange hinunterrutschen und findest drei beieinanderstehende Gefäße. Die erste Flöte wird von einem Mann mit einem Waschkorb bewacht. Wenn er aus dem Weg ist, trägt dich das Seil ganz rechts zu diesem Kerl und der von ihm bewachten Flöte nach oben.



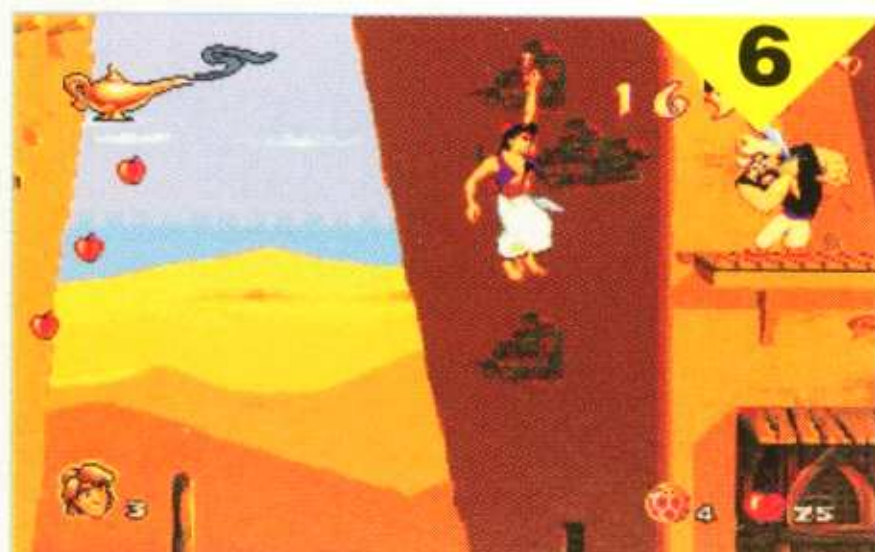
Wenn du an der nächsten Wache vorbeikommst, gelangst du zu einer Todesrutsche. Springe hoch und rutsche runter. Triff beim Landen die schwarze Lampe und schau zu, wie die Wache sich in Rauch auflöst. Springe auf das nächste von zwei Seilen. Laß dich runter, töte die Wache und klettere das zweite Seil hoch. Springe herab und gehe nach links, um einen Restart-Punkt und eine weitere Flöte zu finden.



Beide Messerwerfer können von unten getötet werden. Begib dich nach oben und zu dem Gebäude zu ihrer Rechten. Springe nicht zu weit vom Ende weg, denn auf der anderen Seite wartet ein Restart-Gefäß, das man leicht verfehlt. Nimm die Wäscheleine nach rechts.



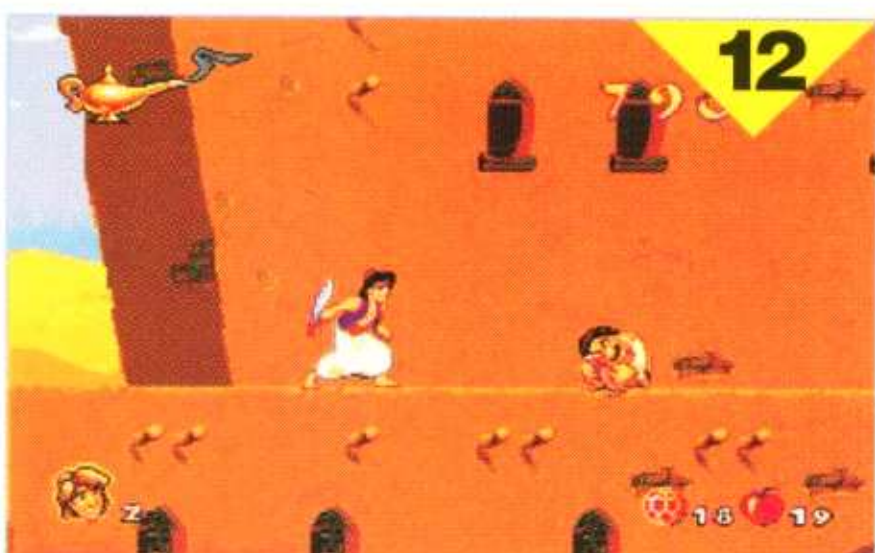
Voilà, die Zauberflöte. Sie ist das erste, was du finden mußt, aber es gilt, noch weitere Zauberflöten aufzustöbern, bevor du weitermachen kannst.



Hier wartet ein dunkel häutiger Herr mit einem großen Schwert. Verpasse ihm schnell ein paar Äpfel und greif dir die letzte Flöte. Das letzte Seil bringt dich zur Plattform rechts.



Eine Zauberschnur bringt dich hoch zu diesem richtigen Seil. Klettere hoch und wechsle über zum zweiten Seil. Halte dich links, bis du zur nächsten Fahnenstange kommst.



Dann kommst du zu diesem Kerl. Er ist der Mann, den du wegen dem Skarabäus treffen willst. Weiche seinen Rollen und Messern aus und erledige ihn mit einer Apfel-Schwert-Kombination. Nachdem du den Skarabäus geschnappt hast, stehst du der letzten Wache gegenüber. Sie versteckt sich oben rechts im letzten Screen und du mußt sie mit zehn Äpfeln bombardieren. Stell dich auf die mittlere Plattform und springe und werfe immerzu. Wenn du ihn getötet hast, geht's in die Dungeons, mein Freund! Du Glückspilz!





# ALADDIN

## Level 4 - Sultan's Dungeon

Je dunkler die Farben werden, desto schwieriger wird auch das Gameplay. Diesmal besteht dein Ziel einfach darin, den Level zu durchqueren. Aber glaub mir, die Aufgabe ist groß genug.

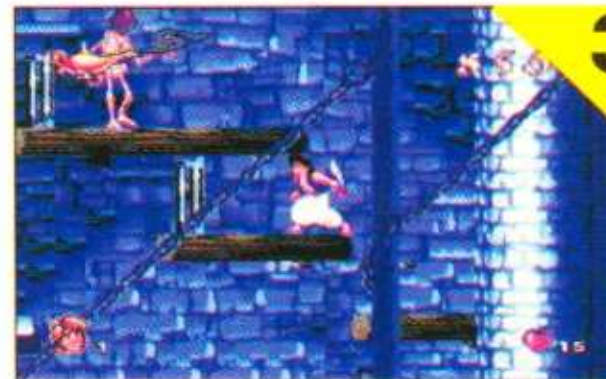


**1**  
Laufe einfach im Dungeon herum und töte mit wirbelndem

Schwert Fledermäuse. Die Stacheln können auch einen schlechten Eindruck hinterlassen, aber sie sind nicht so schlimm wie sie aussehen.



**2**  
Die Kugeln sind sehr berechenbar. Wenn du an ihnen vorbei bist, triffst du auf die ersten von vielen verschwindenden Stufen. Sie gleiten in die Wand und wieder heraus, sind aber mit dem richtigen Timing gar nicht so schwer. Versuche, links von der Stufe zu landen, mach dir aber nichts draus, wenn du runterfällst. Das ist zwar frustrierend, aber nicht tödlich.



**3**  
Achte auf solche Skelette. Sie sehen ein bißchen

lächerlich aus, aber sie halten Bomben, und wenn die explodieren, fliegen die Knochen in alle Richtungen. Falls dich einer trifft, verringert sich deine Energie. Skelette können aber sehr leicht mit einem Schwerthieb erledigt werden.



**4**  
Nachdem man einen Gehilfen-Bonus eingesammelt hat, geht man nach rechts und nach oben, vorbei an einer Stufen- und Stachelkombination, bis man auf zwei Gruppen von pendelnden Kugeln trifft. Gehe links an der ersten Gruppe vorbei und laß dich fallen, um an der zweiten Gruppe vorbeizukommen.



**5**  
Du triffst noch mehr bomben-tragende Skelette, von denen eines zwischen dir, einem Restart-Punkt und einem mobilen Verkaufsstand steht. Wenn du genügend Edelsteine hast, kannst du einkaufen, andernfalls machst du einfach weiter. Klettere an der Kette nach unten und gehe nach links.

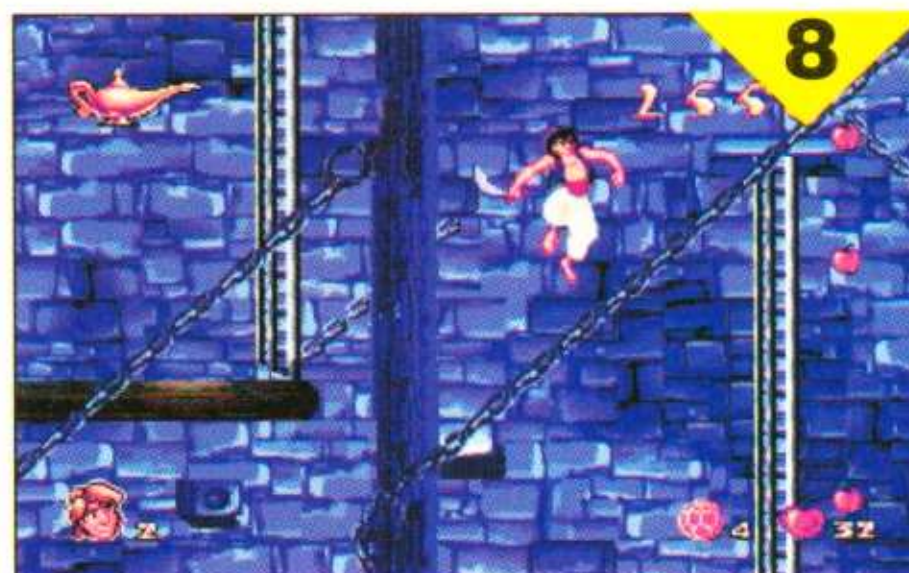


**6**  
An dieser Stelle kannst du entweder eine Kette rauf- oder runterklettern. Geh nach unten, wenn du deinen Apfelvorrat auffrischen mußt. Ansonsten strebst du einfach einige Plattformen nach oben.



**7**  
Es folgt eine Gruppe von Stufen, die nirgends hinführen.

Gehe an ihnen vorbei, dann nach rechts und nach unten, um ein bißchen Extra-Energie zu tanken, einige Edelsteine und noch einen Restart-Punkt einzusammeln.



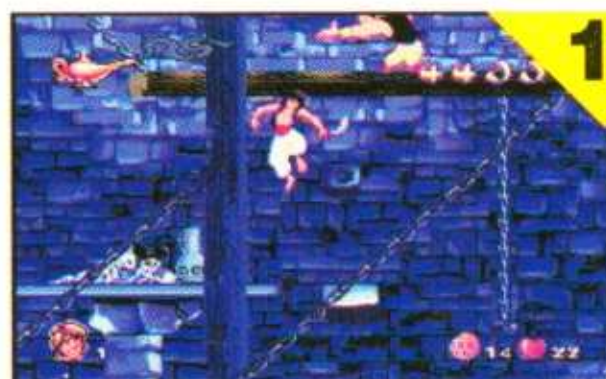
**8**  
Nach einer langen Reihe von Stufen fällst du ganz tief. Sammle dabei so viele Äpfel wie möglich.



**9**  
Beim Landen mußt du dieses Skelett angreifen. Gehe nach links und nach unten, vorbei an den Stacheln, bis du auf eine Wache triffst. Schlage ihn und greif dir das Energieherz. Dann zurück zum Ausgangspunkt, nach rechts und nach unten zum Dungeongrund.



**10**  
Laß dich fallen und töte die Wache, halte links und rechts nach Äpfeln Ausschau, falls nötig. Ansonsten gehst du nach rechts und die Kette rauf, so weit es geht. Rechts der Kette kann man wieder Äpfel einsammeln, aber die brauchst du wahrscheinlich gar nicht mehr.



**11**  
Jetzt wird's schwierig. Spring von der Kette auf den Stein, der aus der Wand raus und reinrutscht, und paß auf, daß du nicht mit den Spikes in Berührung kommst - eine Frage des Timings. Wenn du den Restart-Punkt überwunden hast, gilt es nur noch, eine Wache zu besiegen, bevor du am Ende angelangt bist. Er ist aber einfach nur ein großer Weichling.



**12**  
Als ob ein Dungeon über dem Ausgang ein EXIT-Schild hätte! Da könnte genauso gut stehen: "An alle Gefangenen: Bitte brechen Sie hier aus!" Wenigstens wißt ihr jetzt, daß ihr auf dem Weg zur Cave of Wonders seid. Diese und die folgenden drei Level werden wir im nächsten Heft enthüllen.





# POWER TIPS Teil II

## Bubsy

### Accolade

Hier habt ihr alle Codes für Bubsy the Bobcat auf dem Mega Drive. Vielen Dank an die Zillionen Leute, die Codes für dieses Spiel eingeschickt haben, wir können leider nicht alle ihre Namen abdrucken.

| Level Code | Level Code |
|------------|------------|
| 1 JSSCTS   | 9 DBKRRB   |
| 2 CKBGMM   | 10 MSFCTS  |
| 3 SCTWMN   | 11 KMGRBS  |
| 4 MKBRLN   | 12 SLJMBG  |
| 5 LBLNRD   | 13 TGRTVN  |
| 6 JMDKRK   | 14 CCLDSL  |
| 7 STGRTN1  | 15 BTCLMD  |
| 8 SBBSHC   | 16 STCJDH  |

## Spider-Man

### Sega

Gehe in den Optionscreen und setze den Cursor auf die Levelauswahl. Drücke und halte den Start-Button auf dem zweiten Joypad. Dann hältst du A, B und C und drückst Oben und Links auf dem ersten Joypad.

Jetzt sollten drei Ausrufezeichen auf dem Bildschirm erscheinen - sie zeigen an, daß der Cheat aktiviert ist. Wenn du jetzt das Spiel startest, drücke auf Pause und dann A, B und C, um in den nächsten Level zu springen. Drücke A und du bekommst mehr Web und B, um mehr Leben zu erhalten.

## B.O.B.

### Electronic Arts

Ich rufe alle Weltraumkadetten der Interplanetarischen Fahrschule. Hier sind wieder Codes für B.O.B., diesmal für den zweiten Teil des Spiels. Ich bin wirklich gut zu euch!



Wo bist du? Wenn du mich fragst, in einem unterdurchschnittlichen Plattformspiel - aber das ist nur meine Meinung!

## CODES

### Welt 2 - Anciena

|     |                   |        |
|-----|-------------------|--------|
| 10. | Scooter O'Brien   | 265648 |
| 11. | Ancient Temple #3 | 302653 |
| 12. | Popeye Boss       | 370439 |
| 13. | Borg Facility #4  | 462893 |
| 14. | Ancient Temple #5 | 382975 |
| 15. | Lava Boss         | 103495 |
| 16. | Borg Facility #5  | 583172 |
| 17. | Ancient Temple #4 | 752790 |
| 18. | Screen Lifter     | 574132 |
| 19. | Spaceport #2      | 923571 |

### Welt 3 - Ultraland

|     |                 |        |
|-----|-----------------|--------|
| 1.  | Ultra 1         | 743690 |
| 2.  | Borg Defence #1 | 614906 |
| 3.  | Tree Hop        | 863769 |
| 4.  | Ultra 2         | 103928 |
| 5.  | Tree Mess       | 574471 |
| 6.  | Mutoid Man      | 605463 |
| 7.  | Adam's Scooter  | 144895 |
| 8.  | Tree's Company  | 704526 |
| 9.  | Ultra 3         | 713852 |
| 10. | Borg #2         | 775092 |
| 11. | Ultra 4         | 905781 |
| 12. | D-Boss          | 575381 |
| 13. | Scooter Hell    | 481376 |
| 14. | Borg Finale     | 635184 |
| 15. | Ultra 5         | 401139 |
| 16. | Ultra Boss      | 845527 |
| 17. | Bigship #3      | 426081 |

## Jurassic Park

### Sega

Jurassic Park? Mehr Jurassic Gameplay. Aber davon wurden Tonnen verkauft, wie kann ich es da wagen zu kritisieren? Eduard Lommers hat mit detektivischem Spürsinn die Codes für die Grant Stage des Spiels ausfindig gemacht. Und wie kann man sich ohne Munition für die ewig hungrigen Raptoren in den Park wagen. Eddie hat auch dafür eine Lösung!

| Leichter Level   | Max. Ammo | Keine Ammo |
|------------------|-----------|------------|
| Jungle           | 0VVVVVTO  | 00000011   |
| Power Station    | 2VVVVVTQ  | 20000013   |
| River            | 4VVVVVTS  | 40000015   |
| Pumping Station  | 6VVVVVTU  | 60000017   |
| Canyon           | 8VVVVVT0  | 80000019   |
| Volcano          | AVVVVVT2  | A000001D   |
| Visitor's Centre | CVVVVVT4  | C000001D   |
| Normaler Level   | Max. Ammo | Keine Ammo |
| Jungle           | 0VVVVVUP  | 00000022   |
| Power Station    | 2VVVVVUR  | 20000024   |
| River            | 4VVVVVUT  | 40000026   |
| Pumping Station  | 6VVVVVUV  | 60000028   |
| Canyon           | 8VVVVVU1  | 8000002A   |
| Volcano          | AVVVVVU3  | A000002C   |
| Visitor's Centre | CVVVVVU5  | C000002E   |
| Schwerer Level   | Max. Ammo | Keine Ammo |
| Jungle           | 0VVVVVVQ  | 00000033   |
| Power Station    | 2VVVVVVS  | 20000035   |
| River            | 4VVVVVVU  | 40000037   |
| Pumping Station  | 6VVVVVV0  | 60000039   |
| Canyon           | 8VVVVVV2  | 8000003B   |
| Volcano          | AVVVVVV4  | A000003D   |
| Visitor's Centre | CVVVVVV6  | C000003F   |





# POWER TIPS Teil II

## Mortal Kombat

### Acclaim

#### The Lizard Man:

Dieser außergewöhnliche Mega Drive-Fighter ist der härteste überhaupt. Es ist nicht einfach, ihn zu finden. Manchmal siehst du im Pit-Level einen Schatten über den Mond huschen. Das bedeutet, daß du den Lizard Man-Cheat in dieser Runde aktivieren kannst. Aber erst muß du deinen Gegner zweimal glatt besiegen und dann deinen Fatality Move ohne den Block anwenden. Klingt kompliziert? Ist es auch. Man fragt sich, ob es wirklich die Mühe wert ist.

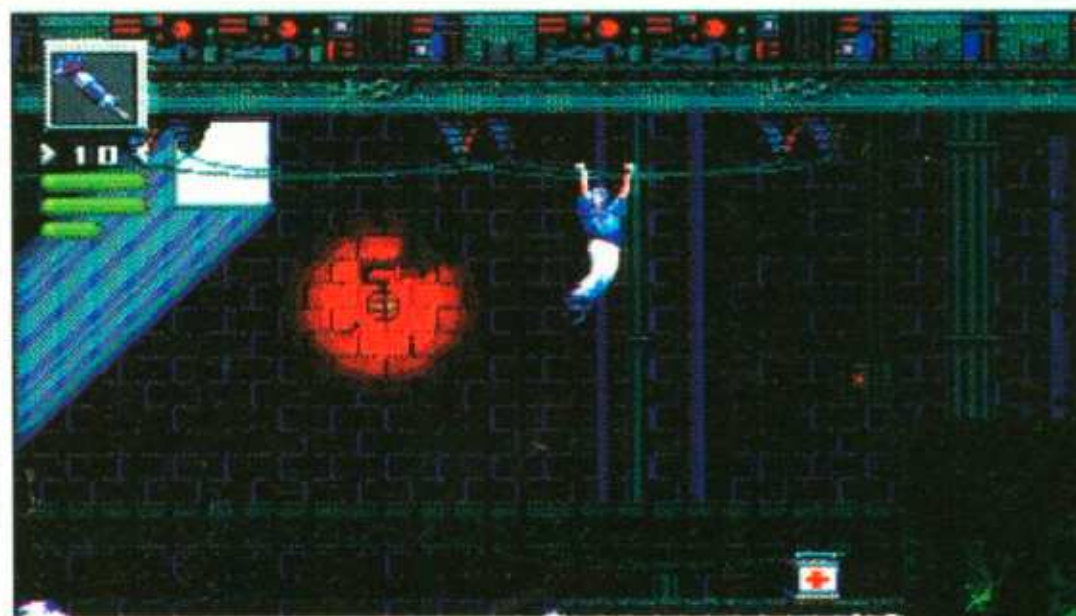
#### Cheat-Menü:

Wie wär's mit einigen eingebauten Extra-Cheats für das Mega Drive-Spiel? Wenn du in den Spielstart- und Optionenscreen kommst, verwendest du das Joypad, um das Wort DULLARD (Unten, Oben, Links, Links, A-Button, Rechts und Unten) zu buchstabieren. So erhältst du eine Extra-Option. Wähle sie aus, um den ganzen Bildschirm voll verschiedener Optionen zu erhalten.



Als Beweis, daß es funktioniert: hier der volle Optionenbildschirm. Kann mir irgend jemand sagen, was an Johnny Cage so attraktiv sein soll?

## Game Genie



CODES

### Jurassic Park

|           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| AVDA-AA24 | Unendlich Energie              |
| BVDA-AA5G | Unendlich Leben                |
| AFCT-AAA0 | Mit einem Leben beginnen       |
| AD7A-HAKC | Benzinkanister mit 300% Inhalt |



Achtung: Die folgenden Codes können nicht gleichzeitig verwendet werden.

|                     |                                    |
|---------------------|------------------------------------|
| NPDA-AAG2           | Mit 99 blauen Darts beginnen       |
| NPDA-AAG2+AKDA-AAG4 | Mit 99 roten Darts beginnen        |
| NPDA-AAG2+AVDA-AAG4 | Mit 99 Gasgranaten beginnen        |
| NPDA-AAG2+AZDA-AAG4 | Mit 99 Blitzgranaten beginnen      |
| NPDA-AAG2+A7DA-AAG4 | Mit 99 Betäubungsgranaten beginnen |
| NPDA-AAG2+A3DA-AAG4 | Mit 99 Raketen beginnen            |



### PGA Tour Golf 2:

|           |                                                                                   |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| REZA-86YY | Diesen Master-Code muß man eingeben, bevor man einen der folgenden benutzen kann. |
| PZYT-BNVE | Drei Strafstöße (Treffer eines Wasserhindernisses)                                |
| AKYT-AA3E | Kein Strafstoß beim Treffen eines Wasserhindernisses                              |

### Bubsy:

|           |                             |
|-----------|-----------------------------|
| RERT-86V4 | Unendlich Leben             |
| ADTA-6AAC | Unendlich Zeit              |
| ATLT-AAAC | Mit Level 5 beginnen        |
| BTLT-AAAC | Mit Level 10 beginnen       |
| CELT-AAAC | Mit Level 15 beginnen       |
| BL9V-CAAY | Jeder Yarn Ball ist 10 wert |
| XF3B-CAHC | Jedes Yarn Crate hält 99    |



### Jungle Strike:

|           |                                                                                    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------|
| R13B-861A | Diesen Master-Code muß man eingeben, bevor man einen der folgenden verwenden kann. |
| D5DT-GA7A | Unendlich Leben                                                                    |
| AXDA-GA3N | Unendlich Treibstoff                                                               |
| AKFT-JA9C | Unbegrenzt Munition                                                                |
| ACGA-GAEA | Einen beliebigen Copiloten wählen (ohne Paßwort)                                   |





# FLASHBACK

Das hat ja kommen müssen - die Lösung zu den letzten Leveln von Flashback. Lehnt euch zurück und genießt...

## Level 4 - Teil 1

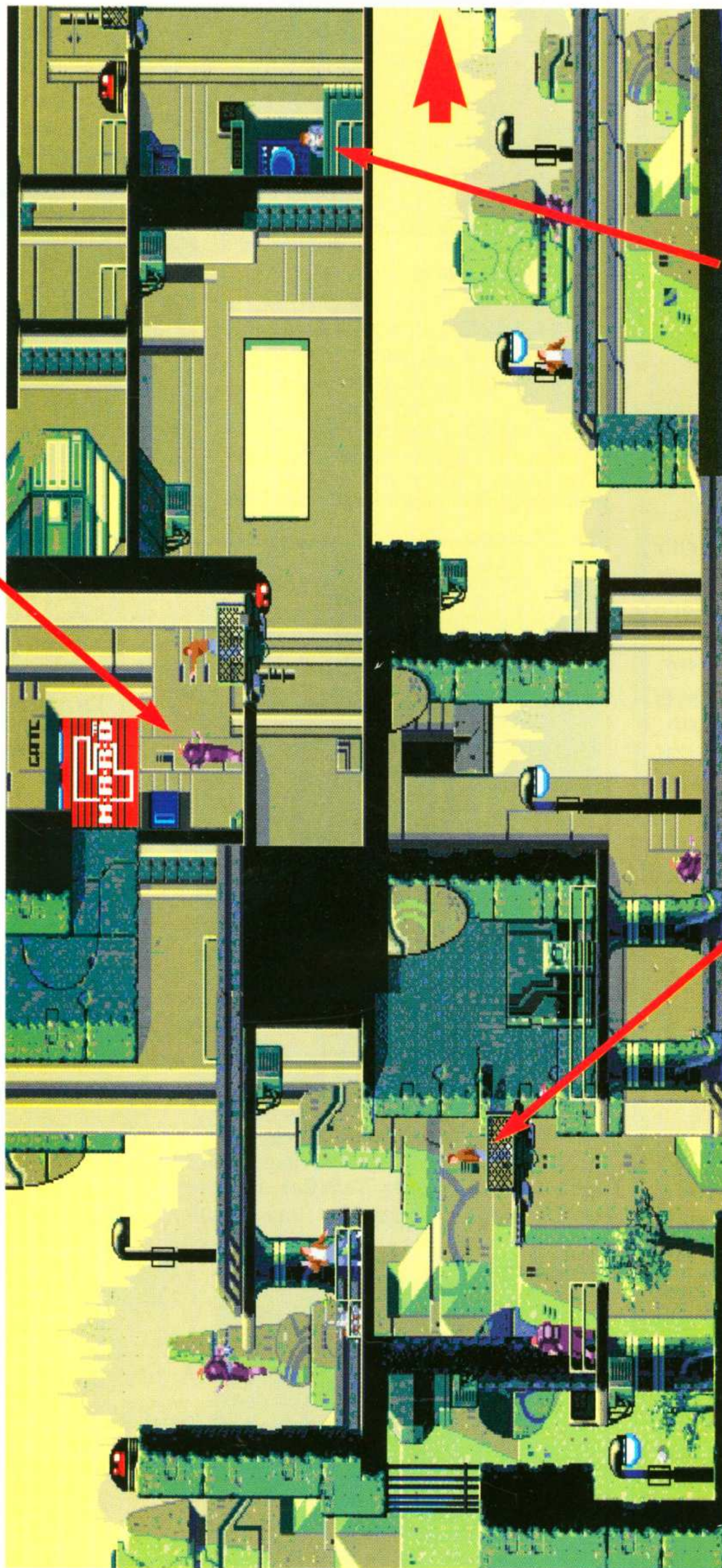
### Level 4 Codes:

Studio (leicht)

Quicky (normal)

Stun (schwer)

Das ist die erste Wache, die dir begegnet. Sie gibt einen guten Vorgeschmack darauf, was auf dich wartet. Solange du deine Schilde nutzt, wenn du gerade nicht Feuerst, solltest du in der Lage sein, sie mit geringem Aufwand zu zerstören.



