

SEGA

Magazin

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,-

3/94

4. Ausgabe
März '94

DM 5,-
COMPUTEC
VERLAG

32
Seiten
Tips & Tricks

Zum Sammeln!

SPECIALS & INFOS ZU:

Marko's Magic Football
NBA Jam, Castlevania,
Mystery Mansion



SILPHEED-RIESENPOSTER!

WINTER OLYMPICS

Die Olympischen Spiele für SEGA!



SONIC 3
Umfangreicher,
schneller, besser!
Jetzt im Test!



**PRIZE
FIGHTER**
Der Box-Knüller!

New entry!



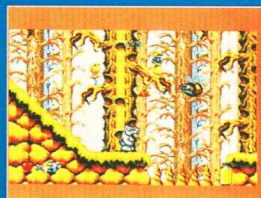
SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Ottilie?

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

G ET 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 Videospielleanbieter 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

H



allo und herzlich willkommen zur vierten Ausgabe des SEGA Magazins.

Wer denkt, daß die Softwarefirmen ihr Hitpulver schon anlässlich des Weihnachtsgeschäfts verschossen hätten, irrt sich. Diese Ausgabe ist bis auf die letzte Seite gefüllt mit tollen Tests, super Specials und aktuellen Berichten. Die Höhepunkte sind sicherlich der Test von Sonic 3, der Mega-Bericht von der Consumer Electronics Show in Las Vegas und das Preview zum Arcadeknüller NBA Jam. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 108 Count Up
- 114 Impressum
- 110 Mailbox/Paintbox
- 94 SEGA Bestseller
- 114 Vorschau

SPECIALS

- 06 CES Messebericht
- 98 Marko's Magic
- 104 NBA Jam MD

NEWS

- 12 News
- 106 Streetbeat-Musik & More

COMPETITIONS

- 29 Addams Family
- 104 NBA Jam

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Cheats & More

PREVIEWS

- 102 Aladdin GG
- 103 Castlevania MD

- 101 Jurassic Park MCD
- 96 Mystery Mansion MCD
- 100 Monkey Island MCD

REVIEWS MEGA CD II

- 19 Chuck Rock II
- 92 Double Switch
- 90 Prize Fighter

REVIEWS MEGA DRIVE

- 28 Addams Family
- 88 Lost Vikings
- 84 Lotus II
- 22 NBA Showdown
- 85 Normy's
- 30 Skitchin'
- 14 Sonic 3
- 86 Winter Challenge
- 20 Winter Olympics

REVIEWS 8-Bit

- 24 Asterix 2 MS/GG
- 26 Road Runner MS/GG
- 20 Winter Olympics MS/GG



006 Die Vorschau auf die Hits 94! Wir waren für euch in Las Vegas und präsentieren euch den aufregendsten Bericht des Jahres!



102 Aladdin kehrt nun auf dem Game Gear zurück. Auch hier darf man famose Grafik und eine tolle Atmosphäre genießen.



104 Acclaim legt ein weiteres Mal ein Spiel der Spitzenklasse vor. Wir warfen einen ersten Blick auf NBA Jam für den Mega Drive.

S P E C I A L

LAS VEGAS DIE WINTER CES

DAS NOCH WEITGEHEND VOR UNS LIEGENDE JAHR WIRD, WENN MAN DEN ALLGEMEINEN PROGNOSEN GLAUBEN SCHENKEN DARF, SEHR ENTSCHEIDEND FÜR DIE BEWEGUNGEN AUF DEM SOFTWARE-MARKT SEIN. UM SO WICHTIGER IST NATÜRLICH DIE ERSTE "PRÄSENTATION" DER PALETTE '94 AUF DER CES IN LAS VEGAS. WIR SUCHTEN NACH HITS, TRENDS UND MEINUNGEN!

Von Götz Schmiedehausen



Thorsten Szameitat, Oliver Menne und Götz Schmiedehausen sind für euch in die Traumstadt aller Zocker, nach Las Vegas gedüst und veranstalteten eine Jagd nach News und Gerüchten.

Das Interesse war groß. Man hatte extra zwei zusätzliche Hallen für die riesige Zahl an Anbietern aus dem Videospielebereich anbauen müssen. Sega allein belegte eine halbe Halle für ihren Mega-Stand. Die bevorzugten Spiele-Kategorien der Firmen waren Sport-Spiele, Jump & Runs und Action-Knaller, vor allem auf dem Mega Drive, während dem Game Gear etwas weniger Beachtung

geschenkt und das Mega CD noch "mit Vorsicht" genossen wurde. Master System Spiele waren leider komplett abgemeldet. Unter den Vorzeichen des Basketball-Trends, einer kommenden Winterolympiade und, viel wichtiger, der Fußball-WM Mitte des Jahres, stand natürlich der Sport ganz oben an bei den Firmen.

SPORTS ON SEGA



mal ein Basketballer, veröffentlicht ebenfalls sein "persönliches" Programm. Barkley: Shut Up and Jam will allerdings

mehr zu den Roots des Sportes zurück, nämlich auf die Straße mit Two-On-Two-Streetball, was ja auch in unseren Breiten sehr gerne praktiziert wird (Mega Drive, März).

Accolade

Und so erwartet uns Brett Hull Ice Hockey (Mega Drive, März) von Accolade. Da der amerikanische Eishockey-Star sozusagen selbst mit Hand an das Spiel gelegt hat, kommt bestimmt ein ernstzunehmender Konkurrent für EAs NHL '94 auf den Markt. Ein weiteres Sport-Idol, dies-

Acclaim

Der Messehit in Sachen Sportspiele war natürlich das überaus brillante NBA Jam. Um das Teil auch optisch perfekt ins Bild zu kriegen, hatte man ein Mini-Basketball-Feld am Stand aufgebaut und einige Profis auf Einrädern für spannende Live-Duelle enga-

Extra für NBA Jam holte sich Acclaim nette Mädels auf das Parkett!

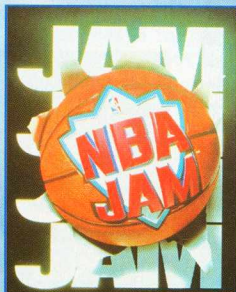


giert. Das Spiel selbst ist ein Two-On-Two-Match, jedoch mit allen großen NBA-Stars und deren Eigenarten (Mega Drive/Game Gear, 4. März). Außerdem annoncierte man Mortal Kombat II für den 13. September 1994.

Electronic Arts

Wenn man im Business über Sportspiele redet, denkt man an Electronic Arts. Ein Äquivalent zum grandiosen FIFA Soccer oder NHL '94 gab es zwar nicht, jedoch so ziemlich die gesamte Palette der Top-Sport-Titel auf CD.

Etwas gemäßigter wirkt da PGA Tour Golf (Mega Drive, März), welches nun genau wie all die anderen EA Sport-Spiele zu viert gezockt werden kann. Außerdem konnte eine Rohversion der Rennsport-Simulation Mario Andretti Racing besichtigt werden. Das



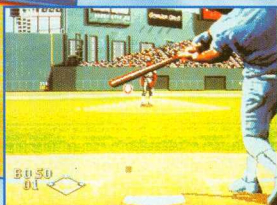
Spiel beinhaltet drei Disziplinen: Stock-Car, Indy und Sprint-Race. Ein Erscheinungstermin war noch nicht in Erfahrung zu bringen (Mega Drive). Etwas heftiger gings dann bei FCI zu. Denn allen Wrestling-Freunden soll eine Alternative zur WWF mit WCW-Superbrawl Wrestling (Mega Drive, Oktober) geschaffen werden. Die in Amerika ebenfalls äußerst beliebte Organisation hat so bekannte Leute wie Sting, Big Van Vader oder Dusty Rhodes in ihren Reihen.