### Levelziel:



In diesem Level müssen vier Schlüssel gefunden werden. Wenn du die Map genau studierst, erhältst du genaue Angaben, wo sie zu finden sind und wo sie gebraucht werden.

Wenn dieser Lift unten ankommt, mußt du an einer Wache, zwei Homing Spheres und einem Sicherheitsroboter vorbei. Schwierig, aber solange du in Bewegung bleibst und dein Schild so oft wie möglich einsetzt, solltest du heil durchkommen.

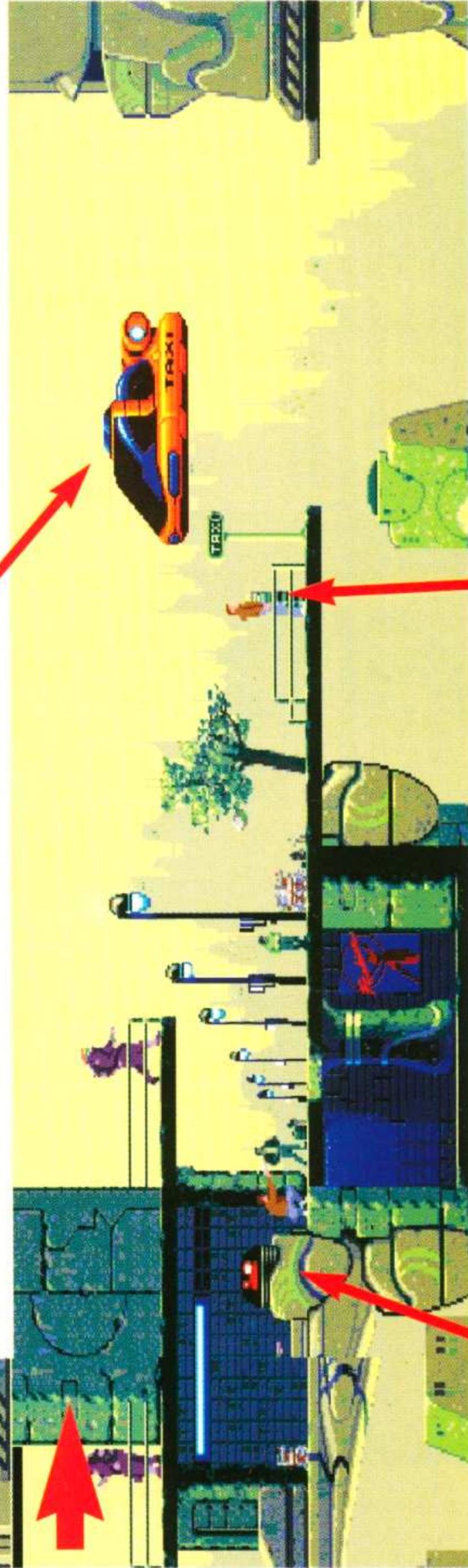
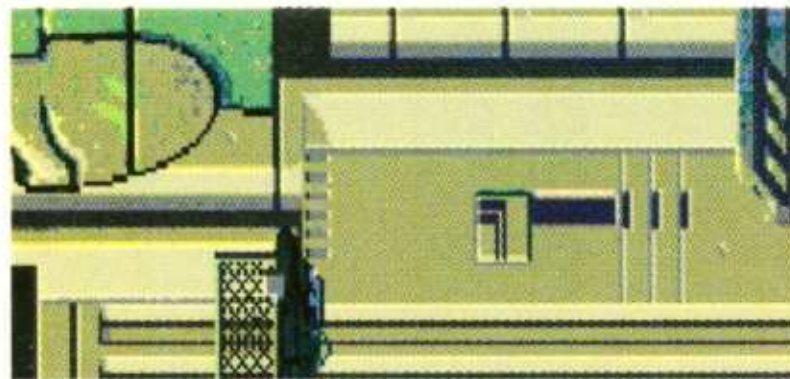
Am Anfang dieses Abschnitts gibt's eine ganz leichte Stelle. Du stellst fest, daß du immer noch deine ID-Card aus dem vorhergehenden Level mit dir herumschleppst. Gib sie dem Mann hinter der Theke und er wird dich durchlassen.



# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 1

Warum kann Reisen im wirklichen Leben nicht auch so einfach sein? Keine Luftverschmutzung, kein Stau und nie platte Reifen. Dieses Taxi wird dich kostenlos in den nächsten Level bringen.



Es empfiehlt sich nicht, in diese Grube zu fallen. Es ist nicht leicht, wieder herauszukommen, da dich zwei Spheres verfolgen.

Wenn du ein Taxi rufen willst, mußt du dich neben den Schalter stellen und A drücken.

### Endlich Richtung Erde...



Du hast es bis zum Death Tower geschafft. Jetzt ist es Zeit, die wohlverdiente Belohnung einzuheimsen...



Mr Smarmy überreicht dir das Ticket für den Rückflug zur Erde. Besser könnte es doch gar nicht sein, oder?



Nein, wirklich nicht. Hier bist du auf dem Rückflug zur Erde. Erwarte aber dort kein Begrüßungskomitee.





# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 2



Willst du in den Hauptabschnitt des Levels kommen, mußt du diese Glastür einschlagen. Unglücklicherweise kannst du das Glas nicht zerschießen. Stelle dich also direkt neben die Tür und schlage die Tür mit der Gewehrmündung ein.



Um zur Nachtclubtür zu gelangen, mußt du hochklettern und von Plattform zu Plattform springen. Du kannst dir das Leben leichter machen, wenn du zuerst die Homing Spheres zerstörst.



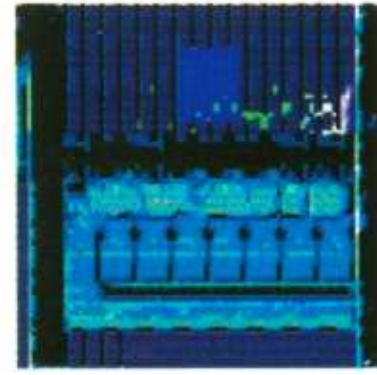
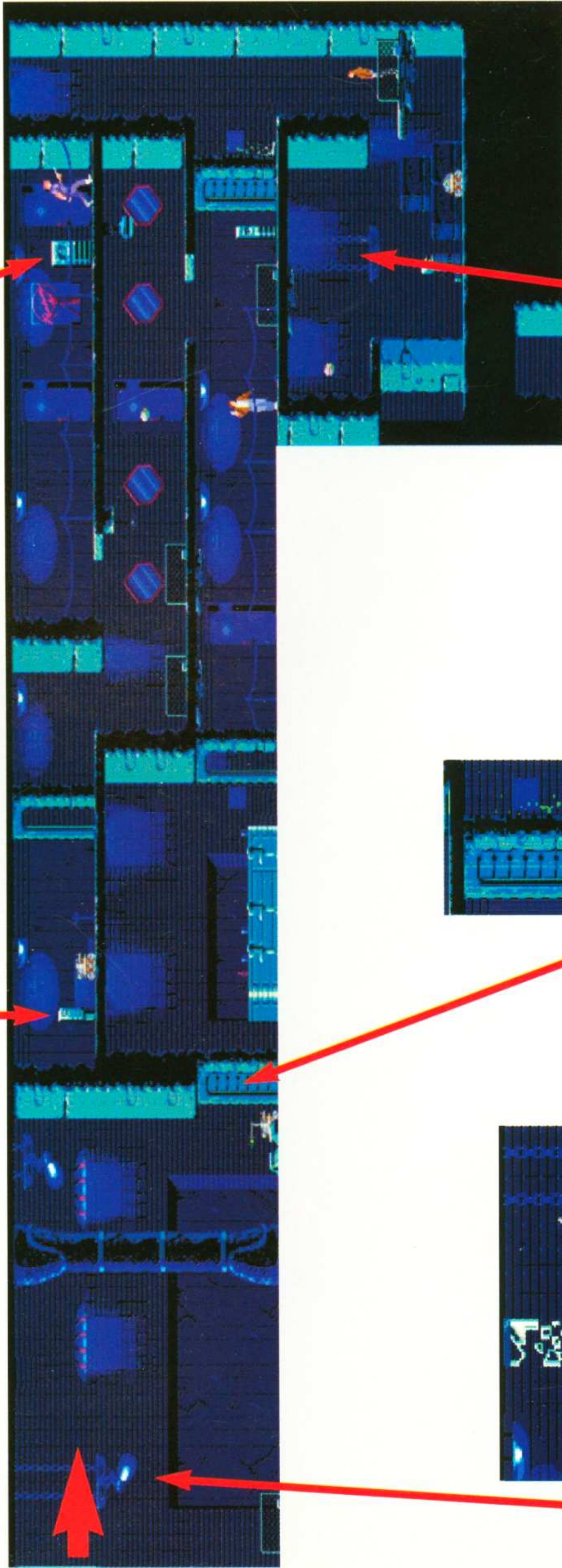


# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 2

Dies ist der Schalter, mit dem du den Partikelstrahl am Boden des Levels ausschalten kannst. Der kleine Roboter ist ein echtes Ekel: er hat die dumme Angewohnheit zu explodieren, wenn du ihn beschießt.

Hurra. Ein Energiegenerator! Bevor du ihn benutzen kannst, mußt du allerdings noch die hartnäckige Wache erledigen.



Vielleicht weißt du ja schon, daß du, wenn du durch diese netten grünen Feuerdinger läufst, zu Pastete verarbeitet wirst. Also mußt du den Schalter finden, mit dem du sie abstellen kannst. Sie sind zwei Bildschirme zurück nach links, oben auf dem Screen.



Es ist nicht so leicht wie es aussieht, den Schlüssel für diesen Abschnitt zu bekommen. Töte die Wache, sobald du auf den Screen kommst und laß den Lift zum ersten Level hochfahren. Springe dann auf die kleine Plattform über dem Lift. Zieh deine Waffe, blas die Tür weg und zerstöre die schwebende Bombe. Spring dann hinüber, um an den Schlüssel heranzukommen.

Um in den nächsten Abschnitt zu gelangen, springst du auf die kleine Plattform neben der Säule. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang.



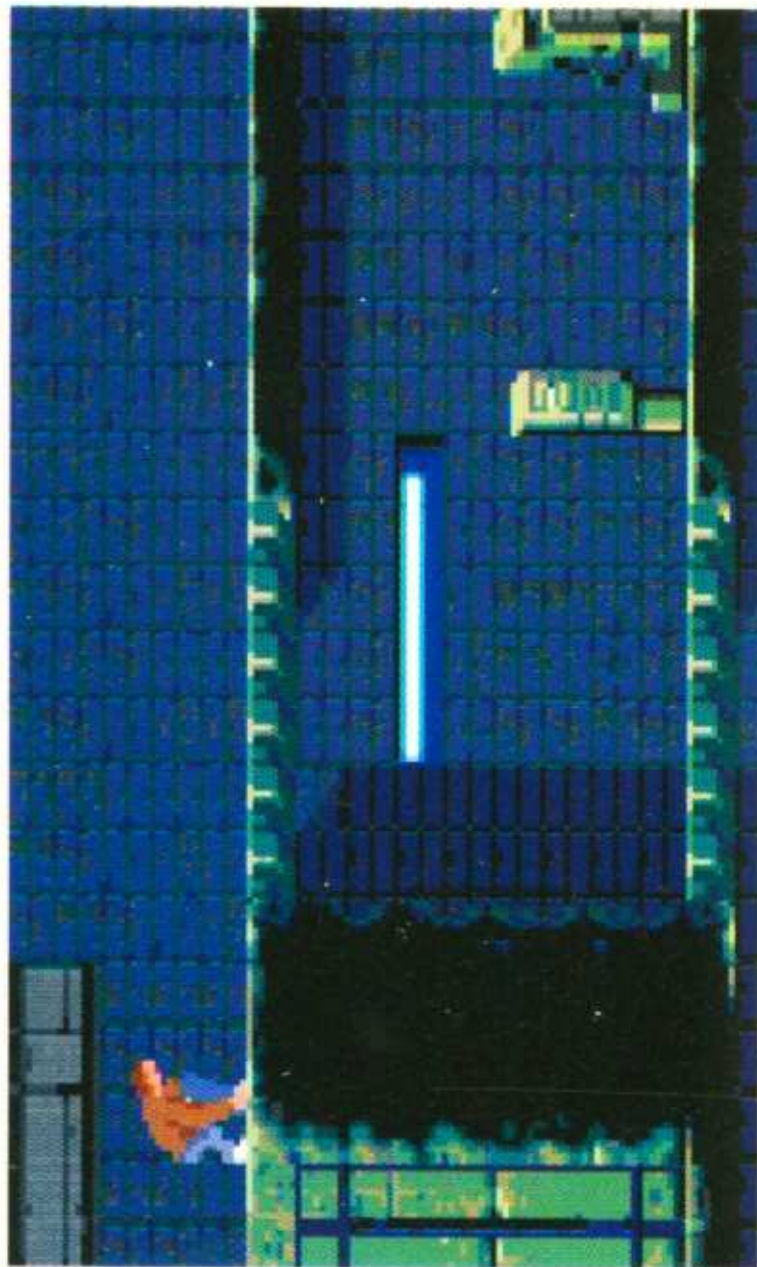


# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 3

Hier findest du einen Schlüssel, den du am Boden des Levels verwenden mußt. Natürlich ist auch hier ein Preis zu zahlen: bevor man den Schlüssel bekommt, muß man an einer Wache und zwei Spheres vorbeikommen.

Dieser Schalter bewegt die Säule unter dir, so daß du in den nächsten Abschnitt vordringen kannst.



Wenn du vorsichtig bist, kannst du hier rüber- und zurückspringen, um den Schlüssel hinter der Tür zu bekommen.

Verwende hier den Schlüssel vom Levelgrund.

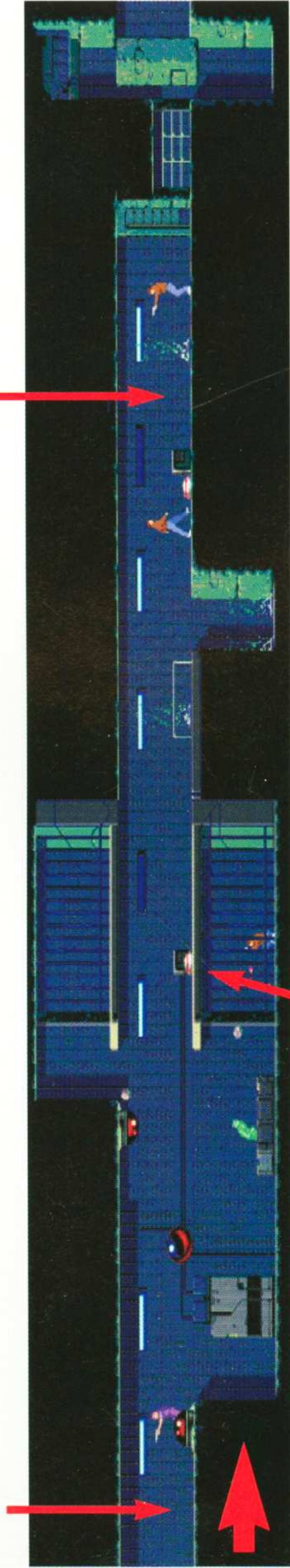




# FLASHBACK

## Level 4 - Teil 3

Es ist nicht leicht, in diesen kleinen Abschnitt zu gelangen. Wenn du es zum ersten Mal probierst, wirst du wahrscheinlich direkt auf die Ebene darunter stürzen. Der Trick besteht darin, sich niederzukauern (an dem im Screenshot gezeigten Punkt) und nach rechts zu rollen. Du solltest die erste Falltür auslösen, aber die zweite verfehlen. Jetzt kannst du deine Position abspeichern, deinen Schild wieder aufladen und den Schalter zum Abstellen des elektrischen Strahls unten betätigen.



Sobald du über diese Bombe springst, kommt ein Partikelstrahl von links auf dich zu. Jetzt heißt es, schneller als der Strahl zu sein und das Levelende zu erreichen.

In diesem Abschnitt mußt du schnell sein. Wenn du die Tür erreichst, findest du wieder eine schwebende Sphere - zerstöre sie und lauf schnell durch die Tür, bevor dich der Partikelstrahl erreicht.

## Level 5

### Peeping Conrad



Voyeurismus ist eins von Conrads größten Hobbies. Dummerweise hat er sich die falschen Leute für seine Beobachtungen ausgesucht.



Sie sind nicht besonders attraktiv, oder? Wenn ich jemanden ausspionieren sollte, wären das bestimmt keine militanten Aliens.



Erwischt! Ich glaube, Conrad hat die Lektion gelernt. Wenn man schon andere Leute bespitzelt, sollte man sich wenigstens nicht erwischen lassen - besonders wenn die Leute scharfe Waffen haben.

## Level 5 - Levelziele



Du hast immer noch das Kraftfeld aus dem vorherigen Level. Es wird dir noch nützlich sein.



Gerade als du denkst, es könnte nicht mehr schlimmer kommen, verlierst du am Anfang des Levels auch noch deine Kanone.



Dieses Gerät steuert den Teleporter. Du brauchst einen Empfänger, bevor du dich irgendwohin teleportieren kannst.



Immer wenn du die Steuerung benutzt, wirst du zur aktuellen Position des Empfängers teleportiert.



Du findest diesen Schlüssel in der Nähe der Teleporter-Units. Er wird für die Tür am äußersten rechten Ende des Levels gebraucht.



# FLASHBACK

## Level 5

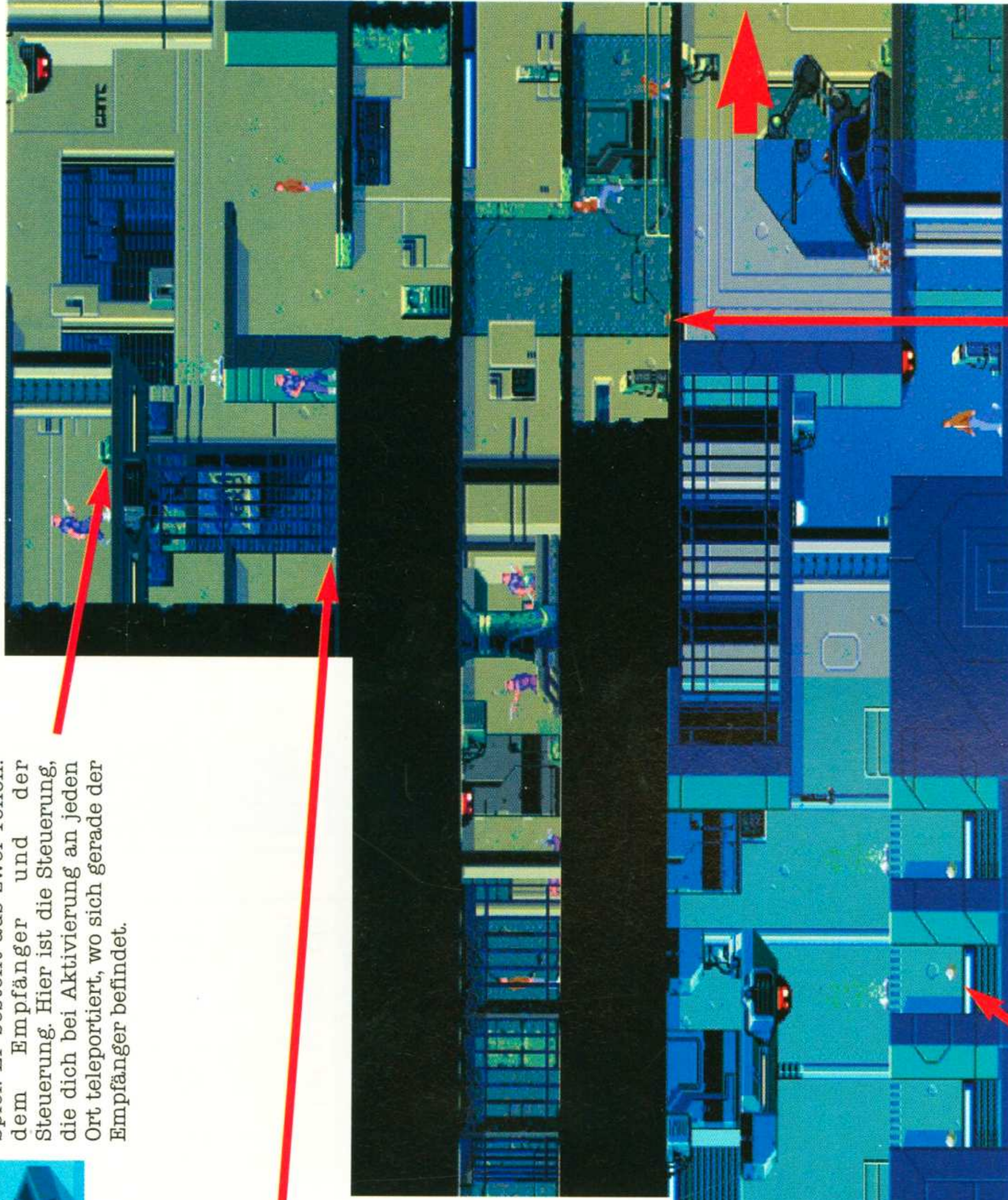
Der Teleporter ist wahrscheinlich das nützlichste Objekt im ganzen Spiel. Er besteht aus zwei Teilen: dem Empfänger und der Steuerung. Hier ist die Steuerung, die dich bei Aktivierung an jeden Ort teleportiert, wo sich gerade der Empfänger befindet.



### Level 5 Codes:

**Toho** (leicht)  
**Bijou** (normal)  
**Mimolo** (schwer)

Die Steuerung nützt ohne den Empfänger nicht viel - und umgekehrt. Denke also dran, beides mitzunehmen. Wenn du dich teleportieren willst, wirfst du den Empfänger in die Richtung, in die du gehen willst und verwendest dann die Steuerung. So einfach ist das.



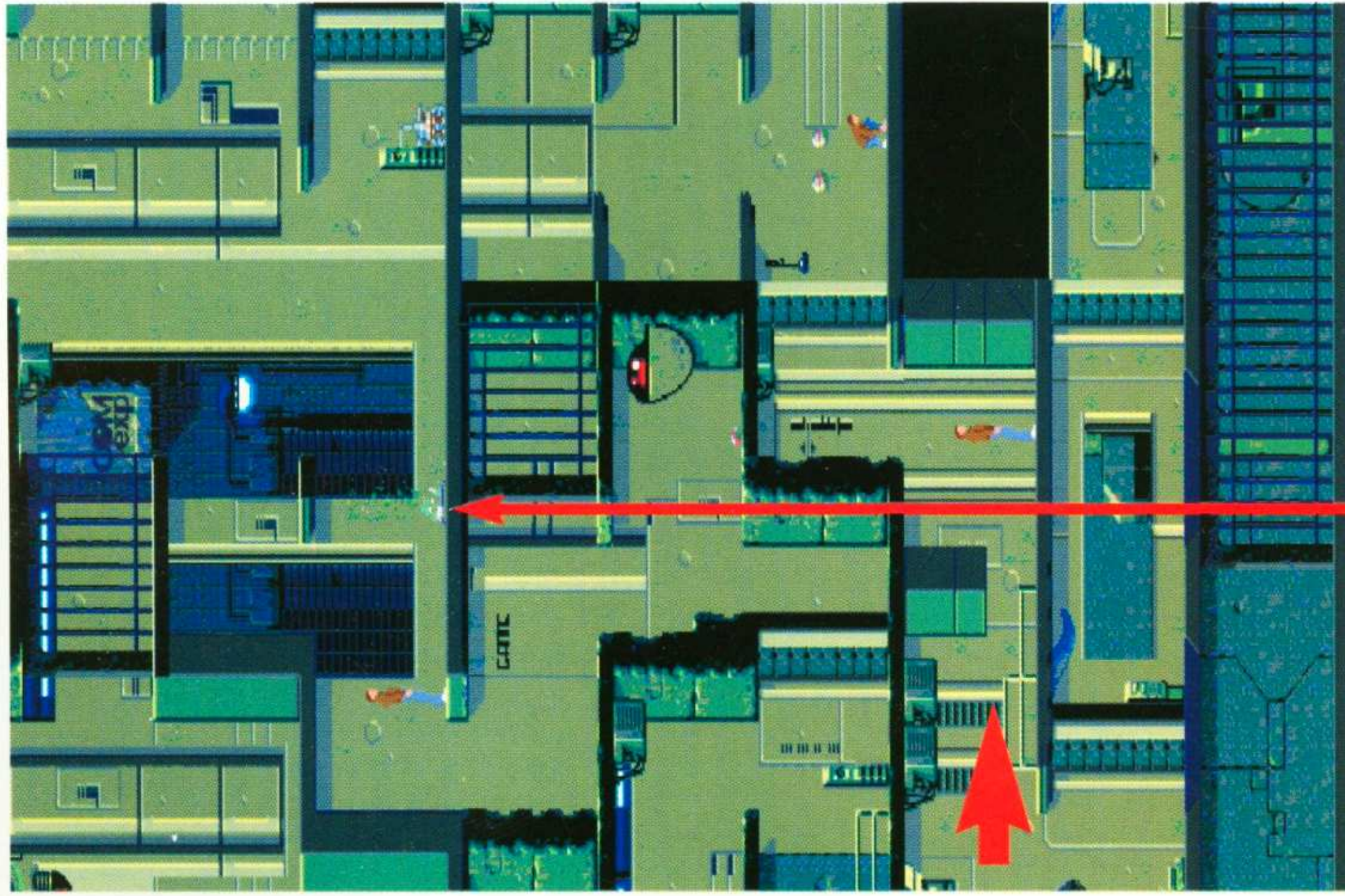
Das Geheimnis, wie man an den Partikelstrahlen vorbeikommt, besteht darin, auf den Screen zu laufen und schnell in eines der Löcher zu springen - achte auf die Spheres. Wenn du einmal auf den nächsten Bildschirm kommst, kletterst du über die Mauer und läßt dich in den Teleporterraum fallen. Dann nichts wie weiter in den nächsten Level.