Sony

Hi-Fi-Gigant SONY hat, wie inzwischen bekannt sein dürfte, ein goldenes Band mit dem amerikanischen Sportkanal ESPN geknüpft, um unter deren Gütesiegel Spiele an den Mann zu bringen. ESPN



ESPN Basketball und World Series Baseball von Sony.



Sunday

Night NFL heißt ein

Projekt der neuen Reihe, das dem Spieler das richtige TV-Broadcast-Feeling vermitteln will (Mega Drive/Mega CD). Schon fast fertig, aber noch ungewiß für den deutschen Markt ist ESPN Baseball Tonight, worum es da geht kann sich ja wohl jeder vorstellen (Mega Drive/Mega CD).

U.S.Gold

Von Kopf bis Fuß auf WM '94 eingestellt sind anscheinend die Damen und Herren von US GOLD. Haben sie doch immerhin das ein-

zige Fußball-Spiel, das sowohl das offizielle Logo als auch das Maskottchen des Turniers verwenden darf (World Cup '94, Mega Drive/ Game Gear). Etwas ungewöhnlich dürfte dagegen schon Hurricanes erscheinen, das eigentlich kein echtes Sport-Spiel ist. Basierend auf einer in den USA recht erfolgreichen TV-Serie, dribbeln ein paar Jungs mit ihrem Fußball quer durch die Botanik um in ihr Stadion zu gelangen (Mega Drive/ Game Gear).

Virgin

Wer noch immer nicht genug vom Street- bzw. Basketballspielen hat, kann sich ja noch Jammit von VIRGIN (Mega Drive, Mai) reinziehen, das quotentechnisch gesehen endlich mal Initiative ergreift, es können nämlich auch weibliche Spieler ausgewählt werden. Da es allerdings keine Regeln gibt, außer daß das Ei in den Korb muß, wird auf das zarte Geschlecht wenig Rücksicht genommen. Virgin legt übrigens eine CD mit Songs aus dem Spiel bei.

Es ist genau wie beim Fernsehen: nicht jeder findet Sport interessant. Damit nicht der Eindruck entsteht, wir wären auf einer Sport-Messe gewesen, hier nun die News für den Rest der Welt...

THE OTHER ONES

Absolute

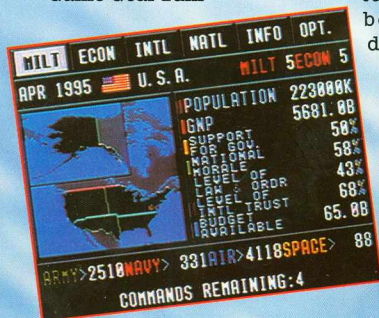
Als ob nicht schon genug Krieg auf der Welt herrschen würde! Nun könnt ihr euren Game Gear zum

Panzer umfunktionieren, denn von Absolute erscheint das 120mm Kaliber Super Battle-tank. Weitaus beruhigender dürfte wohl

Goofy's Hysterical History Tour sein, in dem der Disney-Star eine Zeitreise über 25 Levels vor sich hat. Label-Partner Extreme gibt sich gar nicht erst mit Nichtigkeiten wie Panzern ab, sondern bietet



gleich das Spiel Third World War fürs Mega CD II an.



American Laser Games

Die Meister des interaktiven Films sind unbestritten die Jungs von American Laser Games. Deshalb kommen auch all ihre Arcade-Erfolge wie Mad Dog McCree, Who Shoot Johnny Rock, Space Pirates oder Crime Patrol fürs Mega CD raus und sind sowohl mit Joypad, Segas Menacer als auch dem Justifier von Konami spielbar.

Activision

Ein Veteran der Videospiel-Szene meldete sich zurück an die "Front", um die Konkurrenz gleich mit einem der größten Erfolge in Neuauflage zu schocken: Pitfall: The Mayan Adventure (Mega Drive/Game Gear, Herbst '94) beinhaltet hoffentlich die gleiche Magie und Atmosphäre des Oldies. Nachdem Hauptdarsteller Harry von den Mayas gekidnappt wurde, muß nun der Nachwuchs ran, um den rüstigen Abenteurer zu retten.