Am Anfang des Levels bist du unbewaffnet. Benutze deine Schilde, um dem Feuer zu entgehen und bewege dich nach rechts aus dem Bildschirm. Laß dich fallen und du wirst eine Waffe finden.



## Level 5



Es könnte problematisch sein, an diesem Partikelstrahl vorbeizukommen. Wenn du allerdings springst, sobald er seine Position wechselt, solltest du ihm ausweichen können.

## Level 6

### Level 6 Codes:

**Akane (leicht)**  
**Bubble (normal)**  
**Hector (schwer)**

Zu Beginn des Levels läuft du nach rechts, tötet die Wache und läufst weiter nach rechts. Springe hoch und geh weiter, bis du zum Schalter kommst.

Betätige den Schalter, um die Tür ganz links von dir zu öffnen. Rechts findest du einen Schildgenerator, den du nach dem Kampf mit der Wache zum Energietanken benutzen kannst. Hier kannst du deinen Teleport-Empfänger ablegen, sozusagen als Stützpunkt.

Gehe den Weg zurück, den du gekommen bist und dann zu der Tür, die du gerade geöffnet hast. Begib dich zum Lift, laß dich fallen und rolle unter die Laserkanone, dann die Ritze runter. Wenn du landest, siehst du drei Morph-Wachen. Sie sind schwer auszuschalten, aber wenn du deinen Empfänger beim Generator gelassen hast, kannst du nachher zurück und deine Schilde aufladen. Am Boden des Raums befindet sich ein Stein. Hebe ihn auf, weil du ihn im folgenden brauchst. Gehe links in den nächsten Raum, rolle zum Sensor unten links auf dem Screen. Laß den Stein fallen, um den grünen Disintegrator über dir auszuschalten. Gehe weiter nach links. Wenn du

hebst das Tagebuch auf. Klettere nach oben zurück und fahre im Lift hinunter. Gehe im Level so weit nach unten wie möglich und dann nach rechts - dort solltest du eine Stelle finden, an der du deine Schilde aufladen kannst.

Wenn du den Bildschirm mit dem tiefen Abgrund und der mittleren Plattform erreichst, springe und halte dich an der Kante fest. Das aktiviert den Sensor, der den Lift steuert. Laß dich darauffallen und fahre nach unten.

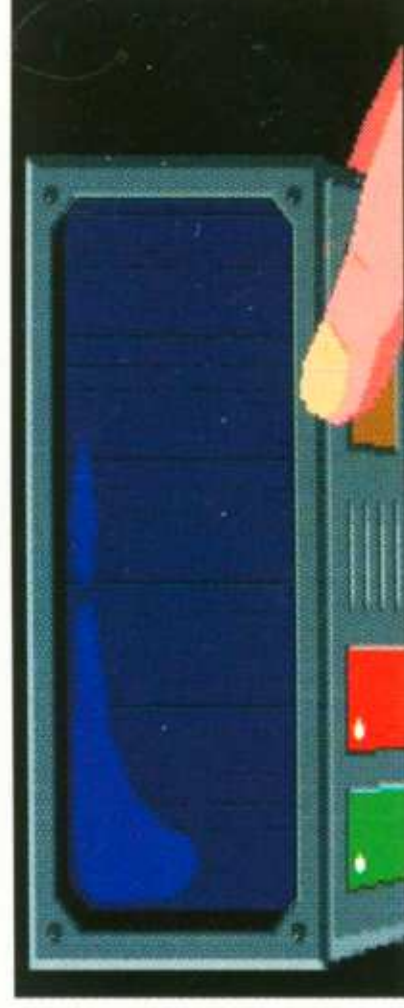
Wenn der Lift anhält, läufst du nach unten und nach links, wo du einen Schlüssel und einen Stein finden solltest. Der Schlüssel ist wichtig, den Stein kannst du auch liegen lassen.

Nachdem du die Items eingesackt hast, fährst du mit dem Lift wieder nach oben. Springe dann nach rechts und halte dich weiter in dieser Richtung. Schließlich kommst du zu einer Tür. Mit dem neuen Schlüssel kannst du durch sie den nächsten Level erreichen.

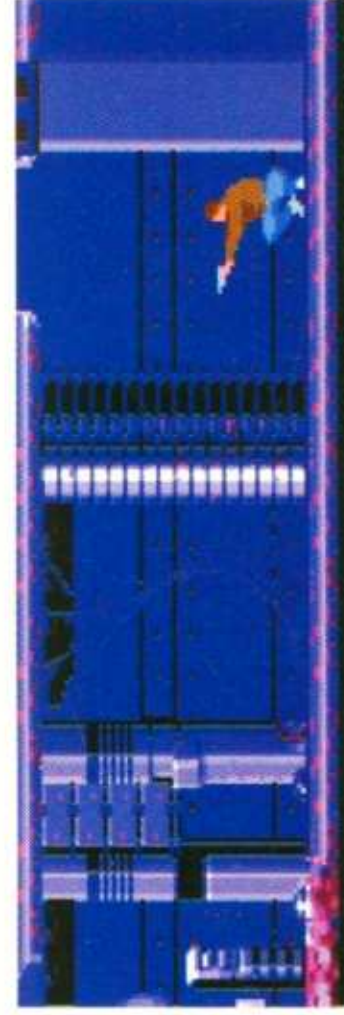
zwei Türen siehst, kletterst du hoch und legst den Schalter um. Jetzt läßt du dich vorsichtig fallen und schießt auf die Tür.

Sobald die untere Tür aufgeht, legst du den Schalter um, um die Tür über dir zu öffnen. Dann taucht eine Wache auf und erschießt den Wissenschaftler (du kannst es nicht verhindern). Töte die Wache und nimm die Bombe des Wissenschaftlers mit - du brauchst sie, um den Alienplaneten in die Luft zu sprengen. Gehe weiter nach links.

Wenn du den Raum betrittst, triffst du auf eine sehr unangenehme Morph-Wache. Du mußt hier so schnell wie möglich an den oberen Bildschirmrand kommen. Einmal dort angelangt, kannst du vor- und zurückrollen, während du auf die Wache schießt. Wenn du sie erledigt hast, läßt du dich fallen und



Hier findest du das Tagebuch und damit sollte das ganze Flashback-Mysterium langsam anfangen, Sinn zu machen. Der Wissenschaftler mag zwar tot sein, aber du kannst mit deiner Arbeit fortfahren. Hurra!



Sitzt du hier fest? Keine Ahnung, wie man durch die Tür kommt? Schieß einfach das Ding da ab und schon kommst du durch.



Nimm Anlauf, springe auf den Vorsprung über der Tür und fahr mit dem Lift nach oben. Ziehe unterwegs deine Pistole. Sobald der Lift stehenbleibt, wirst du von zwei Wachen angegriffen. Töte sie und fahre nach oben. Dort sind einige explodierende Mäuse, aber die läßt du besser in Ruhe. Gehe weiter nach oben und dann nach rechts. Nimm den nächsten Lift nach oben. Oben findest du einen Sensor und einen Schalter. Der Sensor ist unwichtig, aber betätige auf keinen Fall den Schalter. Damit würdest du zwar die Kanone über dir ausschalten, aber du würdest auch den Lift, den einzigen Weg nach unten, verlieren.

Halte dich weiter links, laß dich durch das Loch fallen und leg den Schalter um. Das öffnet die Tür am Boden des langen Lifts. Klettere wieder hoch - eine Wache wird dir folgen. Springe links hinüber und töte die Wache. Weiter geht's nach links, dann ein kurzer Trip nach unten mit dem Lift, um zum Energiegenerator zu kommen - der gleiche, den du zu Beginn von Level 6 benutzt hast.

Gehe den Weg zurück und rolle an der Kanone vorbei. Laß dich fallen und fahre mit dem Lift nach unten. Töte die beiden Wachen, die auf dich warten und nimm den Schlüssel bei der Tür, die jetzt offen ist. Geh durch die Tür, nach oben und fahre mit dem Lift, so weit es geht. Klettere weiter hinauf, bis du im Bildschirm mit der Kanone bist. Neben dir ist ein Save Post. Sichere und bereite dich auf den nächsten Abschnitt vor.

Geh durch die drei grünen Strahlen (die darüber rennende Maus löst sie aus, also achte auf dein Timing) und laß dich fallen, bis du den Brain Screen

## Level 7 Codes:

**Incbin (leicht)**  
**Clip (normal)**  
**Klima (schwer)**

erreichst. Töte zuerst die Wache und lege dich in das Gehirn - weiche der Kanone links davon aus (bleib nur zum Schießen stehen, wenn die Kamera in die andere Richtung schaut). Nach einer kurzen Weile explodiert das Hirn und du bist fertig für den letzten Teil des Levels.

Laufe am Gehirn vorbei so weit wie möglich nach links, drehe dich dann nach rechts und wirf den Teleport-Empfänger den Spalt hinunter. Jetzt kannst du dich wegteleportieren.

Wenn du wieder zur Besinnung kommst, läufst du nach rechts. Du findest dich neben einem Raumschiff wieder. Es wird dich vom Planeten wegbringen, nachdem du die Bombe aktiviert. Deponiere den Teleport-Empfänger hier und lauf nach links.

Schließlich - nach ungefähr sechs Screens und einigen Save- und Generator-Posten - kommst du zu einem weiteren Lift. Fahr mit ihm nach unten. Dort findest du einen weiteren Save Post. Sichere deinen Spielstand und gehe in den nächsten Screen.

Hier findest du ein großes Herz mit zahlreichen röhrenartigen Dingern (sieht scheußlich aus). Um es zu zerstören, mußt du sechsmal abwechselnd von links und von rechts (links eginen) darauf schießen. Viele Wachen sind da unterwegs, aber man muß sie nur einmal treffen, damit sie sterben. Lösche also die drei auftauchenden Wachen aus und erschieße einen Teil des Herzes. Du hast viel Zeit, bis die

nächsten Wachen auftauchen. Wenn du das Herz zerstört hast, gehst du weiter nach rechts.

Gehe weiter, bis du zu einer verschlossenen Tür kommst. Daneben gibt es einen Lift, mit dem du nach oben zu einem Sensor fährst. Die Maus mußt du nicht mitnehmen. Fahre mit dem Lift wieder nach unten. Dort taucht wieder eine Wache auf, die du töten mußt. Nimm den Schlüssel, um die Tür zu öffnen. Gehe weiter nach rechts. Töte die drei Wachen und betrete den letzten Raum.

Wenn du den Schalter umlegst, hast du begrenzt Zeit, um zurück zum Schiff zu gelangen. Jetzt weißt du, warum du den Teleport Receiver neben dem Raumschiff liegen lassen sollst. Teleportiere dich zurück und gehe zu dem landungsstegartigen Gebilde. Laß dich in den Schiffsrumpf hochfahren. Damit ist das Spiel beendet.

# Levelziele 6 & 7



Du findest diesen Stein in der Höhle mit den drei Morph-Wachen. Verwende ihn, um den Sensor links im Raum zu blockieren.



Dieser Stein liegt neben dem ersten Schlüssel, den du findest. Du kannst ihn liegen lassen, er wird im Spiel nicht gebraucht.



Mit dem ersten Schlüssel kommst du in den letzten Abschnitt. Er ist im Level 6 ganz unten.



Dieser Schlüssel liegt am unteren Ende der langen Lift-Section. Ich weiß nicht, ob man mit ihm irgendwelche Türen öffnen kann...



Um diesen Schlüssel am Ende von Level 7 zu ergattern, mußt du die Wache töten. Er öffnet die Tür im selben Raum.



Der sterbende Wissenschaftler gibt dir diese Bombe. Du findest ihn ungefähr nach der Hälfte von Level 6.



Das Tagebuch vervollständigt die Flashback-Story und gibt Hinweise, wo man die Bombe zünden muß.



Frag' mich nicht, wofür die explodierenden Mäuse gut sind. Ich weiß nur, daß man sie nicht mehr fallenlassen kann, wenn man sie einmal aufgehoben hat.



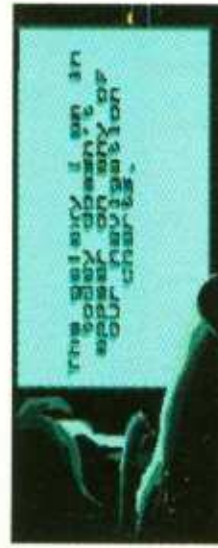
Wenn du die Bombe gezündet hast, bleibt dir ein wenig Zeit, zum Raumschiff zurückzukehren. Achte auf den Timer und du bist OK.



Du bist frei! Wenn du erst das Flucht-Raumschiff erreicht hast, hebst du sofort vom explodierenden Planeten ab.



Und das ist dein Schiff. Sicher nicht die bequemste Art zu reisen, aber man darf nicht wählerisch sein.



Schlechte Nachrichten. Der Bordcomputer kann die Erde nicht lokalisieren. Also muß ich herumfliegen, bis mich jemand findet. Oh je!



Nach "Aliens" beschließt Conrad, im Tiefschlaf zu versinken, bis er entdeckt wird. Hoffentlich machen sich nicht irgendwelche aggressiven Weltraum-Monster über das Schiff her!



Es ist schwer, an der Kanone vorbeizukommen. Man schafft es nur, wenn man eines seiner Schilde opfert - klettere in die Schußlinie und springe schnell nach links, wenn du getroffen worden bist, und rolle davon.



Plaziere die Bombe an der Stelle, an der Conrad steht.



**W**an muß sich einmal ernsthaft die Frage stellen, warum es vielen Menschen schon seit Generationen so viel Freude bereitet, eine kleine Stahl-

## FLIPPERMANIA AM

kugel mittels zweier Flipperfinger

## MEGA DRIVE. EINE

über eine Spielfläche zu jagen.

## VARIANTE KOMMT

Auch im Videospielbereich gab es

## VON TENGEN.

schon zahlreiche Versuche, dieses einzigartige Vergnügen auf den Bildschirm zu bannen. Letztes Jahr erschien dann mit Dragon's Fury plötzlich ein bahnbrechendes Modul in diesem Genre, denn erstmals entfernte man sich vom stählernen Ungetüm und nutzte die Freiheiten, die einem der Videospielbereich so bie-



Im mittleren Bereich gibt es diesmal einen Flipperfinger mehr zum hochschießen.

# Dragon's Revenge

## Word Up

Als wahrer Fan des ersten Teils war ich über diesen Nachzügler doch recht enttäuscht, denn die Technik ist insgesamt äußerst schwach auf der Brust. Die Soundeffekte beispielsweise sind geradezu lächerlich, ganz zu schweigen vom dumpfen Beat, der wohl die Hintergrund-

musik darstellen soll. Auch die Ballphysik hat nicht mehr die Faszination des Originals und manchmal bleibt der Ball sogar in einer Ecke liegen.



tet. Statt schlichten Bumpen und Targets gibt es hier eine abgedrehte Spielfläche zu

## Hot-Spot

Technisch mißlungener Nachfolger, der aber trotzdem noch seinen Reiz hat.

bewundern, mit vielen Monstern, die ständig über den Bildschirm wuseln; verschiedenen Bonusrunden sowie einem herrlichen Gruselambiente. Auf den ersten



## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Dragon's Revenge Flipper  
Hersteller: Tengen Tel. 040-2270961  
Release: Januar Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1-2  
Levels .....  
Save Game ..... Passwortsystem  
Besonderheiten ..... Nachfolger des bekannten Grusel-Flippers .....

Grafik 58%

Einigen Sprites fehlt noch der nötige Feinschliff.

Sound 49%

Dümmliche Digi-Stimmen, belanglose Hintergrundmusik.

Gesamt 74%

Durch die starke Anlehnung an den ersten Teil blieb noch einiges vom Spielspaß erhalten.

Blick bietet der Nachzügler alle Qualitäten des vielgerühmten Vorgängers, wobei man gleich acht verschiedene Bonusrunden entdecken kann und der Flipper noch erheblich mehr in die Breite geht.

us



**D**as wird ToeJam wohl nie wieder zulassen, daß sich Earl an das Steuer des Raumschiffes setzt. Gerade als sie einen kleinen Trip zu einem Plane-

## ENDLICH KEHREN

ten machen wollten, sind sie mit

## DIE BEIDEN

diesem zusammengekracht. Das

## CHAOTISCHEN

Ergebnis war ein vorbildlicher

## KULTFIGUREN

Sturzflug. Vor lauter Panik vor den

## ZURÜCK!

Erdlingen haben sie sich schleunigst wieder aus dem Staub gemacht und kehrten auf ihren Heimatplaneten wieder zurück. Nach einer großen Feier stellen sie



**Die Animationen sind toll gelungen!**

jedoch fest, daß ein paar Erdlinge glatt eine Schwarzfahrt gemacht haben. Sie haben sich an das Äußere des Raumschiffs drangehängt und sind mitgekommen. Der Spieler muß nun natürlich alle Erdlinge einsammeln, Büsche, Bäume und Gullis nach Geschenken absuchen und mit allen Funktronieren sprechen, die ihm im

# ToeJam & Earl 2



**Bis man alle Erdlinge eingesammelt hat, wartet eine Menge Spaß.**

dritten Level mitteilen, daß er auch noch den Funk auf Funkotron wiederherstellen muß. In einem Jump & Run allererster Güteklasse erlebt man so viele verrückte Sachen wie man sie sonst nur in fünf Spielen zusammen sieht. Besonders schön ist natürlich, daß man auch hier zu zweit gleichzeitig antreten darf. Rutscht einer der beiden Spieler aus dem Bildschirm hinaus, so kann er sich per Start-Taste wieder in den Screen mogeln. Wenn einem der beiden Spieler allmählich die Energie ausgeht, dann kann man per coolem High Five mit dem anderen Spieler ein

## Die Erdlinge

Folgende Erdlinge müssen gefunden werden:

- Das kleine Mädchen
- Das Baseballkid
- Der Kuh-Geist
- Der Bauarbeiter
- Die Pudel und die reiche Dame
- Touristin und Tourist
- Nackter Mann im Karton
- Die geisteskranken Fee
- Der Enterich
- Die Boogie-Männer



## Hot-Spot

Boom Shaka Clap!  
ToeJam & Earl 2 ist das witzigste Spiel seit Cool Spot!

## Word Up

Lässig, keck und cool! Bei ToeJam & Earl 2 zeigen die SEGA Programmierer der Konkurrenz, wie zeitgemäße Jump & Run-Spiele auszusehen haben. Setzte Cool Spot neue Maßstäbe, so werden diese durch dieses Spiel noch um Längen übertroffen. Vorbildliche Grafiken und ein ungemein abwechslungsreiches

Gameplay machen dieses Modul zum Klassiker. Da darf sich sogar das 6-Button-Pad auf einen neuen Einsatz freuen. Nach Cool Spot sind nun wieder die beiden Kult-Helden ToeJam & Earl an der Reihe!







### Das Abhotten

Nur die besten Tänzer unter euch haben eine Chance, wenn sie auf Peabo, Sharla oder Lewanda treffen, die sich meist neben einem Ghettablaster und einer Parkuhr aufhalten. Wirft man eine Mark in die Parkuhr, dann darf man mit ihnen abhotten. Mit den drei Buttons dürft ihr Boom Boom Shaka Clap nachtanzen!

Leben abgeben. Das ist wahre Partnerschaft! Möglichst oft sollte man den Funk-Scan nutzen, denn er dient als eine Art Super-Radar, mit dem ihr feststellen könnt, wo sich die Erdlinge und Geschenke aufhalten. Ein Hinweis-Springbrunnen gibt euch eine ganze Menge von Tips. Ihr könnt diesen Brunnen natürlich auch auf Bedarf abschalten. Ganz nach Dr. Alban wird "Halleluja" angestimmt, wenn man alle 10.000 Punkte ein Extra-Leben einsackt. Das ist jedoch noch längst nicht alles: Beispielsweise darf man zusammen auf Blasen reiten, wobei ein Spieler die Balance halten muß und der andere die Richtung vorgibt.

Besonders rasant geht es in der Hyperfunk-Zone, der Bonus-Runde, zu, die jedoch nur von einem Spieler alleine betreten werden kann. Möglichst lange sollte man hier versuchen, Geschenke einzusammeln, bevor die Zeit abläuft oder man in einen Strudel gerät.

Mit der neunköpfigen Funktronier-Gang muß man Gespräche führen, wenn man im Spiel weiterkommen will, denn ab und zu springen hierbei nützliche Informationen heraus.

**Wellen sind angesagt! Unter Wasser dürfen Toe Jam & Earl ihre Schwimmfähigkeiten unter Beweis stellen.**

### Check Up

Mega Drive  
16 MBit



ToeJam & Earl 2  
Hersteller: Sega  
Release: Februar

Jump & Run  
Tel. 040-2270961  
Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... ??  
Save Game ..... Paßwörter  
Besonderheiten ... Baby-Modus für  
Anfänger, komplett in deutsch

### Grafik

**88%**

Unglaublich abwechslungsreich, toll animiert und knallige Farben! Das kann nur begeistern!

### Sound

**86%**

Cooler Musik im neuesten Stil bringt ToeJam und Earl des öfteren zum Tanzen. Da wippt das Knie lässig mit!

### Gesamt

**89%**

Der Vorgänger war sicherlich gut, doch was hier abgeht, ist einfach unglaublich. Das witzigste Spiel seit Cool Spot!

## COOLE COMPETITION

Nur für euch haben wir hier noch eine coole Competition organisiert, bei der ihr tolle Preise gewinnen könnt. Chancen haben jedoch nur diejenigen, die mindestens genauso cool wie ToeJam und Earl sind. Laßt euch coole Sprüche oder coole Zeichnungen einfallen und sendet sie bis spätestens 16. Februar an die nachstehende Adresse!

Zu gewinnen gibt es:

**5 x ToeJam & Earl 2 für Mega Drive**  
**10 x ToeJam & Earl 2-T-Shirts**

Sendet Eure coolen Sprüche und Zeichnungen an folgende Adresse:

Computec Verlag  
Redaktion SEGA Magazin  
Kennwort: Cool wie ToeJam & Earl  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg



**W**as würdet ihr tun, wenn plötzlich eine Horde Untoter mit Geifer im Mundwinkel auf euch zutrampelte? Wahrscheinlich die Beine in die Hand

## ZOMBIES ERSCHIEN IN

nehmen und schleunigst das Weite

## AMERIKA UNTER DEM

suchen. Nicht aber die beiden

## KANNIBALISCHEN

Teenager Zeke und Julie, denn sie

## TITEL „ZOMBIES ATE

wissen, daß der wahnsinnige Dr.

## MY NEIGHBOURS“.

Tongue dahintersteckt und mit dieser Armee die Weltherrschaft antreten möchte. So machen sich die beiden infantilen Helden mit einer Wasserpistole bewaffnet auf, um die wasserscheue Gesellschaft

## Check Up

Mega Drive  
8 MBit



Zombies Action  
Hersteller: Konami Tel. 069950812-0  
Release: — Preis: DM 129,95

Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 55  
Save Game ..... Paßwortsystem  
Besonderheiten ..... Zwei-Spieler-Modus

**Grafik 73%**

Abwechslungsreich und nett gezeichnet.

**Sound 73%**

Herrlich morbide Kompositionen, immer passend zum Spielgeschehen.

**Gesamt 75%**

Nur zu zweit ein wirkliches Topmodul.

# Zombies

## Word Up

Alleine wird dieses simple Monster-Geballere zwar auf Dauer etwas langweilig, doch dafür läuft dieses Modul zu zweit zur Hochform auf. Dabei kommt der Spielspaß vor allem durch die vielen grafischen Gags zustande, die LucasArts (Konami sorgt nur für den Vertrieb) mit ins Spiel packten. Aller-

dings sollte man erst gar nicht mit einem dreiknöpfigen Pad antreten, da hier die komplizierte Steuerung schon nach kurzer Zeit nervt.



das Fürchten zu lehren. In insgesamt 55 Leveln, die allesamt aus der Vogelperspektive gezeigt werden, müßt ihr wahlweise alleine oder zu zweit versuchen, alle harmlosen Touristen zu befreien,

oder mit der Panzerfaust dicke Löcher in die Wände schießen und so viele Geheimräume entdecken. Besonders interessant ist zudem das Monster-Elixier, denn nach einem kräftigen Schluck verwandeln sich die beiden jungen Helden selber in Monster und kön-



bevor sie als Vor-speise der gefräßigen Monster enden. Dabei helfen euch viele verschiedene Gegenstände, die im gesamten Level verstreut sind. Mit einem Schlüssel beispielsweise könnt ihr auch geschlossene Räume betreten



## Hot-Spot

Monsterjagd auf die vergnügliche Weise. Konami und Lucas Arts machen's möglich.



nen alles, was nicht niet- und nagelfest ist, zusammenschlagen.

Befreit die amerikanischen Vorgärten von den Untoten.



**D**a American Football nicht gerade zu den einfachen Sportarten zählt, empfiehlt es sich, erst einmal das Handbuch genau zu studieren. Erfreut stellt

**NUN IST DIE '94**

man fest, daß das undurchsichtige

**GARDE KOMPLETT!**

Kauderwelsch der '93er Version

**NACH NHL HOCKEY**

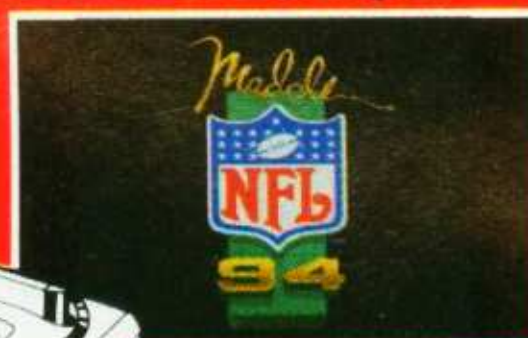
einer newcomerfreundlichen, ver-

**NUN NFL FOOTBALL.**

ständlichen Beschreibung gewichen ist. Endlich kenne ich nun die Grundregeln sowie die Übersetzung und Bedeutungen der Fachbegriffe wie Snap oder Shotgun. Es stehen insgesamt 80 Profiteams

## Check Up

Mega  
Drive  
16 MBit



Madden NFL '94 Sportsimulation  
Hersteller: E. A. Tel. 05241-24307  
Release: November Preis: DM 120,-

Spieler ..... 1-4  
Levels .....  
Save Game ..... Batterie  
Besonderheiten ..... Gutes Scrolling  
gelungene FX

**Grafik 74%**

Gewohnt flüssige, detaillierte Grafik und sehenswerte Zwischenbilder.

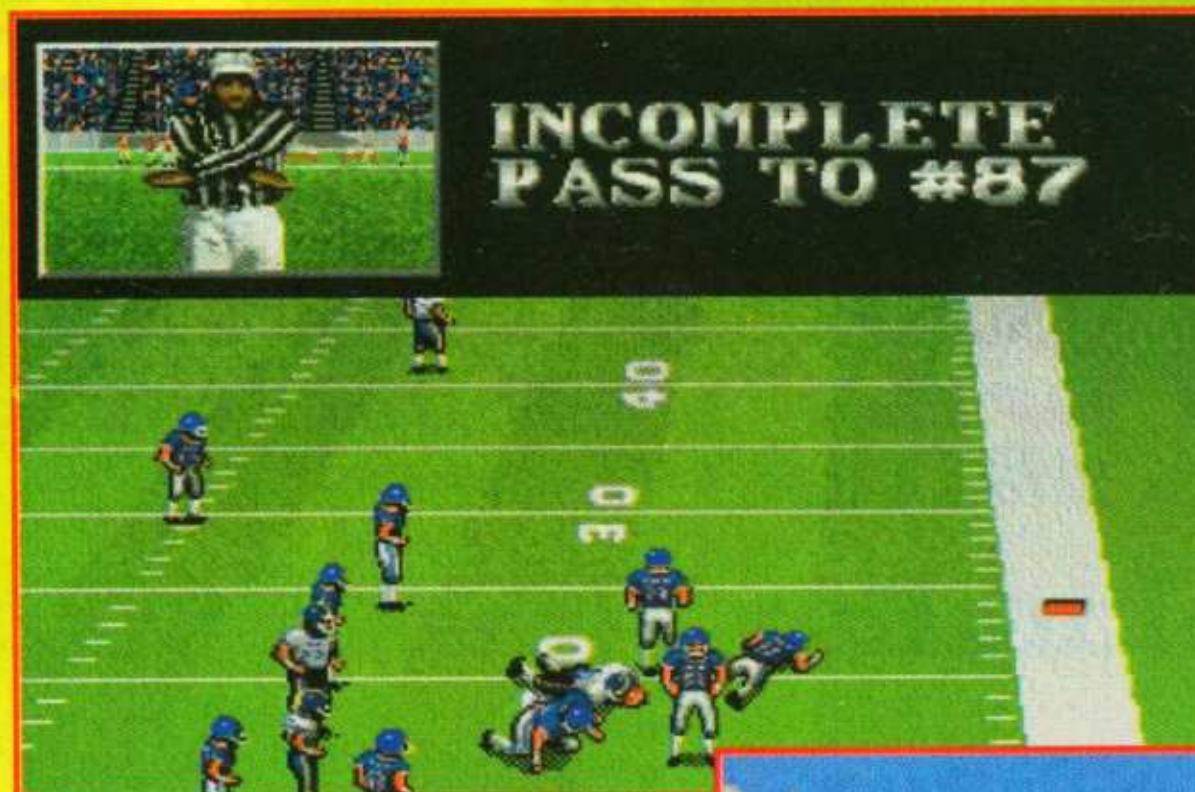
**Sound 82%**

Zahlreiche, gelungene Sprachausgaben bzw. FX. Bitte etwas mehr Volumen.

**Gesamt 90%**

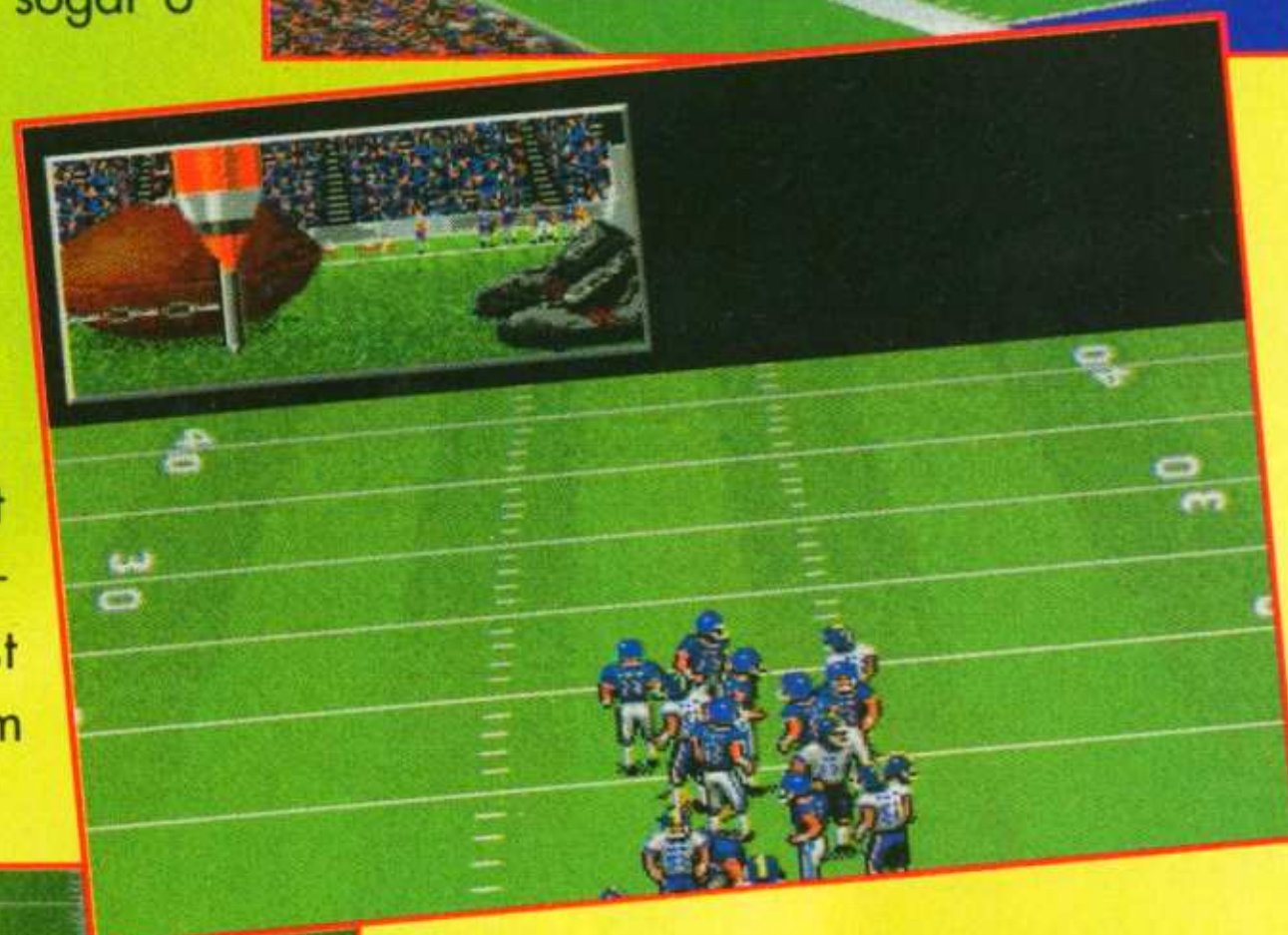
Für Fans des American Football das Beste, was derzeit zu haben ist. Vierplayeradapter und 6-Button Pad werden unterstützt.

# '94 NFL Madden

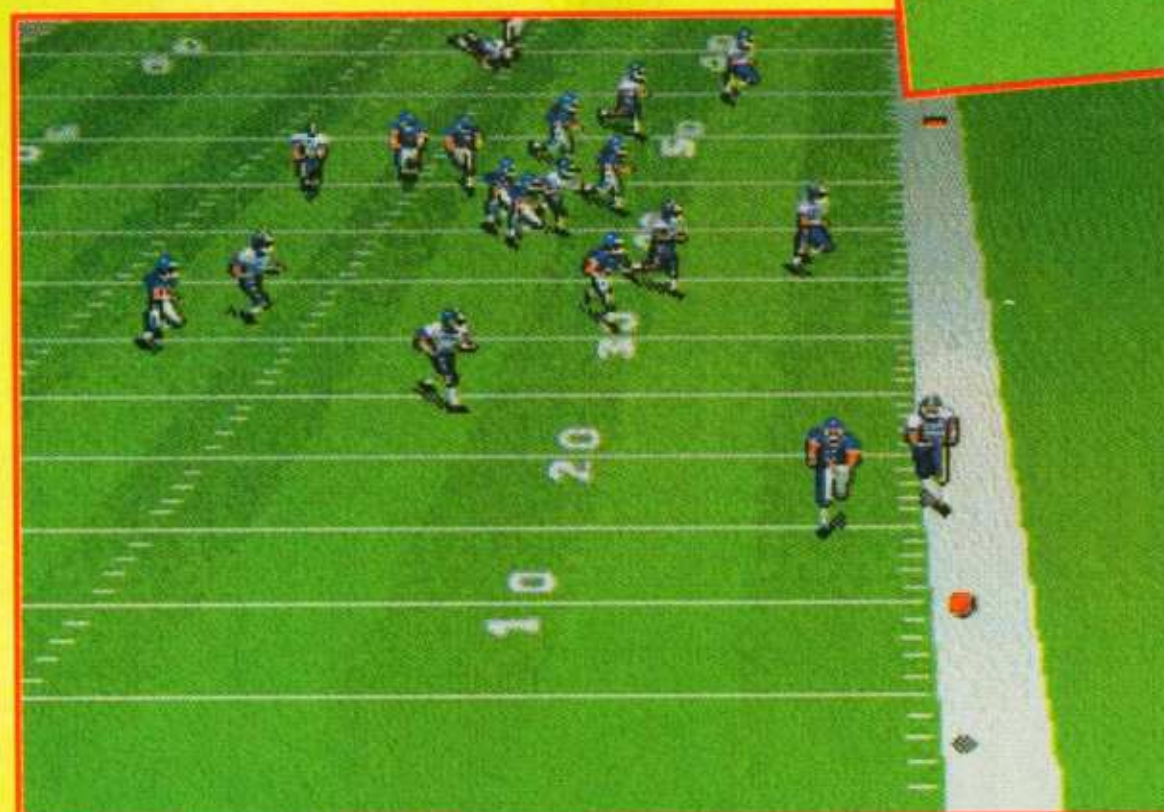


Eine ganze Menge neuer Features machen NFL Football zum ultimativen Footballspiel.

zur Verfügung, angefangen von den 28 NFL Teams von 1993 bis hin zu Super-Bowl- und All-Madden-Teams, was für Realisten eine große Herausforderung sein dürfte. NFL '94 unterstützt sogar 6-Button-Pads und einen 4-Player-Adapter, mit welchem man auch zu viert gegen den Computer antreten darf. Die detailliert zoomende 3D-Spielfeldansicht ist ähnlich wie beim



Die Grafikeinblendungen erzeugen eine tolle Atmosphäre.



**Hot-Spot**

Chaotisches Rugby wird dank E.A. zu kultiviertem Football.



Vorgänger und scrollt nahtlos und flüssig in alle Richtungen. Vereinfacht wurde

zudem die Handhabung der angesagten Spielzüge. Nach 15 Minuten ist der erste Touchdown geschafft und das Game fängt richtig an, Spaß zu machen.

## Word Up

Je länger ich NFL '94 spiele, desto fesselnder wird es. Vom planlosen Remppler entwickle ich mich schnell zum geschickten Taktiker. Etwas Interesse an der Sportart muß man allerdings schon mitbringen.



Oliver



**Laguna**  
VIDEO GAMES®

präsentiert das:

# Super-Gewinnspiel

zum Gameknüller

## F-15 STRIKE EAGLE



Die schärfste Jet - Flugsimulation aller Zeiten ist jetzt endlich für das Mega Drive da !

- Passwortsystem,
- 4 verschiedene Schwierigkeitsstufen,
- echte Kriegsschauplätze mit geschichtlichem Hintergrund,
- 4 verschiedene Waffensysteme,

- stimmungsvolle Soundtracks,
- Darstellung in Vektorgrafik, dadurch superflüssiges Gameplay,
- unglaublich realistische Flugsimulation mit eindrucksvollen Cockpit- und Außenansichten.

**SEGA**

**MICRO PROSE**

„Sega“ und „Mega Drive“ sind Warenzeichen von Sega Enterprises, Ltd.



# Das Gewinnspiel, bei dem Euch die Gewinne nur so um die Ohren fliegen!

## 1. Preis:

### Spitzen Multimedia Anlage mit:

- 1 Fernseher (Multi-Norm)
- 1 Hi-Fi Anlage mit 4 Boxen
- 1 Dolby Surround Decoder
- 1 Sega Mega Drive
- 1 Sega Mega CD

im Wert von  
ca. 7.000 DM



## 2. - 21. Preis:

### 1 tragbarer CD-Player

im Wert von je ca. 220 DM



## 22. - 41. Preis:

### 1 F 15 Strike Eagle II Spiel für das Mega Drive

im Wert von  
je 139,95 DM



## 42. - 71. Preis:

### 1 Joy Pad

im Wert von  
je 34,95 DM



## 72. - 150. Preis:

### 1 bombenstarkes T-Shirt

Für alle, die kein Glück beim Spiel haben,  
gibt's das Joy Pad auch zum Kauf bei:

CPS Frank Heidak  
Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln  
Tel. 0221 / 25 69 83, -84, -85

### Und so funktioniert's:

Ihr müßt nur folgende Frage beantworten:

### Wieviele Schwierigkeitsstufen hat F 15 Strike Eagle II?

Dann den Antwortschein ausschnippeln, auf eine  
Postkarte kleben und ab die Post an:

**LAGUNA Video Games, F 15 Strike Eagle II,**  
**Am Südpark 12, 65441 Kelsterbach**  
Einsendeschluß ist der 28.3.1994

Mitmachen kann jeder! Nur Mitarbeiter von Laguna und MICRO PROSE sind  
von der Teilnahme ausgeschlossen.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso  
andere krumme Touren.

Mit freundlicher  
Unterstützung von:

**SEGA  
PRO**

**MEGA  
FUN**



**SEGA  
Magazin**

**GAMERS**

**VIDEO  
GAMES**

**DOLBY SURROUND**

Dolby ist ein eingetragenes Warenzeichen der  
Dolby Laboratories Licensing Company



Also nochmal die Frage:  
**Wieviele Schwierigkeitsstufen hat  
F 15 Strike Eagle II?**

Ist doch klar, es sind:  Stufen. Und jetzt  
will ich gewinnen. Also meine Adresse:

Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Alter, Geschlecht

SM



**E**in weiteres Spiel für das Mega CD II bewirbt sich um die Auszeichnung „Bester Vorspann“. Als einen der aussichtsreichen Kandidaten stellen

## DAS MEGA CD II-SPIEL

wir Euch hiermit Wonderdog, das

## MIT DEM NIEDLICH-

neueste Spiel vom Thunderhawk-

## STEN VORSPANN

Produzenten Core Design vor. Eine

## WEIT UND BREIT.



In Level 1 geht es noch recht geruhsam zu.



Abgedrehte Grafiken gibt es im Hintergrund.



Das herrliche Intro bietet Zeichentrickqualität.

niedliche Geschichte, die wirklich sehr sehenswert inszeniert wurde, leitet das nette Jump & Run ein. Der ferne Planet K9 wurde von der gefährlichen Pitbully Space-Arma-

# Wonderdog



## Word Up

Qualitätsmäßig kann das eigentliche Spiel zwar nicht ganz mit dem genialen Vorspann mithalten, doch in Sachen Putzigkeitsfaktor und Spielbarkeit liegt dieses Jump & Run ganz weit vorne. Wedelohren, Wirbelwind und Wonderdog

in Höchstgeschwindigkeit, das garantiert doch zumindest lustige Unterhaltung für verregnete Tage. Helft dem Wunderhündchen!



## Check Up

Mega CD II



Wonderdog

Jump & Run

Hersteller: Core Design Tel. 040-2270961

Release: —

Preis: DM 130,-

Spieler ..... 1-2

Levels ..... 6

Save Game ..... Batterie

Besonderheiten ..... schönes

Parallax-Scrolling, Sonic-inspiriert

### Grafik

81%

Der Vorspann setzt wirklich Maßstäbe, das eigentliche Spiel ist schön anzusehen.

### Sound

82%

Unterhaltsame Melodien mit Fröhlichkeitsfaktor.

### Gesamt

81%

Dank des brillanten Vorspanns darf man an diesem Spiel einfach nicht vorbeigehen.

Wedelohren, Wirbelwind! Wer einmal mit Wonderdog losdüst, wird von seinem Charme gefesselt.

de überfallen, womit das Schicksal dieses einst so friedvollen Planeten von einer Hoffnung abhängt. Diese Hoffnung ist etwa drei Kilogramm schwer, wedelt gerne mit dem Schwanz und wurde noch mit dem Wunderserum aufgepöppelt. Es ist Wonderdog!

Nur er kann den Planeten noch aus der Gewalt der Pitbullen befreien, doch dafür muß er noch einige Zentimeter wachsen und noch genügend Erfahrung sammeln.

Per Miniraumschiff schickt man ihn nun zum Trainingslager auf die gute alte Erde, wo er mitten im Park landet und von einem kleinen Jungen gefunden wurde.

hi

## Hot-Spot

Das niedlichste Jump & Run für das Mega CD II. Natürlich von Core Design.





# Chuck Rock

ZURÜCK IN DIE STEINZEIT! MIT DEM MEGA CD II UND CHUCK ROCK IST DAS NICHT UNMÖGLICH.

**F**ür den kleinen Silberlingen steckt das große Geschäft. Natürlich muß das für den Kunden auch geschickt verpackt werden, um sich nicht den Unmut der verehrten Käuferschaft zuzuziehen. Obwohl man Chuck Rock auf den ersten

Version, so daß auch hier Chuck Rock ganz gut gefallen kann.

om



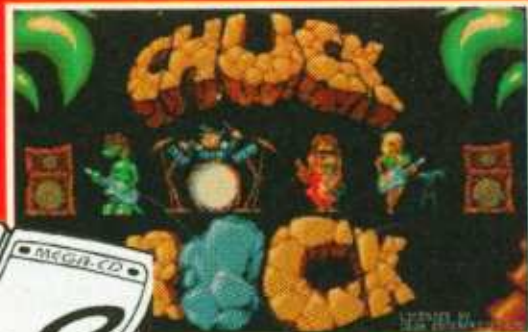
**Hoppla! Fast zur gleichen Zeit trudelten Chuck Rock I und II ein. Nächste Ausgabe folgt der Test zu Chuck Rock 2!**



Blick nur in diese Gattung stecken kann und muß, bietet sich beim zweiten Hinsehen bzw. Hinhören ein verändertes Bild. Lateinamerikanische Rhythmen passen zwar nicht unbedingt zum Image eines Neandertalers, doch wurden sie so temperamentvoll und brillant komponiert, daß selbst ausgesprochene Tanzmuffel das Joypad fallen lassen, um eine kesse Sohle aufs Parkett zu legen. Der Spielablauf unterscheidet sich überhaupt nicht von der Mega Drive-

## Check Up

Mega CD II



Chuck Rock  
Hersteller: Sony  
Release: —

Jump & Run  
Tel. 040-2270961  
Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels .....  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten... Bis auf die Musik eine 1:1 Konvertierung

Grafik 70%

Sound 90%

Gesamt 78%

Wer ein Mega CD II besitzt, sollte sich Chuck Rock unbedingt zulegen!

# Hook

MIT ENTERHAKEN UND KANONENPULVER VERSUCHT CAPTAIN HOOK, DAS MEGA CD II ZU KAPERN.

**D**aß der Unterhaltungsgigant Sony für die Filmumsetzung verantwortlichzeichnet, läßt nichts Gutes erahnen, floppte doch schon das cineastische Abenteuer nicht nur in Deutschland. Ihr übernehmt die Rolle von Peter Pan, der seine beiden Kinder aus der grauenhaften Hand des Kinderschrecks Captain Hook befreien muß. Daß daraus nicht mehr als ein eher mäßiges Jump & Run geworden ist, wird nun viele betrüben, allerdings nicht verwundern. Gameplay und Grafik machen nicht den erhofften ausgereiften Eindruck, sondern vermitteln eher das Gegenteil. Vor allem die äußerst lieblosen Animationen sorgen für vehementes Kopfschütteln, so daß nur die hübschen Hintergründe Interesse wecken können. Ausgezeichnet: Der hammerstarke Original-Soundtrack dröhnt direkt von CD aus den Lautsprecherboxen und kann so zum Weiterspielen reizen.

om



**Schönes Parallaxscrolling und brillante Musik machen ein Spiel nicht zum Hit!**

## Check Up

Mega CD II



Hook  
Hersteller: Sony  
Release: —

Jump & Run  
Tel. 040-2270961  
Preis: DM 119,95

Spieler ..... 1  
Levels .....  
Save Game ..... Nein  
Besonderheiten... Original-Soundtrack kommt von CD!

Grafik 63%

Sound 82%

Gesamt 60%

Der Name Spielberg garantiert nicht immer gute Unterhaltung.





**A**uf den ersten Blick präsentiert sich Wonder Boy als eine Mischung aus Alex Kid (wer kennt es nicht?) und Nintendos Zelda.

## AUF DEM MASTER

Zur Geschichte: Die holde Prinzessin

## SYSTEM GIBT ES

sin Sheila ist auf der Suche nach

## WIEDER EINMAL

einem Helden, der das Reich von

## WUNDERBARES ZU

den Monstern befreien soll, spurlos

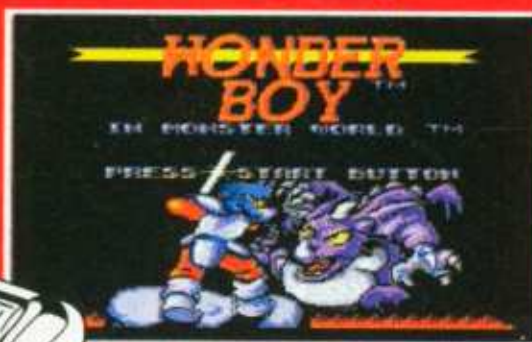
## BERICHTEN.

verschwunden.

Der wackere "Wunderknabe" begibt sich nun, bewaffnet mit einem kleinen Messer, auf die gefährvolle Suche durch die Welt

## Check Up

Master  
System  
8 MBit



Wonder Boy in M.W. Action-Adventure  
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961  
Release: — Preis: DM 59,95

Spieler ..... 1  
Levels ..... —  
Save Game ..... Paßwort  
Besonderheiten ..... Technisch gut gemacht

**Grafik 71%**

Die Grafik ist zwar einfach, zeichnet sich aber durch ihre Detailfreudigkeit aus.

**Sound 61%**

Etwas zu kurz gekommen, fällt jedoch kaum ins Gewicht.

**Gesamt 74%**

Wonder Boy ist wieder einmal eine willkommene Abwechslung zum Einheitsbrei auf dem MS.

# Wonder Boy in Monster World

der schrecklichen Kreaturen, die dort in Scharen ihr Unwesen treiben und sich vermehren wie die Hasen. Im Rollenspielcharakter kann Wonder Boy mit normalen Bürgern kommunizieren, Monster töten und plündern, sich mit besseren Waffen und

**Spielhallen-  
veteranen kenn  
Wonderboy  
schon seit gut  
10 Jahren.**



Rüstungen wappnen und sogar Zauber aussprechen. Neben dem einfachen Verdreschen von Gnomen und Trollen sind auch noch Indizien zu erkennen, Zusammenhänge aufzu-

decken und rätselhaft Situationen unter Zuhilfenahme diverser Gegenstände zu entschlüsseln. Da ist nicht nur "Bleifinger", sondern auch Köpfchen angesagt.

mi

## Hot-Spot

Der Held aus der Spielhallenurzeit darf sich wieder auf dem Master System durchschlagen.

## Word Up

Das zuerst schlicht wirkende Spiel entpuppt sich recht schnell als Wolf im Schafspelz. Sicherlich können Grafik und Sound nicht zur absoluten Spitzenklasse gerechnet werden, doch liebevolle Detaillierung und eine wirklich phantasievolle Handlung können einen schnell in ihren Bann ziehen. Aufgrund der

einfachen Steuerung, unendlicher Leben und einem vorhandenen, wenn auch umständlichen Passcodesystem findet man in Wonder Boy eine abendfüllende und nicht frustrende Unterhaltung.