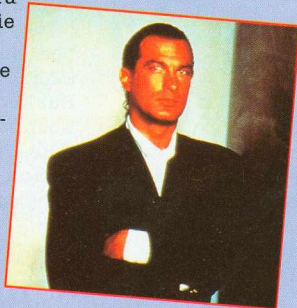
Acclaim

"Die schrecklichen Zwei" oder "No Blow Too Low"-Cartoon nennt man Itchy & Scratchy von Acclaim. Denn die Splat-Cartoons aus der TV-Serie "The Simpsons" sind wahrlich nichts für zartbesaitete Gemüter, sondern eher für beinharte Zocker (Mega Drive/ Game Gear, Frühjahr).



Tecmagik

Das vielleicht schönste Jump & Run der Messe hatte Tecmagik mit Sylvester And Tweety zu präsentieren. 16MBit vollgestopft mit Grafik, die selbst Aladdin das Wasser in die Augen treiben könnte (Mega Drive, März). Action-Star Steven Segal drehte bis vor kurzem an einem Videospiel: The Final Option. Penibel genau überwachte die Prügel-Koryphäe die Umsetzung seiner Original-Aikido-Bewegungen (Mega Drive), wir waren vom Demo sehr beeindruckt.



Capcom

Die Street Fighter II-Macher setzten vorerst auf Bewährtes, und so kommt der Mickey Maus-Hit Magcial Quest in einer 1:1-Umsetzung für den Mega Drive. Nachdem Mickeys Hund Pluto von Kater Karlo entführt wurde, kämpft sich die inzwischen bestimmt siebzig Jahre alte, gut erhaltene Film-Maus durch Wald und Höhlen-Levels bis zum Schloß des Unholdes durch (Mega Drive, April).

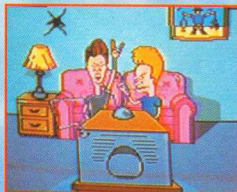
Electronic Arts

Um zu demonstrieren, daß sie nicht nur Sportspiele produzieren können, servieren sie gleich mal WING COMMANDER II mit dem neuen Ascis-Chip. (Mega Drive). Die intergalaktischen Killerkatzen Kilrathi machen euch mit exakt den gleichen Missionen wie auf dem PC das Leben zur Hölle. Wer seit langem neidisch auf Konamis Super Probotector geschickt hat, kann die Augen wieder gerade stellen. Die Alien-Entsorgung

erscheint nämlich im Sommer auch auf dem Mega Drive.

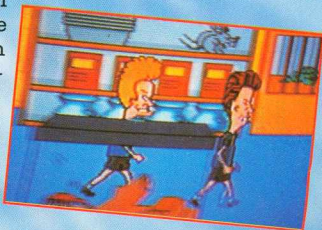
Spectrum Holobyte

Ein weiterer Hit aus dem Computerspiel-Land war letztes Jahr Chaos Engine. Auf 16 MBit-Cartridge kommt nun die Modul-Version unter dem Namen Soldiers of Fortune. (Mega Drive, Frühjahr). Ein böser Baron hat eine Chaos Maschine entworfen, deren Zerstörungskraft die Existenz der Menschheit gefährdet.



Viacom

"He, He, He, is there anyone cool in here?", diese Frage können nur zwei stellen, Beavis & Butthead, die MTV-Schnarchnasen der Neunziger. Viacom's Demoversion hatte jedenfalls eine realistische Sprachausgabe und fast bessere Grafiken als die TV-Serie (Mega Drive, 1995). "It sucks, He, He, He...". Und nun zum Sahnehäubchen, SEGA!



S P E C I A L

SEGA



Keine Frage, Segas dringlichste "Anliegen" dieser Messe waren Sonic 3 und Virtua Racing, die euch ja schon vorgestellt wurden. Letzteres stammt aus der Reihe Sega Sport, die mit NFL Football '94 Starring Joe Montana in den USA das beste Football-Game aller Zeiten hervorbrachte.