Marcus



**F**etzt wurde Zool für das Mega Drive umgesetzt. Was daraus geworden ist, kann sich sehen lassen. Zool ist zum rasanten, kunterbunten Jump &

## GREMLIN LÄSST DIE

Run der gehobenen Klasse gera-

## NINJA-AMEISE NACH

ten. Unser Ninja hüpf, vergleich-

## DEM AMIGA-AUFTRITT

bar Sonic, flink und ruckelfrei ani-

## NUN AUCH AUF DEN

miert von Plattform zu Plattform.

## MEGA DRIVE.

Er kann sich ducken, springen, durch die Luft wirbeln und sich an steilen Wänden festklammern. Ziel jedes Levelabschnittes stellt das Einsammeln einer bestimmten Anzahl von Items dar. Witzige Gegner werden durch Draufhopsen oder gezielten Beschuß beseitigt. Nach der Auswahl des Schwierigkeitsgrades und der Menge an Continues beginnt Zools Abenteuer in einer glasierten Süßigkeitenwelt voller Bonbons, Zuckerstangen, Törtchen und Götterspeise. Gebt acht auf kriegerische Wackelpuddings, Bienen und wild um sich schießende Bonbons, damit ihr den Weg in



**Das Traumland für Kinder gibt es hier: Es ist voller Süßigkeiten.**

**Zool**



die Music World zu den Geigen, Pauken und CDs schafft. Jede Welt ist in drei Stages unterteilt. Abschließend tritt man gegen einen drolligen, aber kniffligen Endgegner an, wonach man flugs in einen der nächsten abwechslungsreichen Levels gelangt. Hek-

**Flinke Animationen und ereignisreiche Welten machen Zool zu einem guten Spiel.**



tische Power-rhythmen untermalen den oft knappen Wettlauf gegen die Zeit und lassen uns gelegentlich unachtsam werden.

op

## Check Up

Mega Drive 8 MBit



Zool  
Hersteller: Gremlin  
Release: —  
Jump & Run  
Tel. -  
Preis: DM 120,-

Spieler .....1  
Levels .....28  
Save Game .....nein  
Besonderheiten.....Rasantes Scrolling

**Grafik 80%**

Schnelle, detaillierte Bonbongrafik mit verflucht schnellem Scrolling.

**Sound 78%**

Motivierende Hurry-Up-Musik.

**Gesamt 73%**

Mit zusätzlichen neuen Features wäre es ein Hit geworden!

## Word Up

Hektik und schmelzende Joypads sind angesagt. Auch Neueinsteiger werden aber die im Prinzip einfache Tastenbelegung schnell im Griff haben. Von mir aus uneingeschränkt empfehlenswert.



Oliver

## Hot-Spot

Sehenswerter Sonic-Verschnitt, der das Vorbild bei weitem nicht erreicht.



## Chuck Rock 2



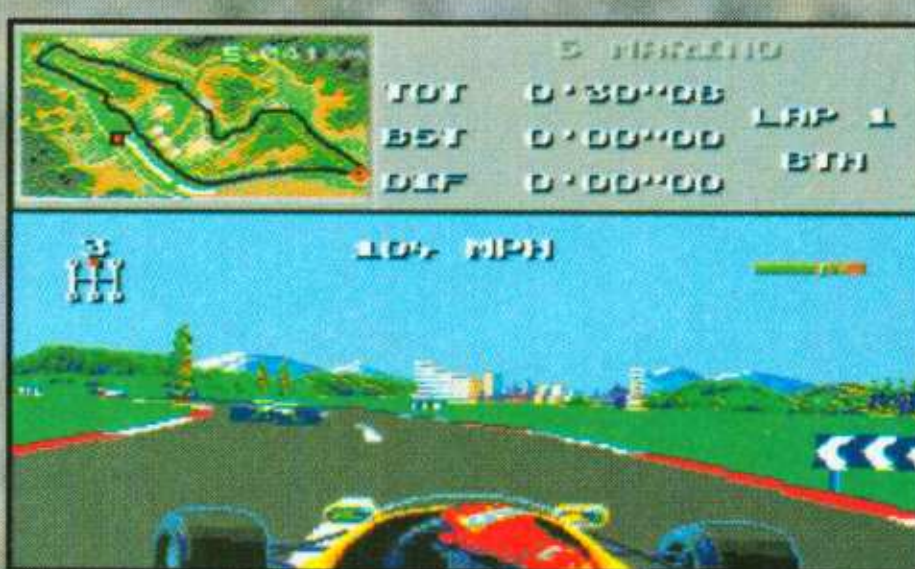
**Junior-Chuck sorgt auch auf MS und GG für Spielspaß pur.**

In sechs grundsätzlich verschiedenen Levels dürfen technische Kabinettstückchen am laufenden Band bewundert werden.

Mehr als tolle Grafiken und abwechslungsreiches Gamedesign kann man nun wirklich nicht verlangen, weshalb alle 8-Bitter dem Son Of Chuck eine Chance gewähren sollten, denn die Umsetzung für ihr System ist wirklich ganz hervorragend gelungen.

hi

## F1



**Flott, flotter, F1! Das Rennspiel nun auch für die 8-Bitter.**

Lange hat es gedauert, bis das Spiel zur Formel 1 endlich erschienen ist, doch nun liegt dieses schnelle Rennspiel auch für Master System und Game Gear vor. Im Vergleich zu Aytron Senna's Grand Prix schlägt es sich ganz gut, kann jedoch nicht unbedingt konkurrenzlos die Runden auf den Pixel-Pisten dieser Welt drehen. Wer auf flotte Rennspielaction steht, kommt an F1 für Master System und Game Gear nicht vorbei.

hi

## Bart vs. The World



**Wenn Bart auf Achse ist, die Fangemeinde Schlange steht!**

Hui! Schon seit langem war Bart von der Kultfamilie Simpsons nicht mehr auf den Bildschirmen zu sehen, doch dies heißt noch lange nicht, daß er nicht mehr sein Unwesen auf den Konsolen treiben darf. Nun liegt für den Game Gear das neueste Abenteuer für den wohl frechsten Sprößling einer amerikanischen Familie vor. Solide Jump & Run-Kost wird hierbei geboten, nicht mehr und nicht weniger.

hi



**MASTER/GEAR**

Hersteller: Core Design  
Preis: DM 89,95

Wertung: Putzig!  
Genre: Jump & Run



**MASTER/GEAR**

Hersteller: Domark  
Preis: DM 89,95

Wertung: Schnell!  
Genre: Rennspiel



**GAME GEAR**

Hersteller: Flying Edge  
Preis: DM 89,95

Wertung: Für Fans!  
Genre: Jump & Run

## TZ-Arcade Game

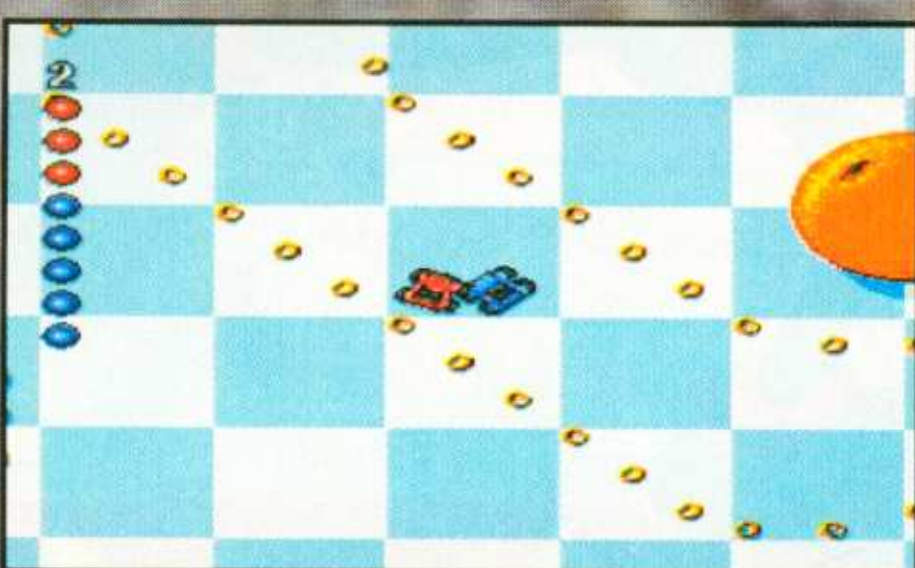


**Solide Ballerkost ohne Tiefgang mit Terminator.**

Das ist schon bedauerlich für Arnold Schwarzenegger! Sein letzter Film Last Action Hero flopte gemessen an dem Aufwand auch in Deutschland gnadenlos. Sein Ruhm geht dahin und alle Welt erinnert sich nur an Terminator 2. Daß es da auch ein Automatenenspiel gab, stellte man bei Virgin fest und setzte genau dieses nun um. Spielerische Höhenflüge darf man hier bestimmt nicht erwarten!

hi

## Micro Machines



**Selbst auf einem Game Gear darf man gegeneinander antreten.**

Hurtig, die Jungs von den Codemasters! Schon nach wenigen Monaten präsentieren sie uns nun auch eine Version ihres gewitzten Rennspiels für den Game Gear. Der größte Gag hierbei ist, daß man auch auf einem Game Gear gegeneinander antreten kann. Dieses Rennspiel darf sich somit kein Game Gear-Freak entgehen lassen. Wir hatten bei Testen viel Spaß. Düst einfach mit!

hi

## Cosmic Spacehead



**Der Held, der aus der Ferne kam: Cosmic Spacehead.**

Und noch einmal ein Codemasters-Spiel, und das haben sie sogar noch schneller auf den Game Gear umgesetzt. Es handelt sich hierbei um die Geschichte des außerirdischen Helden Cosmic, der der Erde einen Besuch abstatten will. Das Spiel ist bei weitem nicht so gut wie die Mega Drive-Version und unterscheidet sich teilweise dramatisch, doch verachten sollte man Cosmic Spacehead trotzdem nicht.

hi



**GAME GEAR**

Hersteller: Virgin  
Preis: DM 89,95

Wertung: Er Lebt! (Noch!)  
Genre: Action



**GAME GEAR**

Hersteller: Codemasters  
Preis: DM 89,95

Wertung: Hurtig!  
Genre: Rennspiel



**MASTER SYSTEM**

Hersteller: Codemasters  
Preis: DM 89,95

Wertung: Irdisch!  
Genre: Jump & Run



## Ranger X



**Ob mit dem Aircraft oder per Bike, Spielspaß ist garantiert.**

Da freut sich das Actionherz! Mit Ranger X liegt endlich wieder ein Shoot 'em Up der guten alten Schule für den Einschub in den Modulschacht bereit. Fesseln Dich zunächst nur die brillanten Grafiken und der tolle Sound, so wirst du nach wenigen Spielminuten komplett in das Ranger X-Universum hineingezogen. Ranger X ist ganz einfach ein großartiges Klassenmodul, das man gespielt haben muß.

hi



**MEGA DRIVE**

Hersteller: SEGA  
Preis: DM 119,95

Wertung: Toll!  
Genre: Action

## Blades Of Vengeance Super Baseball



**Wer schwere Spiele liebt, ist hier richtig.**

Nur die wenigsten unter euch werden sicherlich Taitos Arcade-Klassiker Cadash kennen. Anyway, jedenfalls lehnt sich dieses Actionmodul sehr stark an dieses bewährte Jump & Beat-Spielprinzip an. Ein Spielprinzip, das sicherlich einige Freunde finden wird: simpel, aber äußerst schwer. Die Technik ist wie die Spielbarkeit guter Durchschnitt. Von E.A. sind wir aber besseres gewohnt.

us



**MEGA DRIVE**

Hersteller: Taito  
Preis: DM 120,-

Wertung: Geht so!  
Genre: Action



**Futuristischer Sport mit E.A. Super Baseball 2020.**

Normalerweise sind wir von den Programmierprofis aus dem Hause Electronic Arts ja Spitzenkost gewohnt, wenn es um Sportspiele geht, doch mit der neuesten Simulation wollten sie unbedingt eine Mischung aus Action und Sport hinkriegen. Sportspielfans werden wohl enttäuscht sein, doch wer die Baseball-Regeln beherrscht, der sollte einmal probieren. Nicht schlecht, aber weit hinter FIFA Soccer.

hi



**MEGA DRIVE**

Hersteller: E.A.  
Preis: DM 120,-

Wertung: Solider Sport  
Genre: Actionsport

## X-Men



**Flying Edge schickt einen Comic-Helden auf die Reise!**

Flying Edge wird einfach nicht müde, ein Lizenzspiel nach dem anderen zu präsentieren. Nun haben sie sich wieder einmal einen Comic-Helden vorgenommen, und zwar Spiderman. Was sie jedoch daraus gemacht haben, ist wirklich bedauerlich. Schnöde Jump & Run-Kost mit altbackenen Grafiken und schwachen Soundtracks macht Spiderman zu einem Fall für den Mülleimer. Dafür gibt man doch kein Geld aus.

hi



**MEGA DRIVE**

Hersteller: Flying Edge  
Preis: DM 120,-

Wertung: Tarantel-Tod  
Genre: Jump & Run

## Bill Walsh Football



**Wer John Madden nicht mag, der sollte hier zuschlagen.**

Das ist ein typisches Spiel der Marke "Gut, aber...". Wie schon bei allen anderen Versionen dieser Sportart glänzt auch diese mit einer ausgefeilten Spielbarkeit; wer aber schon im Besitz eines John Madden-Teils ist, dürfte wohl kaum gewillt sein, sich auch diesen Teil zuzulegen, zumal die Spielbarkeit des "Originals" etwas besser ist. Somit dürfte dieses Spiel nur für Neulinge interessant sein.

us

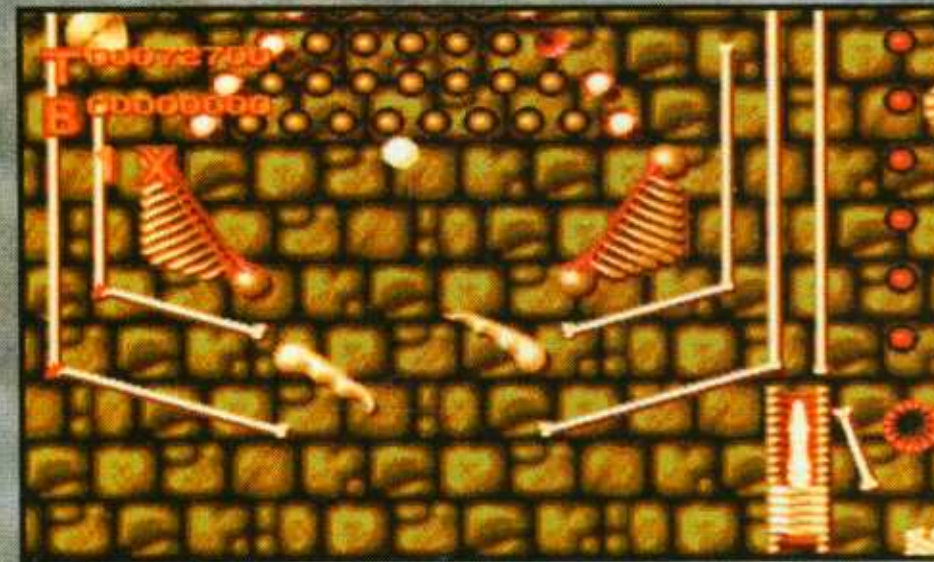


**MEGA DRIVE**

Hersteller: E.A.  
Preis: DM 130,-

Wertung: Gut!  
Genre: Sportspiel

## Virtual Pinball



**Flipper Nummer 3 kann sich sehen lassen.**

Derzeit scheint eine wahre Flipper-Manie ausgebrochen zu sein, denn mit Virtual Pinball können wir euch hier innerhalb von zwei Ausgaben schon den dritten Flipper vorstellen. Hier darf man sich sogar eigene Tische zusammenbauen! Spielerisch ist dieser Flipper gut gelungen, grafisch muß er gegenüber den beiden Konkurrenten hintenanstehen. Für welchen Flipper man sich entscheidet, bleibt euch überlassen.

hi



**MEGA DRIVE**

Hersteller: E.A.  
Preis: DM 130,-

Wertung: Gut!  
Genre: Flipper



S P E C I A L

# SONIC

# 3



BIGGER! BETTER! FASTER! MORE!  
MIT DIESEN VIER WORTEN LÄSST  
SICH DAS COMEBACK VON SEGAS  
KULTIGEL AM BESTEN  
UMSCHREIBEN. WIR HABEN  
GESPIELT, WORAUF ALLE WELT  
WARTET. HIER PRÄSENTIEREN WIR  
EUCH ALLE FAKTEN UND  
FEATURES!  
VON HANS IPPISCH



**S**onic - selten hat ein Charakter innerhalb kürzester Zeit die Welt so verzaubert wie Segas Vorzeigemaskottchen. Sind andere gemütlich und bequem, so ist er keck und frech. Watscheln andere in aller Ruhe über den Screen und springen von Plattform zu Plattform, so düst er mit Höchstgeschwindigkeit über Hügel und wirbelt durch Loopings. Sonic will gar nicht auf Teufel komm raus jedermanns Liebling sein, nein er ist selbstbewußt und weiß um seine Stärken. Wer genauso denkt, schließt sich ihm automatisch an. Wer Klempner zu seinem Traumberuf auserkoren hat, soll das auch werden. Sonic hingegen will ein Weltstar werden, und was er sich vornimmt, das schafft er auch.

Begleitet von einer der größten Werbekampagnen, die das Videospielbusiness jemals gesehen hat, schraubte sich der Bekanntheitsgrad Sonics in immer schwindelerregendere Höhen. Nach neuesten Umfragen ist Sonic bei Kindern inzwischen beliebter als Magic Johnson, Michael Jordan und Bill Clinton. Bei uns in der Redaktion trudeln immer wieder Karten ein, die nach einem Autogramm von ihm verlangen. Sonic läßt sich

somit nur noch als Phänomen erklären, mit dem lediglich Micky Maus mithalten kann.

Sonics Popularität wird auch in den nächsten Jahren noch dramatisch ansteigen. In den USA laufen mittlerweile zwei hochgeschätzte Zeichentrickserien, die ihn als Hauptfigur bieten. Daß es natürlich auch Comichefte gibt, die sich blendend verkaufen, sollte uns deshalb nicht wundern. Früher oder später wird es auch im deutschen Fernsehen die Serien zu bewundern geben, spätestens dann, wenn Sonic 3 den obersten Platz der Charts einnimmt. Eine Menge weiterer Produkte, wie beispielsweise die Sonic-Brause, Schokoriegel, Badetücher und Turnschuhe, kann mittlerweile mit Sonic aufwarten, was sie zu Verkaufsrennern werden läßt. Durch diese enorme Präsenz in allen Medien ist die Nachfrage nach weiteren Sonic-Spielen natürlich ganz enorm, und diese Nachfrage will Sega nun mit Sonic 3 für Mega Drive befriedigen.



**Das Traum-paar der Neunziger ist wieder unterwegs! Noch mehr Abenteuer erwarten sie nun im dritten Teil.**

Wir durften als eine der ersten Redaktionen einen äußerst ausführlichen Blick auf den dritten Teil der Sonic-Saga werfen. Viele von euch fragen sich jetzt: Wird es noch besser? Wird wirklich neues geboten? Sonic 2 war wirklich sehr gut, doch die Unterschiede zwischen Sonic und Sonic 2 hielten sich zugegebenermaßen in Grenzen. Doch keine Angst, Sonic 3 wird die SEGA-Welt auf den Kopf stellen. Hier war das Programmiererteam verantwortlich, das bereits den zweiten Teil produzierte, und diese Cracks haben seit dessen Fertigstellung an nichts anderem als dem dritten Teil gearbeitet. Das Ergebnis ist ein Spiel, das

definitiv Maßstäbe setzen wird. Alleine der Umfang des Spiels ist schon gewaltig. Die komplett neu designten Levels sind insgesamt dreimal so groß wie in Sonic 2! Alleine das garantiert wochenlangen Spielspaß. Wem Sonic bislang zu einfach war, der wird an den späteren Levels ganz

## DER NEUE



**H**ier ist er also nun, der neue Charakter aus der Sonic-Familie. Knuckles ist jedoch nicht besonders freundlich zu Sonic, er verspottet ihn sogar. Man darf ihn übrigens im Zweispielermodus steuern.

## DIE EXTRAS



**W**ater Shield: Sonic kann unter Wasser atmen, plus Squat Attack.

**F**ire Shield: Wirkt gegen Feuerangriffe, plus Flying Attack.

**L**ightning-Shield: Sonic kann Gegner um ihn herum elektrisieren.

**H**elp!-Item: Tails hilft ihm aus der Patsche.





**Sonic ist kein Abenteuer zu gefährlich! Mutig düst er durch den Wasserfall und schwingt sich per Liane weiter.**



schön zu beißen haben. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Zonen, die mit noch mehr Levels aufwarten können. Wenn ihr die größte Zone aus Sonic 2 kennt, dann

nehmt diese mal drei und schon habt ihr die größte Zone aus Sonic 3. Folgendermaßen werden die Zonen genannt: Als Auftakt gibt es eine Insel, und zwar Angel Island.

Weiter geht es in der Wasserstadt, genannt Hydrocity. Ein Garten voller Murmeln erwartet euch in Marble Garden. Brasilianischen Fasching könnt ihr in der Carnival Night

## DER TWO-PLAYER-MODUS

**H**ier kommt wieder die Splitscreen-Technik zum Einsatz, jedoch verzichtet man diesmal auf den Interlace-Modus. Alle Grafiken wurden umgemalt und machen nun einen besonders putzigen Eindruck. In fünf verschiedenen Kursen dürfen Sonic, Tails und Knuckles, der Neue, um die Wette düsen. Hier geht's wirklich ab!



erleben, während es in der Flying Battery hoch in der Luft weitergeht. Zum Abschluß wird es nochmal ziemlich frostig, denn ihr müßt die Ice Cap Zone durchstehen. Zuerst gab es Sonic, dann kam Tails hinzu und nun gibt es noch einen weiteren Charakter, und zwar Knuckles. Dieser ist nicht unbedingt freundlich zu Sonic, nein, er verspottet und verhöhnt ihn sogar. Neue Extrafähigkeiten gab es jedoch im Gegenzug für Sonic, die er wie gehabt aus dem Fernseher holen kann.

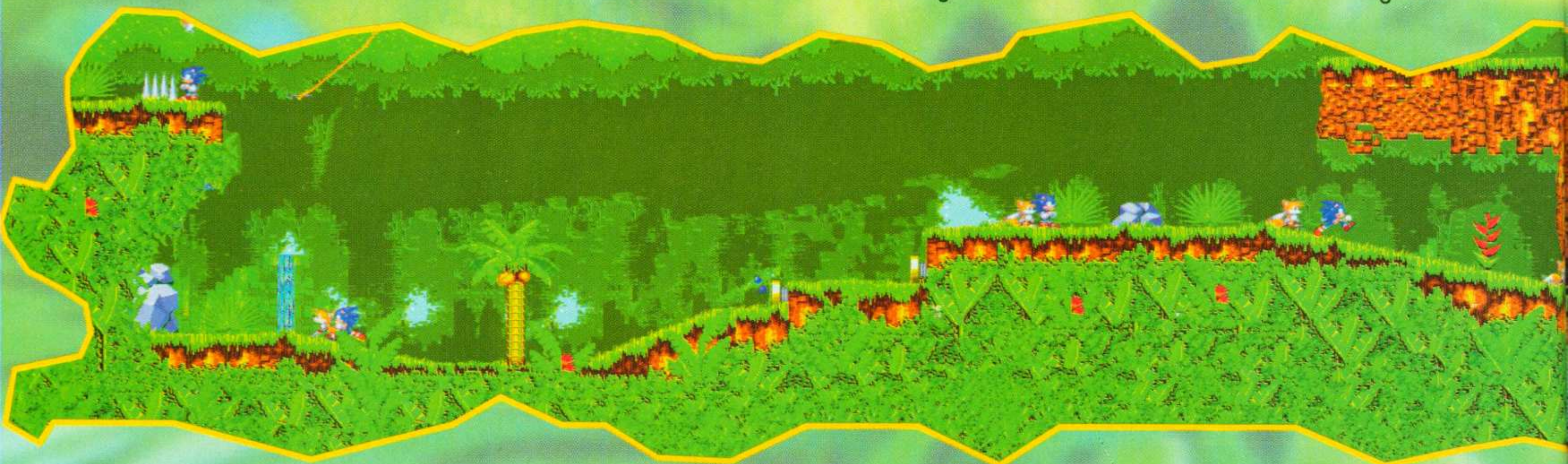
Der Water Shield erlaubt es Sonic, unter Wasser zu atmen. So kann er nun die Squat-Attack durchführen, indem man einen Knopf schnell hintereinander drückt. Der Fire Shield macht ihn gegen Feuerangriffe widerstandsfähig und läßt ihn eine Flying Attack durchführen. Dazu muß man nach oben springen, dann Knopf noch einmal drücken und in die gewünschte Richtung drücken. Der Lightning-Shield gibt Sonic die Fähigkeit, Gegner um ihn herum zu elektrisieren. Dazu muß man am höchsten Punkt während des Sprunges einen Knopf drücken, was eine Energiewelle um Sonic herum erzeugt.



Besonders nützlich ist das Help!-Item, das Tails herbeiruft, der ihn aus gefährlichen Situationen ganz einfach wegträgt.

Sonic kann sogar immer ein Shield am höchsten Punkt des Sprunges aktivieren, wenn man einen Knopf drückt. Das funktioniert selbst dann, wenn man kein Shield hat. Grafisch besonders schön sind die Seile und Weinreben geworden, an denen sich Sonic weiterschwingen kann. Perfekt animiert pendeln die Seile in Zeichentrickmanier hin und her und Sonic baumelt mit! Das ist wirklich sehr schön.