Weitere Titel werden World Series Baseball (Mega Drive, April), NBA Action '94 Hosted By Marv Albert und Pebble Beach Golf

Links sein (alle Mega Drive, Frühjahr). Game Gear-Freunde wurden ebenfalls nicht ausgespart, GP Rider, ein Motorrad-Rennen aus der Spielhalle, bringt den "Kleinen" auf satte 160MPH (März). Und noch mehr Basketball erwartet Euch mitsamt aller 27 NBA-Teams bei NBA Action Starring David Robinson (März).



Eine weitere Überraschung hatte man mit Shadowrun auf Lager, das futuristische Action-Adventure kommt näm-



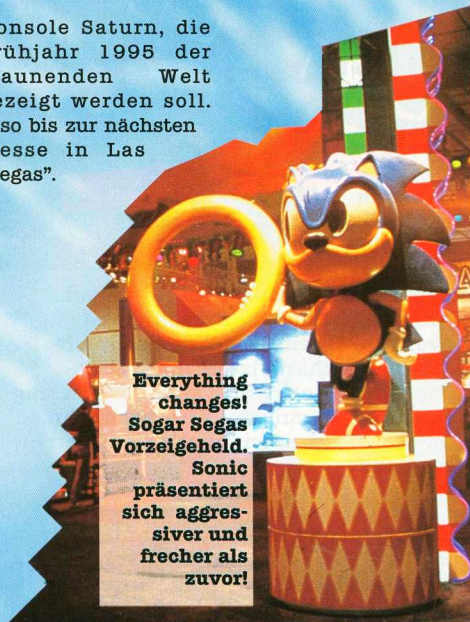


ten Generation". Tomcat Alley ist nur oberflächlich gesehen eine Jet-Simulation, denn was hier mit dem neuen True-Video-Verfahren abgefilmt und

umgesetzt wurde, könnte endlich zeigen, was alles in der Mega CD steckt. Was noch alles in SEGA steckt, konnte der Besucher der Winter CES anhand der Spielautomaten Virtua Racing und Virtua Fighting gut erahnen, denn dies ist wenigstens der Standard für die Nachfolge-

Konsole Saturn, die Frühjahr 1995 der staunenden Welt gezeigt werden soll. Also bis zur nächsten Messe in Las "Segas".

lich definitiv auch fürs Mega Drive. Nachdem Sega sich angestrengt bemüht hat, die Mega CD-Software mit Q-Sound, einem 360-Grad-Raumklangsystem und Cinepak zur Video-Kompression für mehr Live-Aktion zu programmieren, präsentieren sie im März ihre "Software der drit-



DIE RELEASE-LISTE

Absolute

MD - Goofys Hysterical History TourHerbst
GG - Super Battle TankFrühjahr
GG - RC Grand PrixFrühjahr

Accolade

MD - Barkley Shut Up and JamMärz
MD - The Challenge of Racer XMärz

Activision

MD - Shanghai II: Dragons EyeMärz

Core

MCD - SoulstarApril
MCD - BattlecorpsApril
MCD/MD - "Bubba" n' StixApril
MD - Skeleton KrewHerbst
GG - TrunskiSommer

Data East

MD - High Seas HavocFebruar
MD - Mega TurricanMärz
GG - Side PocketFrühjahr

Dynamix

MCD - Sid + Al's incredible ToonsHerbst

Electro Brain Corp.