Dies ist jedoch grafisch wirklich nicht das spektakulärste. Ab und zu jagen bildschirmgroße Steinwände hinter Sonic her und verlangen ihm





## DIE LEVELS



1. Angel Island



2. Hydrocity



3. Marble Garden



4. Carnival Night



5. Launch Zone



6. Ice Cap

alles ab. Diese Steinwände zermalmen einfach alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Unter Wasser wird per genial programmierter Interrupts ein perfektes Wasserfeeling erzeugt. Es sind auch bedeutend mehr als die sonst üblichen 64 Farben zu sehen. Unter Wasser ist Sonic auch zur Squat-Attacke fähig. Dazu versteckt er sich hinter einer riesigen Luftblase, die wabbelt

und zappelt, als ob sie echt wäre. Riesige Katapultarme jagen Sonic mehrere Bildschirme weit durch die Luft. Rotierende Spike-Pillars und Spinning Tops stehen außerdem noch bereit. Daß in den späteren Levels noch eine ganze Reihe weiterer extra gemeiner und besonders spektakulärer Features warten, dürfte wohl klar sein.



# Damit bist Du unschlagbar!

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

## PLAY TIME

SONDERAUSGABE 2

Die besten Computer- und Videospiele des Jahres

# DIE TOP GAMES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Die 100 besten Spiele des Jahres '93 im PLAY TIME Sonderheft 2!

Die 100 besten Spiele dieses Jahres ausführlich getestet und neu bewertet von Deutschlands großer Fachredaktion für Computer- und Videospiele.

6 Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie.

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, aus-schneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28. Februar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PTSH SM **COMPUDEC**

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!



**Ganz schön feucht! In der Hydro-city sorgen riesige Wasserströme und gewaltige Turbinen für Spannung.**



Daß auch wieder Bonusrunden mit von der Partie sein würden, war klar, doch daß sie so gut werden, hätte ich nicht erwartet. Wenn man fünfzig Ringe sammelt und durch die aktive Star-Post springt, gelangt man in die Bonusrunde. Hier düst man über eine Kugel, die mit perfekter 3D-Grafik dargestellt wird. Auf dieser Kugel sind rote, blaue und silberfarbene Kugeln verstreut. Je nach Runde muß man die

roten oder blauen Kugeln aufsammeln und dabei die Finger von den anderen Gegenständen lassen. Diese Runde ist besonders trickreich, denn man muß wirklich den Überblick behalten. Schnell und ruckelfrei zoomen ganze Horden von Kugeln heran, und noch schneller muß man oft die Richtung ändern. Toll gemacht! Eine Special-Stage steht nicht zu verachtenderweise auch bereit. Diese kann über die versteckten Lauben erreicht werden. Dort springt man einfach durch einen riesigen



## DIE DREI VERSIONEN

**S**egas Spieleexperten haben sich für Sonic 3 einen ganz besonderen Gag einfallen lassen. Insgesamt wird es drei verschiedene Versionen geben. Sonic 3 Part I erscheint Ende Februar.

**I**m Herbst wird es Sonic 3 Part II geben, das ebenfalls mit 16 MBit aufwarten kann. Dazwischen wird die Sonic 3 Limited Edition erscheinen, die mit satten 24 MBit die umfangreichste sein wird. Darauf findet man Sonic 3 Part I und Sonic 3 Part II. Den Preis von über DM 200 ist die Limited Edition somit sicherlich wert.

**F**ür Sonic 3 Part II hat man auch noch ein tolles Special-Feature erfunden. Man hat nämlich das Kombimodul erfunden! Ihr fragt euch, wie das geht?

**G**anz einfach! Ihr steckt Sonic 3 Part II in den Modulschacht und steckt auf Sonic 3 eines der Sonic-Jump'n Run-Module drauf. Und schon habt ihr ein weiteres Spiel! Insbesondere Knuckles, der neue Charakter aus der Sonic-Familie, wird hier eine besondere, interaktive Rolle spielen. Wir finden das Kombimodul einfach genial! Außer euch, den tollen Sega-Freaks, hat das niemand! Wenn das nicht einzigartig ist! Nähere Infos erhalten wir demnächst.





goldenen Ring, der dich in die Special-Stage warpt. Dort findet man sich in einem Rechteck wieder. Man springt auf die roten Federn am Boden und wird sodann in die Höhe geschleudert. Oben berührt man dann eine horizontale Leiste, die nützliche und unnützliche Gegenstände herabfallen läßt. Indem man gegen die Seiten des Rechtecks springt, kann man diese Gegenstände erreichen. Da die rote Springfeder schnell wegscrollt, muß man versuchen, sich mittels der freigesetzten Gegenstände in der Luft halten. Diese Runde ist dann beendet, wenn man auf den Boden fällt. Auch die Special Stage erweist sich somit als spielerisch besonders reizvoll.

Kommen wir nun zum großen Höhepunkt von Sonic 3. So

mancher von euch wird sich fragen, was aus dem Zweispielermodus geworden ist. Wird der Screen wieder per Interlace zusammen-geschrumpft und gesplittet? Gesplittet wird er auch dieses Mal, jedoch gibt es nun komplett neue gezeichnete Grafiken, die auf den kleineren Maßstab verkleinert wurden. Hier wurde nichts mehr gestaucht! Dies sieht grafisch besonders putzig aus, denn die wenigen Pixel großen Sonic und Tails sind herrlich animiert worden. Fünf verschiedene Kurse müssen durchquert werden, und wer dabei am schnellsten ist, gewinnt natürlich. Gleichzeitig hetzt man mit seinen Spielfiguren durch die Kurse und erlebt eine ganze Menge neuer Gegner. Dieser Zweispielermodus ist somit ein ganz

eigenständiges Spiel im Spiel, das fast ebensoviel Spaß macht wie so manches andere komplette Spiel. Daß man zwischen Sonic und Tails wählen kann, war klar, doch besonders toll finden wir, daß man auch mit Knuckles, dem neuen Charakter, ins Rennen kann. Jede der Spielfiguren hat ihre besonderen Eigenschaften. Ist die eine besonders schnell, so ist die andere besonders wendig!

Den krönenden Abschluß bildet das F-RAM, mit dem sich Spielstände abspeichern lassen.

## SONIC 3-Part I Facts & Features



**Modulgröße:** 16 MBit ( 24 MBit Limited Edition!)

**Levels:** 6

**Gesamtgröße:** dreimal so groß wie Sonic 2

**Animationen:** dreimal so viele wie bisher!

**Gegner:** Pro Level zwei Obermotze, komplett neue Badniks

**Zweispielermodus:** Fünf Kurse

**Charaktere:** Sonic, Tails und (neu!) Knuckles

**F-RAM:** Position kann abgespeichert werden

**Bonus Stage:** Auf einer Kugel!

**Special Stage:** Kampf der Schwerkraft!



**Blub, blub! Die Squat-Attack in der Hydrocity gehört zu den schönsten Angriffen.**





S P E C I A L

# Virtua Racing

SEGA IST WIEDER EINMAL VORREITER, WAS TECHNISCHE INNOVATIONEN ANGEHT. VIRTUA RACING WIRD ALS ERSTES SPIEL MIT DEM SVP-CHIP AUSGERÜSTET, DER WIESELFLINKE POLYGONGRAFIKEN ERMÖGLICHT UND DEN SUPER FX CHIP VON NINTENDO ALT AUSSEHEN LÄSST. FOLGT IN EIN NEUES SPIELEZEITALTER!

VON HANS IPPISCH





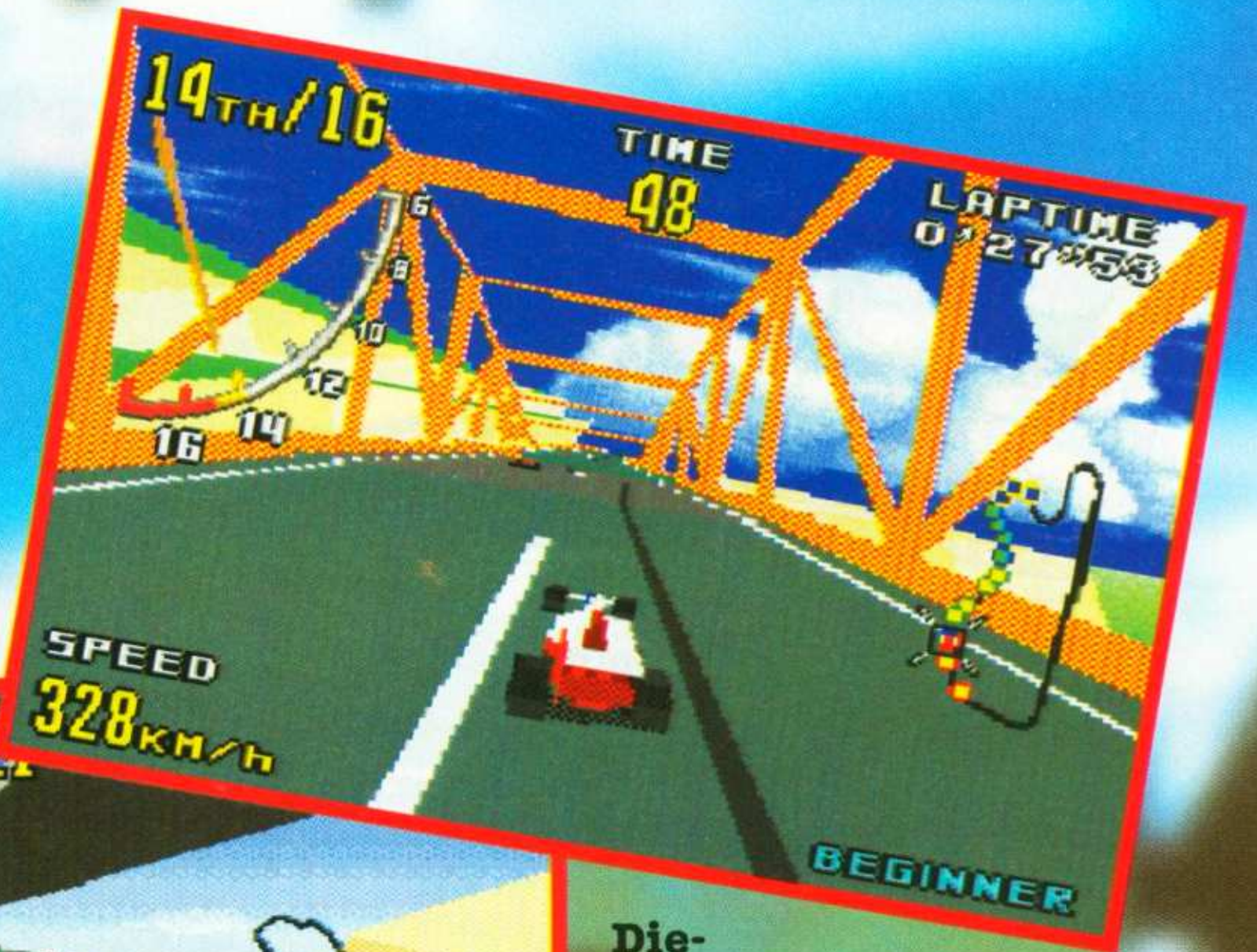


## DIE SEGA STORY

Der Grundstein für Segas Erfolgsstory wurde in den Spielhallen gelegt. Immer wieder verstanden sie es, mit technisch nicht für machbar gehaltenen Spielen, die Branche ins Staunen zu versetzen. Wer kann sich nicht an Space Harrier erinnern, wo

man auf einem Hydraulik-Stuhl wankend die heißesten 3D-Grafiken sehen durfte

und dazu unglaublichen Sound hörte. Out Run war lange Jahre das Autorennspiel überhaupt und erfreut sich auch heute noch ungebrochener Beliebtheit. Weiter ging es mit Afterburner, der rasend schnellen 3D-Ballerei, die als das erste 4 MBit-



Die-  
ses Rennspiel  
setzt neue Maßstäbe.  
Verschiedene Perspek-  
tiven ermöglichen  
verschiedene Schwie-  
rigkeitsgrade.



Ein wunderschöner Himmel, ein sich drehendes Riesenrad und fließende Animationen - Grafik in Perfektion.



Modul für Master System unglaubliche Verkaufszahlen erreichte. Thunderblade und G-Loc setzten diese Erfolgsreihe nahtlos fort. Letztes Jahr schließlich erschien das bis dahin realistischste Autorennspiel, das man je gesehen hatte. Es nannte sich Virtua Racing und griff im Gegensatz zu den anderen bis dahin bekannten Rennspielen auf Polygongrafiken zurück, die in Echtzeit berechnet wurden. Der Vorteil dieser Methode ist die unglaubliche Realitätsnähe, denn so lassen sich verschiedene Perspekti-

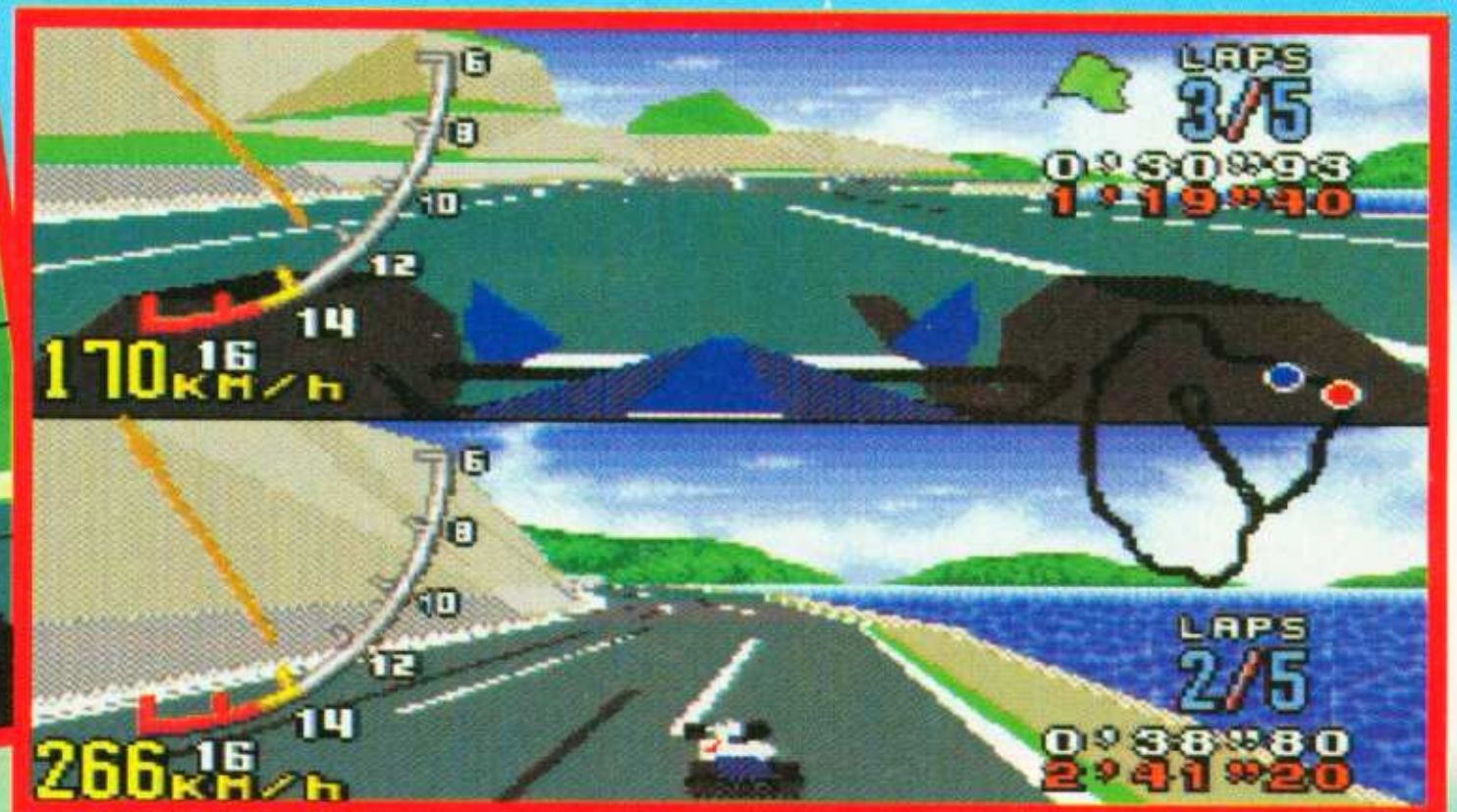
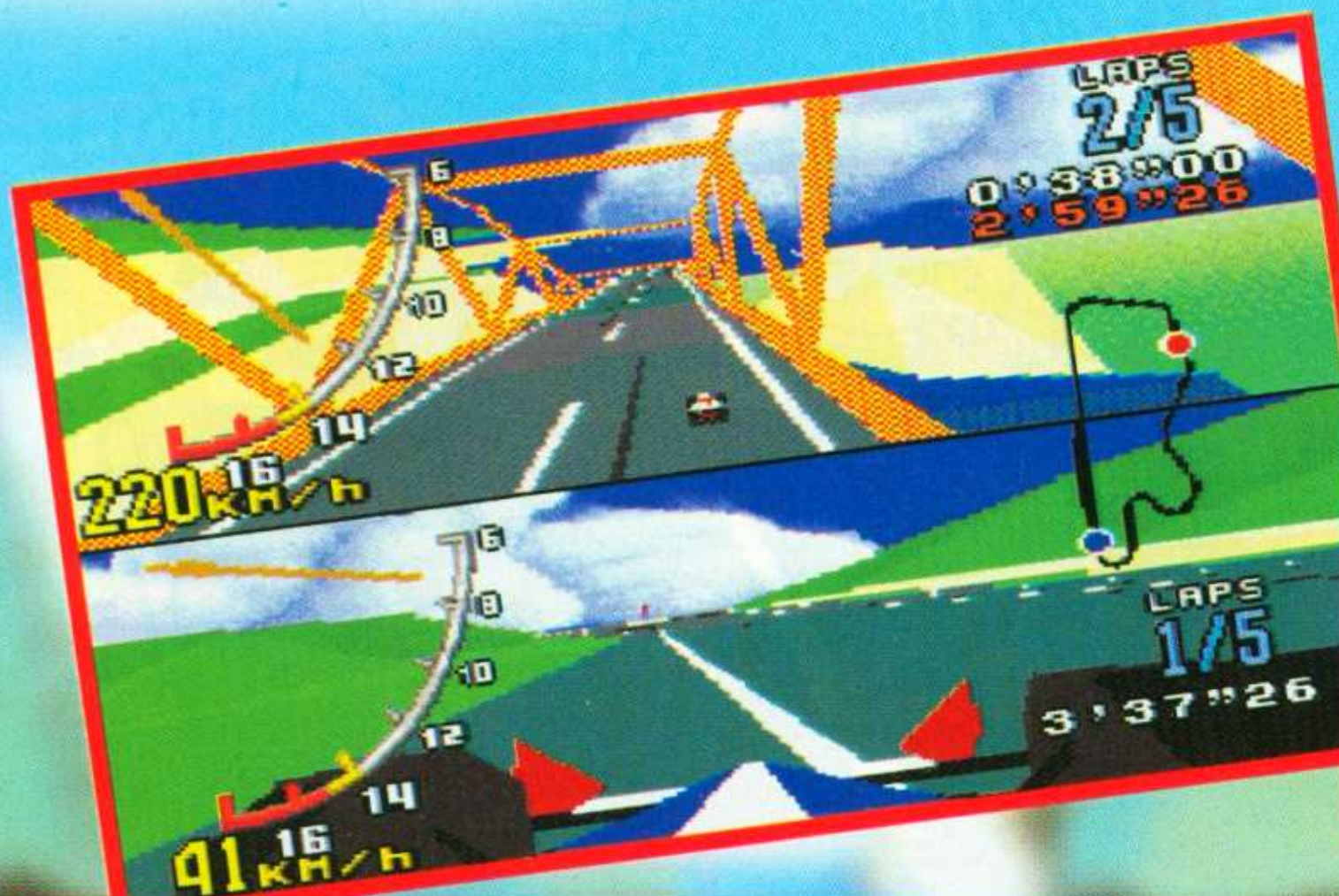
## Der Automat

Virtua  
Racing



Damit ihr selbst seht, wie gut der Automat umgesetzt wurde, zeigen wir euch hier drei Original-Bilder der Arcade Version zum Vergleich. Kann man es besser machen?





Rechts unten gibt es eine Streckenübersicht zu sehen. Egal wo man sich befindet, man fährt immer nach oben, denn die Übersicht dreht sich!



Im 2-Spieler-Modus erhält jeder Spieler seine eigene Bildschirmhälfte. Sitzt man direkt im Cockpit, ist das Spiel deutlich schwerer.

ven und spektakuläre Effekte erzielen. Führt man beispielsweise in eine Steilkurve, so kippt die ganze Grafik gleich mit. Bislang waren Rennspiele wie Out Run auf eine bestimmte Perspektive festgelegt und der 3D-Effekt wurde nur durch die geschickte Vergrößerung gemalter Objekte erzielt. Plötzliches Kippen war nicht möglich. Mit Polygongrafik waren nun ganz andere Effekte möglich. (Siehe Kasten!) All diese Effekte darf man nun auch auf dem Mega Drive genießen. Daß diese

## WAS IST POLYGON-GRAFIK?



Bislang wurde die Grafik Pixel für Pixel gemalt und entsprechend vergrößert und verkleinert. Mit dieser Technik ist es jedoch nicht möglich, Objekte von einem anderen Winkel aus zu betrachten, es sei denn man malt dieses Objekt auch aus der anderen Perspektive. Um jedoch ein komplettes Spiel in echter 3D-Grafik mit der Bitmap-Technik zu realisieren, würde man Unmengen von Speicher und einen unglaublich schnellen Prozessor benötigen. Schon vor langer Zeit kam man auf die Idee, die komplette Landschaft einfach als Vektorform im Speicher abzuliegen. Objekte werden nun nur noch durch verschiedenen Flächen dargestellt. Ein Viereck kann so jederzeit aus jedem möglichen Winkel dargestellt werden. Damit dies jedoch auch echt wirkt, muß bei jeder Bewegung und jeder Blickwinkeländerung der komplette Bildschirm neu aufgebaut werden. Will man eine komplette

Landschaft mit vielen Objekten ablegen, so braucht man dann auch entsprechend viel Zeit, um diese aufzubauen. Spiele wie LHX-Attack Chopper von E.A. machen von dieser Technik Gebrauch, sehen aber recht armselig aus, weil man sich auf weniger komplizierte Objekte beschränken muß. Virtua Racing war in dieser Hinsicht bahnbrechend, denn selbst Objekte wie sich drehende Riesenräder, Palmen oder Gebirge wurden hier perfekt dargestellt. Dazu konnte man sich noch aus dem Cockpit entfernen und andere Perspektiven wählen. Ermöglicht wird dies durch den DSP-Prozessor, der speziell für die Darstellung von Polygongrafik entwickelt wurde. Genau dieser Prozessor wird nun erstmals für den Mega Drive bei Virtua Racing eingesetzt. Mittlerweile wird der DSP-Chip (Digital Signal Processor) SVP (Sega Virtual Processor) genannt.



Version genauso gut wird, daran hat niemand einen Zweifel, schließlich arbeitet daran das gleiche Programmiererteam, das schon das Arcade-Original kreierte.

Die Mega Drive-Version wird eine Kopie des Automaten werden und darüberhinaus sogar noch mit einem Special Feature aufwarten. Alle Kurse und Schwierigkeitslevels des Automaten werden genauso enthalten sein wie die verschiedenen Perspektiven.

Während der Intro-Sequenz gibt es sogar noch ein paar weitere zu bestaunen. Die Geschwindigkeit ist mindestens genauso hoch, wenn nicht sogar noch eine Idee höher. Besonders wichtig ist jedoch die Spielbarkeit, die wir bereits ausgiebigst testen konnten. Neben wenigen Mitarbeitern von SEGA hatten nur die Crew vom SEGA Magazin und die Kollegen vom englischen SEGA Magazine die Möglichkeit, die Mega Drive-Version zu spielen. Wir waren sofort begeistert, denn gegen Virtua Racing wirkt selbst Starwing für Super NES wie eine lahme Krücke, was die Geschwindigkeit angeht. Wer es besonders schwierig haben will, fährt mit der Sicht aus dem Cockpit. Doch man kann jederzeit während der Fahrt (!) per Knopfdruck auf die Perspektive umsteigen, die den Wagen von hinten zeigt. Stufenlos kann man das Spiel fast in eine Micro-Machines-Variante mit 3D-Sicht verwandeln. Der brillant gezeichnete Himmel, die abwechslungsreichen Strecken und die vielen kleinen Ideen machen Virtua Racing zum absoluten Oberknüller. Die Krönung ist jedoch der Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen-Technik.

## DER ZWEI-SPIELER-MODUS

Dieses Feature gibt es noch nicht einmal beim Automaten. Werden dort mehrere Automaten per Kabel zusammengekoppelt, so darf man hier zu zweit gleichzeitig antreten. Der Screen teilt sich in zwei Hälften auf und jeder Fahrer hat seine eigene Perspektive. Spielspaß in Perfektion ist hier garantiert. Hier düsen übrigens gerade Torsten Oppermann von SEGA und Hans Ippisch vom SEGA Magazin um die Wette.