MD - Jim Power: Lost Dimension-3DFrühjahr

Extreme

MCD - Battle FantasyFrühjahr
GG - Choplifter IIIFrühjahr

Gametek

MCD - BrutalMärz
GG - HumansSommer

Interplay

MD - The Lost VikingsFrühjahr

JVC

MCD - Rebel AssaultFrühjahr
MCD - Indiana Jones IVHerbst

Konami

MD - HyperdunkMärz

MicroProse

MD - Impossible Mission 2025Frühjahr
MD - TinheadFrühjahr

Playmates

MD - Star Trek: Deep Space NineHerbst

Psygnosis

MD - Lemmings 2Frühjahr
MD - Bills Tomato GameSommer
MD - WalkerSommer
MD - GlobduleHerbst

Sunsoft

MD - Kung FuSommer

Tengen

MD - Lizards of the TexasFrühjahr
MD - GrindstormerFrühjahr
MD - Prince of PersiaMärz

US Gold

MD/GG - The incredible HulkMärz
MD/GG - World Cup USA '94Frühjahr
MD - Vic TokaiApril
MCD - Mansion of Hidden SoulsFrühjahr
MD - Columns IIIMärz
MD - Top Gear IISommer
GG - Scratch GolfMärz

Virgin

MCD - Out Of This WorldFrühjahr
MD - Dune II: Battle for ArrakisFrühjahr

SHORT CUTS

Alle Game Gear-Freaks dürfen sich auf Nachschub in Sachen Jump & Run freuen. Während McDonald's Treasureland Adventure bereits auf dem Weg in die Mega Drive-Charts ist, steht mit McDonald's Magical World auch für den tragbaren 8-Bitter ein neues Abenteuer an. Hier präsentieren wir euch den ersten Screenshot.



In der November-Ausgabe konnten wir euch bereits von einem Thunderhawk-Nachfolger berichten. Nun können wir



euch einen ersten Screenshot präsentieren. Soulstar, so nennt sich dieses Spiel, wird eine Art Thunderhawk im Weltraum werden. Mehr Infos

zu diesem Mega CD II-Spiel demnächst in diesem Magazin!

In der letzten Ausgabe konnten wir euch eine ganze Menge an Informationen über die Mega Drive-Version des Arcade-Knüllers präsentieren. Der angekündigte Erscheinungsmonat März wird aufgrund technischer Probleme bei der Herstellung nicht ganz gehalten werden können. Nun peilt man Ende April, Anfang Mai an. Spart bis dahin kräftig!



PLAY TIME TV

Am Sonntag,
dem 13. Februar
1994 begann für alle Computer- und Videospielfreaks eine neue Ära. Um 12.25 startete der

Kölner Sender RTL2 die erste Gameshow rund um eure liebste Freizeitbeschäftigung. Um euch über die Geschehnisse vor und hinter den Kulissen immer auf dem laufenden zu halten, starten wir im SEGA Magazin ab sofort diese "Show-Rubrik". Jeden Monat könnt Ihr hier erfahren, was in den folgenden Wochen sonntags in Play Time TV abgeht. Und Play Time TV wird Euch alles bieten, was begeisterte Computer- und Videospieler interessiert: In einem News-Teil werdet ihr wöchentlich die heißesten Infos zu neuen Spielen und exklusive Interviews mit Programmierern erhalten sowie über sensationelle Entwicklungen im Hardwarebereich informiert. In der Sparte "Top Games" können wir euch dann die jeweiligen Knaller der Woche in voller Aktion präsentieren. Im Mittelpunkt stehen jedoch die "Competition-Games". Zwei Teams werden sich für euch den Herausforderungen aktueller Spiele stellen und in heißen Fights gegeneinander antreten, um letztendlich den Champion zu schlagen.

DAS PLAY TIME TV PROGRAMM

13.02.1994

- Messebericht von der CES in Las Vegas
- Erste bewegte Bilder von Sonic 3 und Virtua Racing
- Die neuen Spielehits von Konami
- Papyrus Software und ihr Referenz-Renner Indy Car Racing
- Competition-Spiel: Ultimate Soccer von Sega

20.02.1994

- Acclaims SNES-Version des Basketballspiels NBA Jam
- 3DO - die neue Konsole von Panasonic
- Ridge Racer, das Realitätswunder der Spielautomaten von Namco
- Competition-Spiel: Tiny Toon Adventures von Konami

27.02.1994

- Nintendo und Silicon Graphics - 64Bit-Konsole
- Amiga CD 32 und der neue Videostandard MPEG
- PC, SuperNES und Mega Drive
- Virgin Games dreht auf.
- Competition-Spiel: NBA JAM von Acclaim

aRJay

EGM & GAMEFAN

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

Abo bei uns!