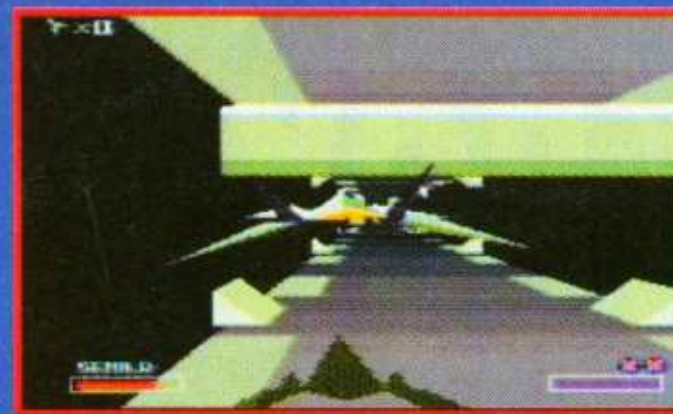
Während die Automaten-Version dank Koppelung verschiedener Automaten mehrspielerfähig wird, darf man hier sogar zu zweit gleichzeitig antreten. Jeder der Spieler erhält hier seine eigene Screenhälfte. Die

Detailstufe ist hier etwas geringer, doch der Spielspaß steigt ins Unendliche. Der SVP-Prozessor eröffnet so letztendlich den Mega Drivern eine neue Welt, was Spiele angeht und schlägt den Konkurrenten von Nin-

tendo gleich um Längen. Qualität hat jedoch auch ihren Preis und rund DM 200 werdet ihr hinlegen müssen, wenn dieses 16 MBit-Modul im Februar oder März erscheinen wird.

## NINTENDO vs. SEGA

### Der Vergleich



SUPER F/X



SEGA SVP

|                        | SUPER F/X            | SEGA SVP        |
|------------------------|----------------------|-----------------|
| <b>Geschwindigkeit</b> | 10 MHz, 10 mips      | 23 MHz, 23 mips |
| <b>ROM</b>             | Cache-RAM, 512 Bytes | I-RAM, 2 KBytes |
| <b>Anzahl Polygone</b> | 100-120              | 300-500         |
| <b>Soundfähigkeit</b>  | unbekannt            | PWM/2 Kanäle    |

**Ergebnis:** In Sachen Geschwindigkeit liegt der SVP eindeutig vorne: Er wird mehr als doppelt so schnell getaktet und schafft 23 Millionen Berechnungen pro Sekunde (mips), während SUPER F/X nur 10 Millionen schafft. Daraus resultiert dann auch, daß der Super F/X-Chip nur 100 bis 120 Polygone darstellen kann, während es der SVP auf weit über 300 bringt. Als besonderes Bonbon wurde dem SVP noch eine Soundfähigkeit spendiert, mit der er den Mega Drive-Soundchip kräftig unterstützen kann. Aus zwei Kanälen können so beispielsweise noch Sprachausgabe und Effekte ertönen. Nach unseren Informationen bleibt der Super F/X stumm und überläßt dem Super NES die ganze Sound-Arbeit.





News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

# SEGA MAGAZIN DAS VIDEO

Du hast Zugang zu einem Videorecorder? Dann mußt du dir unbedingt die erste Ausgabe vom SEGA Magazin-Video holen. Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut und dreißig der derzeit interessantesten Spiele für Mega Drive, Game Gear, Master System und Mega CD auf Video festgehalten. Wenn dir leblose Bilder nicht reichen, dann schau dir doch die Original-



Sequenzen aus den Spielen mit bewegter Grafik und Original-Sound auf dem rund sechzigminütigen Video an, das du ab sofort bei uns bestellen kannst. Auf der Seite 21 findest du den Bestellcoupon. Wir beschreiben die Spiele, liefern Hintergrundinformationen und bewerten knallhart. Unter den vorgestellten Spielen sind unter anderem: Mega Turrican, Dune II, FIFA Soccer, Turtles Tournament Fighters, Sonic CD, Sonic Chaos, Cool Spot, Monkey Island, Street Fighter II Champion Edition, Mortal Kombat.

Für DM19,95 gibt es die erste Ausgabe ab jetzt, wenn ihr genügend Interesse zeigt, wird es noch weitere geben, aber nur dann! Also zurückblättern auf Seite 21 und sofort bestellen!! Sofort!

## M PEOPLE MOVIN' ON UP

Wenn es diesen Sommer so etwas wie einen Überraschungshit gab, dann war es sicherlich One Night In Heaven von den M-People, deren Kopf der DJ-Guru Pickering ist. Für frischen Wind auf den Tanzflächen dürfte nun ihre neueste Scheibe Movin' On Up sorgen. Keine Spur von lärmenden Technobleeps und kreischenden Gesängen. Eingängiger Hausbeat, jazzige Bläser und toller Gesang machen diese fröhliche Nummer zum absoluten Hit-Tip. Techno ist out, back to House!

## MAXI BOX



## RADIOHEAD CREEP

Ich dachte eigentlich, daß dieser Song innerhalb kürzester Zeit die Charts stürmen wird, doch leider scheint mich hier mein Hitnäschen ein bißchen im Stich gelassen zu haben. Die amerikanische Band Radiohead mußte diesen Song auch zweimal veröffentlichen, bis er zum Hit wurde. Version 1 war als reine Ballade ausgelegt, Version 2 wartet mit genial lärmenden Gitarren auf, die diesen Song noch interessanter machen. Einzuordnen ist dieser Song zwischen R.E.M. und Nirvana und außerdem auch derzeit mein persönlicher Favorit.

## CURT SMITH WORDS

Die meisten unter euch haben Curt Smith schon einmal gehört, und zwar bei Songs wie Shout, Everybody Wants To Rule The World, Seeds Of Love oder Advice For The Young At Heart. Damals war er noch Sänger und Bassist bei den Tears for Fears. Nun hat er sich im Streit von Roland Orzabal (der anderen Hälfte) getrennt und ein tolles Debüt-Album vorgelegt. Ist das aktuelle Tears For Fears-Album zu sperrig, so ist seine CD "Soul On Board" fast schon zu eingängig. Zusammen waren sie genial! Nicht genial, aber absolut gelungen ist seine Maxi Words!



# ALBUM BOX



## PHIL COLLINS

### BOTH SIDES

Einstmals war er nur schweigender Schlagzeuger der Band Genesis. Nach dem Weggang von Peter Gabriel übernahm er jedoch überraschenderweise den Part des Sängers und verblüffte mit seinem ausgesprochen hörenswerten Stimmorgan. Anfang der 80er Jahre stürmte er als Solist mit dem Supremes-Cover "You Can't Hurry Love" erstmals die Charts und eine ganze Reihe weiterer Solo-Hits wie Against All Odds, One More Night und Another Day in Paradise folgten. Weitere Alben mit Genesis katapultierten ihn endgültig in den Mega Star-Olymp. Die Rede ist natürlich von Phil Collins, der nun ein neues Album vorlegte, das er fast im Alleingang produzierte. Diese ausgesprochen ruhige CD ist dank einer noch nie gehörten Gefühlswärme in den Gesangsparts genau richtig für die Winterzeit. Eine handvoll hitverdächtiger Titel machen sie zum Mußkauf.

### Phil Collins - Both Sides

Wertung: ☺☺☺☺

Tracks: 11

Anspieltips: Can't Find My Way, Survivors, We Fly So Close

## INXS

### FULL MOON, DIRTY HEARTS

Bands aus Australien spielen schon seit langem eine Rolle im Musikbusiness. Waren es zu Beginn der 80er Jahre hauptsächlich noch die Men At Work, die mit Down Under und Who Can It Be Now für Furore sorgten, so sind es nun Crowded House und INXS, die uns aus dem Land der Kängaruis mit erfrischend anders klingender Musik versorgen. Die Band um Sexsymbol Michael Hutchence muß sich nun endlich nicht mehr nur durch des Sängers Affären mit Kylie Minogue in den Schlagzeilen behaupten, denn nun liegt deren neueste CD vor, die sie von November bis Mai 1992 auf Capri aufnahmen. Ungewohnt harte Gitarrenriffs klirren da aus den Boxen und Michael Hutchence scheint nun gesanglich echt zu Mick Jagger mutiert zu sein. Vier absolut brillante Titel wie die Single The Gift und I'm Only Looking wurden hier mit solider Kost kombiniert, die sehr hörenswert ist.

### INXS - Full Moon, Dirty Hearts

Wertung: ☺☺☺☺

Tracks: 12

Anspieltips: Freedom Deep, Kill the Pain

## PEARL JAM

### PEARL JAM

They are still alive! Noch klingen uns ihre Megahits I'm Still Alive und Jeremy aus dem Megaseller Ten in den Ohren, da wirbelt uns auch schon ihre neueste CD aus dem Winterschlaf. Die Band um Sänger Eddy Vedder, die wie Nirvana ebenfalls aus Seattle, dem Home Of Grunge, kommt, landete mit ihrem Debütalbum Ten einen Erfolg, wie er nur alle Jahrzehnte einmal vorkommt. Satte sieben Wochen platzierten sie sich mit dem Album in den Top 20 der amerikanischen Charts, womit sie sogar Nirvanas Debüt-CD überrundeten. Wer mehr auf balladeske Kost steht, ist hiermit sicherlich falsch beraten, wer jedoch genialen Grunge hören will, trifft hier auf Mega-Titel wie Rearviewmirror, die potentielle Jugend-Hymne Leash und Rats. Brillanter Gesang, dreckiger, jedoch dennoch melodioser Rock und brutale Ehrlichkeit der Texte zeichnet dieses Meisterstück aus.

### Pearl Jam - Pearl Jam

Wertung: ☺☺☺☺☺

Tracks: 12

Anspieltips: Rearviewmirror, Elderly Woman, Leash

☺☺☺☺☺ = brillant ☺☺☺☺ = sehr gut ☺☺☺ = hörenswert ☺☺ = naja ☺ = furchtbar

## News

☑ Ingo Schmolz, ehemals bei RTL mit Ragazzi, ist neuer Moderator bei MTV und damit neben Kristiane Backer (Bravo TV) der zweite aus deutschen Landen. ☑ Harrison Ford bereitet sich auf einen vierten Teil von Indiana Jones vor. ☑ Thorsten Fenslau, Kopf und Songwriter von Culture Beat ("Mr.Vain") kam bei einem Autounfall ums Leben. ☑ "Babe", die neueste Single von Take That, verkaufte sich in der ersten Woche 150.000 Mal! ☑ "I wouldn't normally

do..." wurde von den Pet Shop Boys als dritte Single aus Very ausgekoppelt. ☑ "Without A Trace" heißt die neue Singleauskopplung von Soul Asylum, die mit Runaway Train einen Megahit landeten. ☑ The Smiths gibt es wieder! Sänger Morrissey und Gitarrist Johnny Marr nahmen bereits Songs auf. ☑ Billy Idol will seine Kultband Generation X reformieren. Gitarrist Tony James ist wieder mit dabei! ☑ Neue Compilations gibt es von: Tom Petty & The Heartbreakers, Frankie goes to Hollywood, Prince, Kim Wilde. ☑

## POP CHARTS

1. **Freddy Mercury**  
Living On My Own
2. **Frankie Goes to Hollywood**  
Relax '93
3. **4 Non Blondes**  
What's Up
4. **Captain Hollywood**  
Impossible
5. **Pet Shop Boys**  
Go West



## Count Up!

HIER IST SIE NUN! VIELE VON EUCH WÜNSCHTEN SICH EINE ÜBERSICHT ÜBER ALLE TESTS, DIE JEMALS IM SEGA MAGAZIN ERSCHIENEN SIND. WIR SORTIERTEN ALLE TESTBERICHTE, WERTETEN SIE AUS UND PRÄSENTIEREN SIE EUCH AN DIESER STELLE IN GEORDNETER FORM. ZU JEDEM TTTEL, DER BISLANG VORGESTELLT WURDE, FINDET IHR DIE WERTUNG, DAS GENRE, DIE AUSGABENNUMMER UND DIE SETTENZAHL.

### GAME GEAR

| TITEL             | GENRE       | AUSGABE | SEITE | WERTUNG |
|-------------------|-------------|---------|-------|---------|
| Alien 3           | Action      | 9/93    | 86    | 72%     |
| Cool Spot         | Jump & Run  | 11/93   | 20    | 88%     |
| Donald Duck       | Jump & Run  | 9/93    | 52    | 91%     |
| Global Gladiators | Jump & Run  | 11/93   | 45    | 80%     |
| James Pond 2      | Jump & Run  | 11/93   | 52    | 85%     |
| Jurassic Park     | Jump & Run  | 11/93   | 22    | 71%     |
| Jungle Book       | Jump & Run  | 11/93   | 30    | 87%     |
| Mickey Mouse 2    | Jump & Run  | 9/93    | 50    | 90%     |
| Mortal Kombat     | Beat 'em Up | 11/93   | 24    | 80%     |
| Sonic 2           | Jump & Run  | 9/93    | 70    | 88%     |
| Sonic Chaos       | Jump & Run  | 11/93   | 18    | 90%     |
| Streets Of Rage   | Beat 'em Up | 9/93    | 62    | 85%     |
| Streets Of Rage 2 | Beat 'em Up | 11/93   | 54    | 80%     |
| Summer Challenge  | Sport       | 9/93    | 63    | 76%     |
| Superman          | Action      | 11/93   | 78    | 28%     |
| Super Off Road    | Rennspiel   | 11/93   | 53    | 71%     |
| The Ottifants     | Jump & Run  | 11/93   | 47    | 78%     |
| W.C. Soccer       | Sport       | 11/93   | 78    | 72%     |
| W.C. Leaderboard  | Sport       | 9/93    | 80    | 81%     |
| Wolfchild         | Action      | 11/93   | 78    | 58%     |

### MASTER SYSTEM

| TITEL              | GENRE       | AUSGABE | SEITE | WERTUNG |
|--------------------|-------------|---------|-------|---------|
| Alien 3            | Action      | 9/93    | 86    | 73%     |
| Asterix            | Jump & Run  | 9/93    | 74    | 84%     |
| California Games 2 | Sport       | 11/93   | 78    | 51%     |
| Cool Spot          | Jump & Run  | 11/93   | 20    | 88%     |
| Donald Duck        | Jump & Run  | 9/93    | 52    | 91%     |
| Donald Duck 2      | Jump & Run  | 11/93   | 48    | 93%     |
| Global Gladiators  | Jump & Run  | 9/93    | 72    | 67%     |
| James Bond-Duel    | Jump & Run  | 11/93   | 78    | 54%     |
| James Pond 2       | Jump & Run  | 11/93   | 52    | 85%     |
| Jungle Book        | Jump & Run  | 11/93   | 30    | 86%     |
| Jurassic Park      | Jump & Run  | 11/93   | 22    | 71%     |
| Mickey Mouse 2     | Jump & Run  | 9/93    | 50    | 90%     |
| Mortal Kombat      | Beat 'em Up | 11/93   | 24    | 80%     |
| PGA Tour Golf      | Sport       | 11/93   | 28    | 81%     |
| Sonic Chaos        | Jump & Run  | 11/93   | 18    | 90%     |
| Streets Of Rage    | Beat 'em Up | 9/93    | 62    | 83%     |
| Superman           | Action      | 11/93   | 78    | 28%     |
| Super Off Road     | Rennspiel   | 11/93   | 53    | 69%     |
| The Ottifants      | Jump & Run  | 11/93   | 47    | 78%     |
| The Flintstones    | Jump & Run  | 9/93    | 58    | 72%     |
| W.C. Leaderboard   | Sport       | 9/93    | 80    | 82%     |
| Wimbledon 2        | Sport       | 9/93    | 82    | 75%     |
| World Tour Golf    | Sport       | 11/93   | 78    | 61%     |
| Wolfchild          | Action      | 11/93   | 78    | 58%     |

### MEGA CD

| TITEL             | GENRE       | AUSGABE | SEITE | WERTUNG |
|-------------------|-------------|---------|-------|---------|
| Afterburner       | Action      | 9/93    | 28    | 38%     |
| Batman Returns    | Action      | 9/93    | 10    | 80%     |
| Cobra Command     | Action      | 9/93    | 14    | 79%     |
| Dune              | Adventure   | 11/93   | 76    | 80%     |
| Ecco The Dolphin  | Adventure   | 9/93    | 26    | 84%     |
| Final Fight       | Beat 'em Up | 9/93    | 18    | 74%     |
| Jaguar XJ 220     | Rennspiel   | 9/93    | 16    | 70%     |
| M.M.V. INXS       | Fun         | 9/93    | 12    | 61%     |
| M.M.V. Marky Mark | Fun         | 9/93    | 12    | 58%     |
| Prince Of Persia  | Jump & Run  | 9/93    | 29    | 53%     |
| Road Avenger      | Rennspiel   | 9/93    | 24    | 71%     |
| Thunderhawk       | Action      | 9/93    | 30    | 92%     |
| Time Gal          | Jump & Run  | 9/93    | 32    | 82%     |
| Silpheed          | Action      | 9/93    | 20    | 81%     |
| Sol Feace         | Action      | 9/93    | 22    | 69%     |
| Sonic CD          | Jump & Run  | 11/93   | 74    | 89%     |
| Wolfchild         | Action      | 9/93    | 19    | 59%     |

### MEGA DRIVE

| TITEL             | GENRE            | AUSGABE | SEITE | WERTUNG |
|-------------------|------------------|---------|-------|---------|
| Aladdin           | Jump & Run       | 11/93   | 14    | 92%     |
| Ali Boxing        | Sport            | 11/93   | 79    | 64%     |
| Alien 3           | Action           | 9/93    | 86    | 69%     |
| Another World     | Action-Adventure | 11/93   | 38    | 58%     |
| Asterix           | Jump & Run       | 11/93   | 34    | 75%     |
| Ball Jacks        | Sport            | 11/93   | 79    | 61%     |
| Bart's Nightmare  | Jump & Run       | 11/93   | 71    | 61%     |
| Battletoads       | Action           | 9/93    | 53    | 76%     |
| B.O.B             | Action           | 11/93   | 60    | 70%     |
| Bubsy             | Jump & Run       | 11/93   | 61    | 73%     |
| Captain America   | Action           | 11/93   | 79    | 26%     |
| Captain Planet    | Action           | 11/93   | 79    | 38%     |
| Chuck Rock 2      | Jump & Run       | 11/93   | 66    | 81%     |
| Cool Spot         | Jump & Run       | 9/93    | 56    | 88%     |
| Cosmic Spacehead  | Adventure        | 11/93   | 35    | 71%     |
| Cyborg Justice    | Beat 'em Up      | 11/93   | 79    | 52%     |
| Daviscup Tour     | Sport            | 11/93   | 39    | 83%     |
| Fantastic Dizzy   | Jump & Run       | 11/93   | 47    | 58%     |
| F1                | Rennspiel        | 9/93    | 46    | 88%     |
| F15 Strike Eagle  | Flugsim.         | 9/93    | 94    | 80%     |
| FIFA Soccer       | Sport            | 11/93   | 62    | 91%     |
| Flashback         | Jump & Run       | 9/93    | 66    | 85%     |
| Gauntlet 4        | Action           | 11/93   | 26    | 71%     |
| Global Gladiators | Jump & Run       | 9/93    | 72    | 82%     |
| Gunstar Heroes    | Action           | 11/93   | 70    | 82%     |
| Haunting          | Action           | 11/93   | 44    | 72%     |
| Jack Nicklaus     | Sport            | 11/93   | 38    | 82%     |
| James Pond 3      | Jump & Run       | 9/93    | 60    | 87%     |
| Jungle Strike     | Action           | 9/93    | 64    | 92%     |
| Jurassic Park     | Jump & Run       | 11/93   | 22    | 76%     |
| Landstalker       | Adventure        | 9/93    | 76    | 91%     |
| MicroMachines     | Rennspiel        | 9/93    | 88    | 81%     |
| Mig 29            | Flugsim.         | 11/93   | 46    | 71%     |
| Mortal Kombat     | Beat 'em Up      | 11/93   | 24    | 85%     |
| MLF               | Sport            | 11/93   | 37    | 65%     |
| NHLPA Hockey '93  | Sport            | 9/93    | 78    | 90%     |
| NHL Hockey '94    | Sport            | 11/93   | 50    | 92%     |
| PGA Tour Golf II  | Sport            | 9/93    | 79    | 88%     |
| Puggsy            | Jump & Run       | 11/93   | 68    | 92%     |
| Rocket Knight     | Jump & Run       | 9/93    | 90    | 87%     |
| Sensible Soccer   | Sport            | 11/93   | 32    | 91%     |
| Shining Force     | Rollensp.        | 9/93    | 48    | 86%     |
| Sonic 2           | Jump & Run       | 9/93    | 70    | 89%     |
| Sonic Spinball    | Flipper          | 11/93   | 72    | 84%     |
| Shinobi III       | Jump & Run       | 11/93   | 64    | 86%     |
| Street Fighter II | Beat 'em Up      | 11/93   | 40    | 43%     |
| Streets Of Rage 2 | Beat 'em Up      | 9/93    | 89    | 83%     |
| Strider II        | Arcade           | 11/93   | 79    | 69%     |
| Team USA Bas.     | Sport            | 9/93    | 84    | 73%     |
| The Flintstones   | Jump & Run       | 9/93    | 58    | 72%     |
| The Ottifants     | Jump & Run       | 9/93    | 54    | 84%     |
| Two Tribes        | Strategie        | 11/93   | 36    | 87%     |
| Tiny Toon Adv.    | Jump & Run       | 9/93    | 68    | 85%     |
| Ultimate Soccer   | Sport            | 9/93    | 92    | 86%     |
| Wiz'n'Liz         | Jump & Run       | 11/93   | 56    | 75%     |
| World O. Illus.   | Jump & Run       | 9/93    | 61    | 88%     |



# MÄCHTIG COOL, LEUTE!

Jetzt das **"SEGA MAGAZIN"** im Abo reservieren. Ab Januar 1994 erscheint das **"SEGA MAGAZIN"** regelmäßig - Monat für Monat die ganze Welt der Sega-Spiele.

Zum Preis von nur DM 46,80 bekommst Du **"SEGA MAGAZIN"** ein ganzes Jahr ins Haus.

Und dazu gibt's noch kostenlos das **"SEGA MAGAZIN"**-T-Shirt oder die **"SEGA MAGAZIN"**- Pins.



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Oder - noch schneller - Coupon faxen an:

**0911 - 28 68 32**

**SEGA**  
Magazin

**ABO-COUPON**

☐ **JA**, ich will **"SEGA MAGAZIN"** für min. 1 Jahr zu DM 46,80 abonnieren. Dazu erhalte ich folgende Prämie **KOSTENLOS** (nur eine möglich):

- ☐ **"Sega-Magazin" -Pins (5-Stück)**
- ☐ **T-Shirt "Sega-Magazin"**

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten (auch bei Gebrauch des Widerrufsrechts).

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (ggf. eines Erziehungsberechtigten)

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

Datum

2. Unterschrift (ggf. eines Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):

☐ Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

☐ gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um min. 2 Wochen!

SM 0294

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten (auch bei Gebrauch des Widerrufsrechts).



## Mailbox



ABER HALLO! WAS IHR ALLES VON UNS WISSEN WOLLT, IST WIRKLICH ERSTAUNLICH. DOCH WIR BEMÜHEN UNS, ALLE EURE FRAGEN GENAUESTENS ZU BEANTWORTEN. DAZU NERVEN WIR DANN AUCH SEGA UND DIE GANZEN SPIELEHERSTELLER MIT EUREN FRAGEN. GENAU DAFÜR IST DIE MAILBOX AUCH DA! ALLE SEGA-FREAKS SOLLEN HIER ERFAHREN KÖNNEN, WAS SIE SCHON LANGE WISSEN WOLLTEN! NATÜRLICH KÖNNEN WIR NICHT ALLE BRIEFE ABDRUCKEN, DOCH ICH HOFFE, DASS DIE ANDEREN, DEREN BRIEFE NICHT ABGEDRUCKT WURDEN, NICHT TRAUIG SIND. BITTE TEILT UNS AUCH IN ZUKUNFT MIT, WAS IHR LESEN WOLLT. WENN EUCH ETWAS NICHT GEFÄLLT, DANN SCHREIBT ES UNS! WIE IHR VIELLEICHT FESTGESTELLT HABT, HABEN WIR EINE GANZE MENGE VON EUREN IDEEN IN DAS HEFT ÜBERNOMMEN! SCHLIESSLICH IST DAS SEGA MAGAZIN EUER HEFT! BIS ZUM NÄCHSTEN MAL! EUER HANS

**Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:**

**Computec Verlag  
Redaktion SEGA Magazin  
Kennwort: Mailbox  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg**

### SONIC STORY

**Ich muß euch wirklich zu den beiden ersten Ausgaben gratulieren, denn kein anderes Heft hat in mir schon so viel Interesse geweckt, wie das SEGA Magazin. Doch nun zu meinen Fragen:**

- 1. Ich bin nicht nur ein großer Sega-Fan, sondern auch ein total durchgefeilter Sonic-Freak. Da interessieren mich natürlich nicht nur die Sonic-Spiele, sondern auch die Story. Gibt es irgend ein Buch, in dem die gesamte Geschichte von ihm drin ist? Vom Herkunftsort Robotniks über die Entstehung der Sünd-Insel bis hin zu Sonics Eltern möchte ich alles wissen.**
- 2. Gibt es Sonic II-CD?**
- 3. In einer Werbung von einem Händler fand ich Sonic 4! Davon weiß ich noch gar nichts, bringt doch bitte einmal einen Test darüber.**

*Erich Bruhin, Tuggen, Schweiz*

1. Die Extrabeilage, die du hoffentlich bei dieser Ausgabe gefunden hast, dürfte doch für dich wie ein verspätetes Weihnachtsgeschenk sein. Über die weiteren Fragen wissen wir leider auch nicht allzuviel. Jedoch sollte uns die

Sonic-Zeichentrick-Serie mehr dazu verraten. Wir halten dich auf alle Fälle auf dem laufenden.

2. Nicht so hurtig! Jetzt ist die Sonic CD eben erst erschienen und du willst schon Sonic II CD! Das wird bestimmt kommen, doch es wird noch viel besser und dafür brauchen die Programmierer nun einmal Zeit.

3. Öha! Tatsächlich steht da Master System 2 inklusive Sonic 4. Da handelt es sich leider um einen Druckfehler, denn beigelegt wird Sonic Chaos!

### ALADDIN FÜR MS II

**Ich habe eine Frage an Euch! Warum werden die schönsten Videospiele immer für den Mega Drive gemacht, wie zum Beispiel 'Aladdin' oder 'The Ottifants'? Ich habe das Master System II und ich ärgere mich immer wieder darüber. Kann man denn solche Spiele nicht auch für das Master System II machen?**

*Sindy Haha, Hoyerswerda*

Diese Spiele werden doch auch für das Master System II gemacht. 'The Ottifants' ist für das Master System sogar

früher erschienen als für den Mega Drive. Aladdin wird irgendwann auch für Master System und Game Gear kommen, doch es wird bestimmt noch einige Monate dauern. Da der Mega Drive wesentlich leistungsfähiger ist, erscheinen dafür auch die schönsten Spiele zuerst für ihn. Oft ist es einfach nicht möglich, Mega Drive-Spiele auf das Master System umzusetzen, da die Qualität darunter zu stark leiden würde. Und schlechte Spiele willst du doch bestimmt nicht! Außerdem gibt es auch Spiele für das Master System, die es für den Mega Drive nicht gibt, wie beispielsweise Sonic Chaos! Oder Jungle Book, das erst im Juni für Mega Drive erscheint!

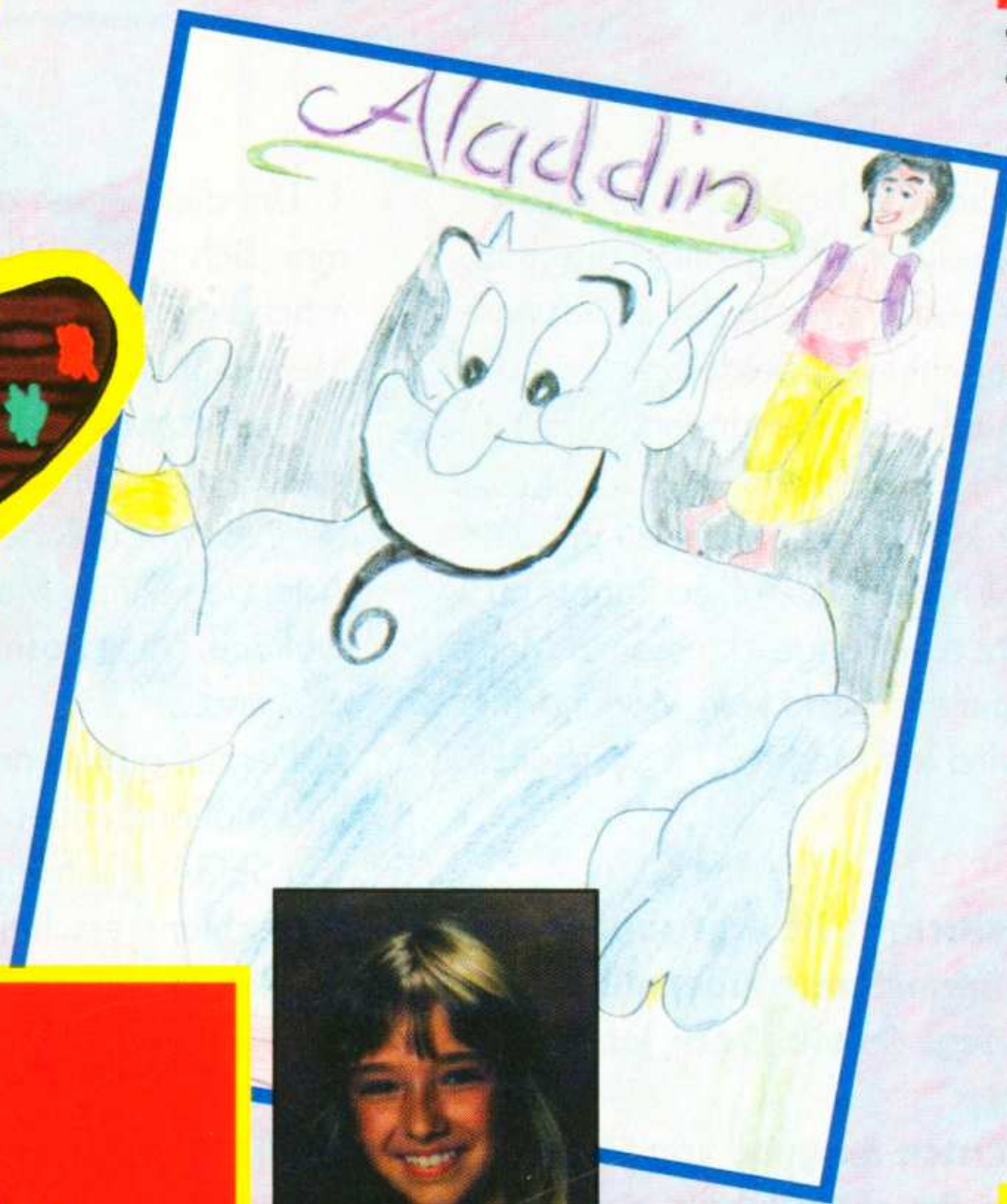


### SEGA VS. BIG N

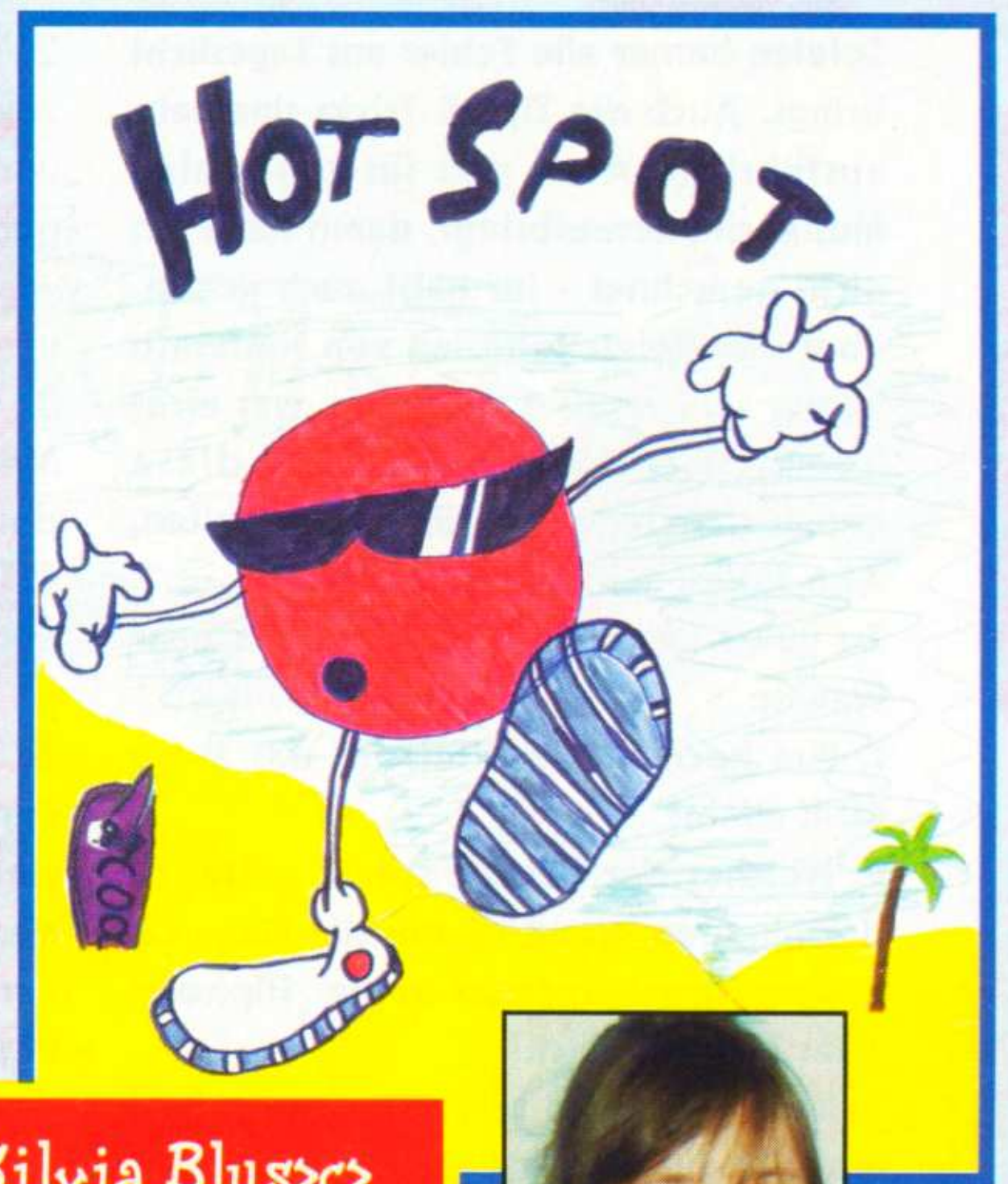
**Auch die zweite Ausgabe eures SEGA-Magazins ist sehr gut gelungen. Besonders die farbigen Hintergründe können begeistern.**

**Zudem finde ich auch noch gut, daß ihr selbst bei den von Sega hergestellten**





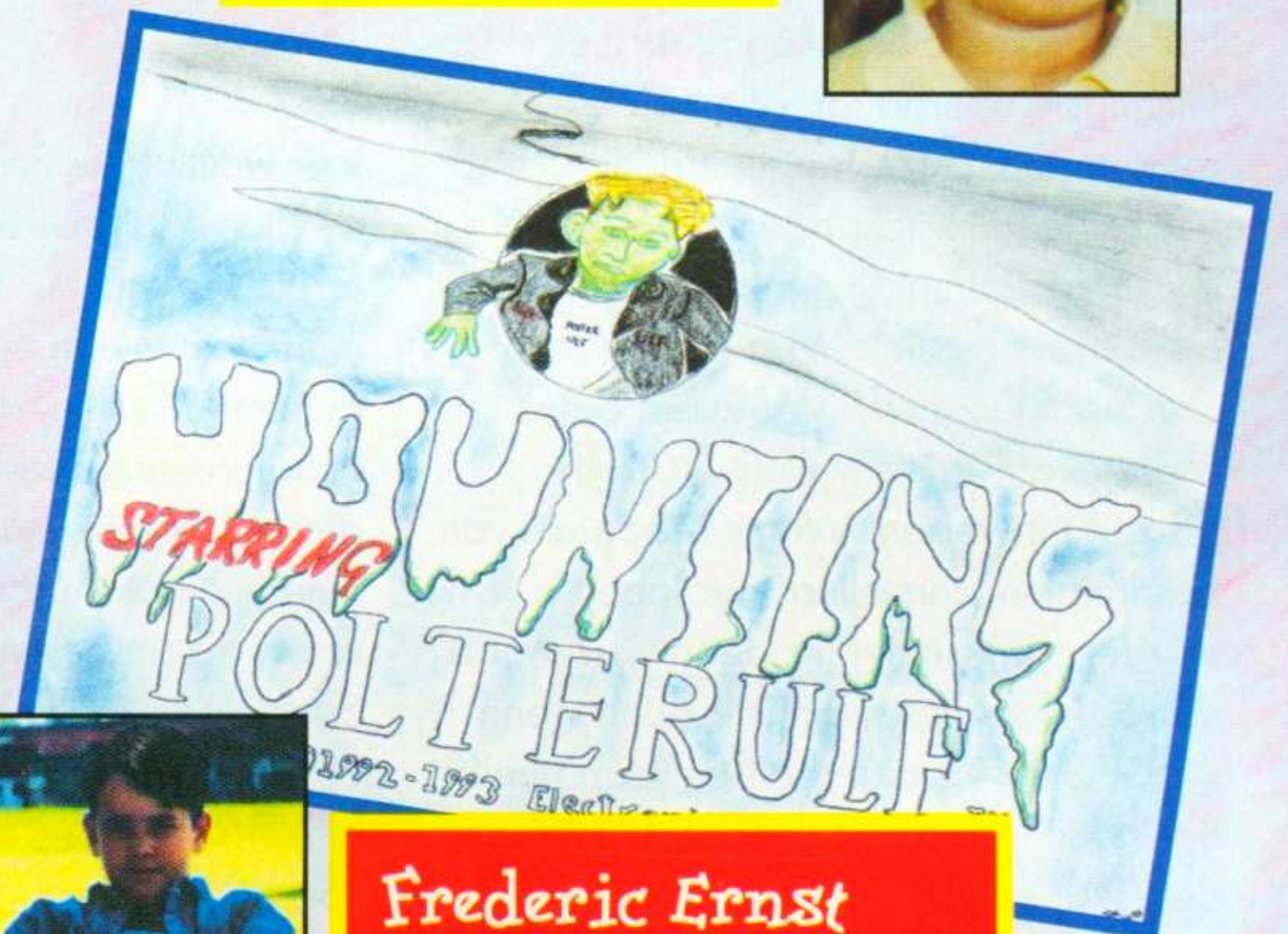
Caroline  
Spillmann  
aus Metzingen



Silvia Bluszczyk  
13 Jahre



Heiko Siegers  
13 Jahre aus  
Osterode



Frederic Ernst  
13 Jahre aus  
Luxemburg



Thomas Denk  
aus Mülheim

Unser Advents-  
kalender!





**Spiele immer alle Fehler ans Tageslicht bringt. Auch die Tips & Tricks sind sehr ausführlich. Aber daß ihr sogar eine Musikecke herausbringt, damit hätte ich nicht gerechnet - ihr habt euch gegenüber den Spielekonsolen von Nintendo immer sehr neutral verhalten, was nicht immer wichtig sein muß, da diese genau das Gegenteil für ratsam halten. Also Jungs, Kritik, daß es kracht! Zu guter Letzt hätte ich noch ein paar Fragen:**

1. Wie hoch ist der Preis für das Mega CD-II allein?
2. Welches der beiden Spiele sollte ich dazu kaufen, wenn ich mir das Mega CD II ohne Road Avenger kaufe: Silpheed oder Thunderhawk?
3. Kann man auch noch die guten alten Module für den Mega Drive spielen, wenn das Mega CD II angeschlossen ist?

Achim Salamon, Berlin

Für uns vom SEGA Magazin ist es das wichtigste überhaupt, alle Spiele genauestens zu testen. Dabei nehmen wir keine Rücksicht darauf, von wem das Spiel kommt. Ihr solltet wissen, ob das Spiel das Geld wert ist, das ihr dafür zahlen müßt. Wenn ein Spiel Mängel aufweist, wollen wir euch darauf hinweisen. Wenn wir Spiele von bestimmten Herstellern nur loben würden, wie solltet ihr dann wissen, ob das Spiel lohnenswert ist? Auch wenn wir SEGA Magazin heißen, dann heißt das noch lange nicht, daß wir alles an den Spielen von SEGA gut finden. Daß wir uns wenig über die Konsolen von Nintendo äußern, liegt einfach daran, daß wir euch Information für eure Sega-Konsole liefern wollen. Daß Sonic wesentlich cooler als Mario ist, wißt ihr ja selbst, das müssen wir euch doch nicht noch extra mitteilen. Jedoch werden wir wohl den einen oder anderen Hieb in Richtung Nintendo nicht unterlassen, solange er sachlich und fair ist. Den Auftakt dazu bietet der Vergleich von Street Fighter II auf Mega Drive und Super NES im großen Beat 'em up-Special dieser Ausgabe.

1. Das Mega CD II alleine solltet ihr für rund DM 500,- bekommen, mit Spiel werdet ihr etwa DM 580,- bezahlen müssen.

2. Welches der beiden Spiele du dir zulegst, solltest du eigentlich anhand unserer Testberichte in der ersten Ausgabe entscheiden. Beide Spiele sind wirklich toll, die Wertungen findest du im Count Up auf Seite 108.

3. Aber klar doch! Steckst du in dein Mega Drive ein Modul, so kannst du das trotz eines angeschlossenen Mega CD II spielen. Steckst kein Modul drin, dann wird auf Mega CD II geschaltet.

## SCOREBOX?

Eure Zeitschrift ist echt super. Es gibt viele Informationen über die verschiedenen Sega-Spiele. Doch jetzt zu meiner Frage:

In der ersten Ausgabe von SEGA Magazin habt ihr geschrieben, daß ihr eine Scorebox einrichten wollt. In der zweiten Ausgabe habe ich das ganze Heft durchgeblättert und nichts gefunden. Richtet Ihr die Scorebox noch ein?

Alexander Schuck, Schemmershofen

Wir wollten die Scorebox wirklich in der zweiten Ausgabe einführen, doch leider erreichten uns nur zwei Einsendungen mit Fotos. Wenn wir genügend Einsendungen erhalten, dann werden wir die Scorebox auch wirklich eröffnen, aus diesem Grunde starten wir hier noch einmal einen Aufruf. Wer glaubt, daß er bei einem bestimmten Spiel für eine Sega-Konsole der beste ist, dann sollte er uns seinen Highscore zusammen mit einem Beweisfoto unter dem Kennwort "Scorebox" zusenden. Es versteht sich natürlich von selbst, daß man dabei keine Cheats, Tricks oder Action-Replay-Module verwendet!



## SATURN & ROCKET KNIGHT II

1. Wird es genug Software für das Mega CD II geben? Hat das Mega CD II Zukunft?

2. Werden die Spiele zur Saturn-Konsole Mega Drive-kompatibel sein?

3. Kommt die VR-Brille offiziell nach Deutschland?

4. Wird es einen zweiten Teil von Rocket Knight Adventure geben?

Franco de Leonardis, Hanau

1. Um die Zukunft des Mega CD II muß man sich nun wirklich keine Sorgen machen. Es sind schon eine ganze Menge Spiel auf dem Markt, und in den nächsten zwölf Monaten erwarten wir eine ganze Menge an Top-Titeln wie beispielsweise Rebel Assault von Lucas Arts, Demolition Man mit Sylvester Stallone, Microcosm von Psygnosis, und und und....

2. Derzeit gibt es noch recht wenig Informationen über die Saturn-Konsole von SEGA, die frühestens 1995 in Deutschland erscheinen wird. Jedoch werden die Saturn-Spiele definitiv nicht auf dem Mega Drive laufen. Wie es umgekehrt aussieht, ist noch fraglich.

3. Im Laufe des Jahres sollte die VR-Brille wohl noch erscheinen.

4. Konami teilte uns mit, daß derzeit gerade emsig an einem zweiten Teil zum Sparkster Spiel gearbeitet wird. Vielleicht erscheint es noch 1994!

## DUNE & US-HI-MI

Ich habe einige Fragen an die beste SEGA-Zeitschrift der Welt - an euch!

1. Was bedeuten eigentlich die Zeichen hi, us, mi, mg, pm, sd und op unter den Spieletests?

2. Ist das Spiel Dune auf Mega CD II so etwas wie Sim City auf dem Super NES, und wenn ja, wird es das Spiel auch auf dem Mega Drive geben?

3. Ich habe gehört, daß es das Spiel NHLPA Hockey '94 geben wird. Wenn ja, zu welchem Spiel würdet ihr mir raten? NHLPA Hockey '93 oder NHLPA Hockey '94?

Unbekannt, unbekannt

1. Diese 'Zeichen' sind die Kürzel der Redakteure, die den jeweiligen Testbericht geschrieben haben. 'hi' steht folglich für Hans Ippisch, 'us' für Ulf Schneider, 'mg' für Markus Geltenpoth, 'pm' für Petra Maueröder, 'sd' für Sebastian Dambos und 'op' für Oliver Preißner.

2. Dune für Mega CD ist ein Adventure und hat mit Sim City wenig gemein. Dune II für den Mega Drive hingegen, das wir in der ersten Ausgabe vorgestellt haben, hat schon ein bißchen mehr Ähnlichkeiten mit Sim City.





René Grob  
15 Jahre aus  
Effretikon  
(Schweiz)



Wir sind stolz  
auf die Urkunde!



Julia  
Rockrohr  
aus  
Holz-  
kirchen



von  
Thomas  
Kerkel



Nicole  
Wagner  
aus Lollar



Euch gefällt die Paintbox?  
Ihr wollt auch mitmachen?  
Dann schickt euer Kunst-  
werk mit (!!) Foto an  
folgende Adresse:  
Computec Verlag  
Redaktion SEGA Magazin  
Kennwort: Paintbox  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg





## VIRTUA RACING



Darauf hat die Welt gewartet! Das erste Mega Drive-Modul mit dem SEGA VIRTUA-Prozessor. Schon jetzt können wir euch ein brillantes Spielvergnügen versprechen.



## SONIC 3

Wenn sich die Programmierer nicht in dem Programmgestrüpp verirren, dann dürft ihr den exklusiven Testbericht zu Sonic 3 erwarten.



## MORE REVIEWS

FÜR ALLE ANDEREN SYSTEME ERWARTEN  
WIR NOCH FOLGENDE KNALLER



**GAME GEAR:** Road Runner, Winter Olympics

**MASTER SYSTEM:** Ultimate Soccer, Fire & Ice, Road Rash

**MEGA DRIVE:** Art Of Fighting

**Mega CD II:** Jurassic Park, Prize Fighter

### Impressum

#### Verlag:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

#### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion "SEGA Magazin"  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

#### Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

#### Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

#### Stellvertretender Chefredakteur

Christian Müller (cm)

#### Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

#### Textkorrektur:

Herbert Aichinger

#### Bildredaktion:

Roland Gerhardt

#### Freie Mitarbeiter:

Sebastian Dambos (sd), Markus Geltenpoth (mg),  
Markus Islinger (mi), Petra Mauröder (pm),  
Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op), Ulf  
Schneider (us)

#### Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Sylvia Stenglein,  
Titel: Patrick Hodge  
Titel: Sonic 3, Copyright SEGA  
Wir danken.

#### Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

#### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

#### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

#### Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitat  
Tel. 0911/ 96 832-19  
Tel. 0171/ 621 31 46  
Fax. 0911/642 63 33

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47  
47058 Duisburg  
Tel. 0203/305 11 11  
Fax 0203/305 11 34

#### Druck:

Heckel, 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.



MULTIMEDIA IST PRIVATSACHE

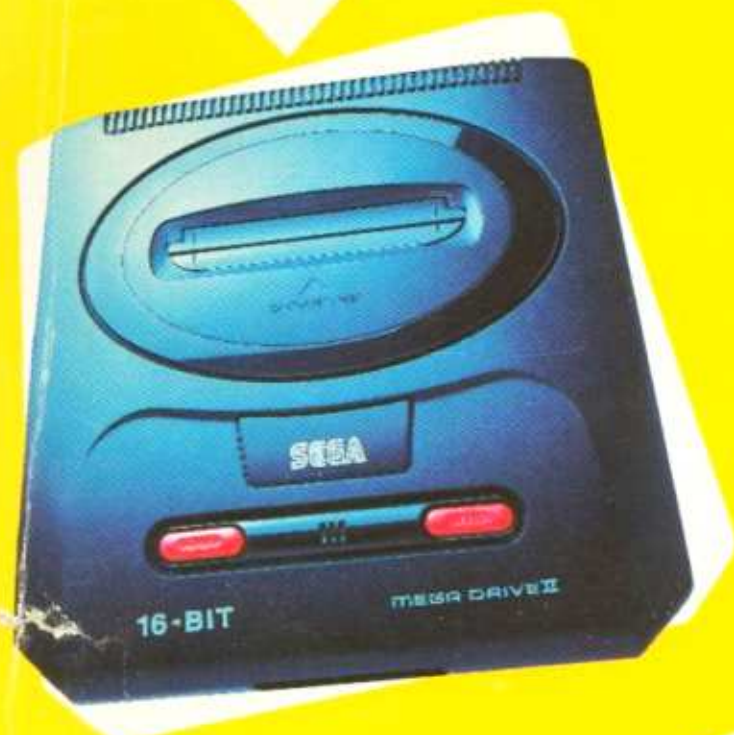
# GET INTERACTIVE!

Der MEGA CD II – Der Multiplikator Ihrer Spielideen. Doppelt so stark durch einen zweiten 16-Bit-Prozessor. Voll intensiv dank 500 mal mehr Speicherkapazität pro CD im Vergleich zu herkömmlichen Videospielmodulen. Kompatibel für alles, was die SEGA Zukunft bringt. Unüberhörbar gut geeignet für alle Musik-CDs. Und innovativ in den Spielkonzepten: Echte Filmsequenzen sind komplett darstellbar.



**d**

Das SEGA CD-Zeitalter ist angebrochen.



Der MEGA DRIVE II: Auf diese Konsole ist Verlaß.

**b**



**c**

Das MEGA CD II: Multineu und megascharf.

**a**

Alle reden von Multimedia. Und SEGA bietet als erster Videospieleanbieter eine atemberaubende Lösung: den MEGA CD II. Jetzt können Sie damit ganz einfach Ihr eigenes Privatprogramm gestalten. Sie schneiden eigene Video-clips. Sie bewegen sich in faszinierenden 3D-Grafikwelten. Und Sie hören Ihre guten, alten Musik-CDs in großartigen Klangqualitäten. Alles, was Sie für den MEGA CD II und seine High-Tech-Dimensionen brauchen, sind ein MEGA DRIVE, ein Fernseher und eine Stereoanlage – schon starten Sie durch.

# SEGA



# MORTAL KOMBAT®

# Schlag auf Schlag!

## WIEDER LIEFERBAR: 16-MEG

**MORTAL KOMBAT®** ist wieder im Handel. Das actiongeladene Kampfspiel von Acclaim sorgt für Furore. Die Fachpresse ist voll des Lobes.

Der  
**MORTAL KOMBAT®-Sound**  
jetzt auch auf CD!

Für "Sega Pro" ist  
**MORTAL KOMBAT®**  
"unbedingt das beste  
Prügelspiel!"

Für die Zeitschrift "**Power Play**" ist  
der Titel "Hype des Jahres"  
so sicher, wie ein Sieg Goros.

"**Maniac**" bewundert die  
einfallsreichen, gut zu  
steuernden Spielfiguren.

Zitate, wie  
"**MORTAL KOMBAT®**  
bietet filmreife  
Animationen der  
Extraklasse!",  
(**Gamers 6/93**)  
sind an der  
Tagesordnung.

In sämtlichen  
Videospiel-  
charts rangiert  
**MORTAL KOMBAT®**  
zudem an erster  
Stelle.

Kurz gesagt:  
**MORTAL KOMBAT®**  
ist der Kick,  
den Du jetzt  
brauchst.

**Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49**

**Acclaim®**

**Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.**

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System and Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Arena and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment™ & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

**ARENA**

**MIDWAY**