MEGA DRIVE

- Aladdin dt 119.90
- Asterix dt 119.90
- Baseball 2020 dt 109.90
- Blades of Vengeance dt 89.90
- Bubsy the Bobcat dt 119.90
- Castlevania dt 109.90
- Chuck Rock II dt 109.90
- Davis Cup Tennis dt 139.90
- Dracula dt 119.90
- Eternal Champions dt 119.90
- F117-Nightstorm dt 99.90
- FIFA Soccer dt 109.90
- F1-Racing dt 119.90
- Flashback dt 77.00
- Gauntlet IV dt 109.90
- General Chaos dt 109.90
- Gunstar Heroes dt 119.90
- Haunting dt 109.90
- Hook dt 119.90
- James Pond III dt 109.90
- John Madden '94 dt 129.90
- Jungle Strike dt 119.90
- Jurassic Park dt 89.90
- Landstalker dt 119.90
- Lost Vikings dt 129.90
- Mazing Saga dt 119.90
- Mega Turrican dt 189.00
- Mortal Kombat dt 509.00
- NHL-Hockey '94 dt 39.90
- Nigel Mansell dt 39.90
- Mega Drive II dt 39.90
- Mega CD II dt 39.90
- 6-Button Pad dt 39.90
- ASCII-Pad dt 39.90
- 4-Player Adapter dt 39.90
- RGB-Kabel (MD I+II) dt 39.90
- Action Replay Pro dt 39.90
- Umbau Sprache MDI dt 39.90
- Umbau 50/60Hz MDI dt 49.90
- Umbau 50/60Hz MDII dt 109.90
- CDX-Adapter dt 39.90
- Performance Stick dt 39.90

Atari Jaguar PAL
DM 599.00

- MEGA CD II dt 89.90
- Chuck Rock II dt 99.90
- Double Switch dt 129.90
- Dracula Unleashed dt 139.90
- Dune dt 139.90
- Ecco dt 88.00
- Ground Zero Texas dt 119.90
- Jaguar XJ220 dt 109.90
- Jurassic Park dt 129.90
- Lethal Enforcers PAL dt 99.90
- Lunar dt 119.90
- Micriscosm dt 119.90

Street Winner II Joyboard 129.90



High-Speed 8-Bit-Microprozessor
 Programmierbares Asto-Feuer
 Automatische Konsolenerkennung für
 Super NES, Mega Drive
 & Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
 Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

Bestellungen bis 16:30 werden noch am gleichen Tag verschickt.

Versandkosten:

Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zzgl. DM 9.- Versandkosten.
 Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Weiterhin haben wir auch folgende Systeme im Sortiment:
 SUPER NES
 TURBO DUO
 NEO GEO
 JAGUAR
 3 D O

Diese Liste ist nur einen Auszug aus unserem Sortiment. Wir haben auch viele Neuheiten aus den Staaten und Japan.

aRJay Games & Entertainmentssysteme
 Ebertplatz 2 50668 Köln
 Telefax 0221-12 56 76
 Händleranfragen erwünscht

August 1991 ist ein denkwürdiger Monat im Kalender jedes Videospieleinteressierten. In diesem Monat erschien Sonic the Hedgehog, und im

BESSER DENN JE PRÄSEN-

Videospielerbusiness war nichts

TERT SICH SONIC IM

mehr, wie es einmal war. So

DRITTEN TEIL! MAXIMUM

schnell, so farbenprächtig, so

OVERDRIVE AUF MEGA

gelingen war bis zu diesem Zeit-

DRIVE MIT SONIC 3!

punkt kein anderes Jump & Run. Die grafisch mittelmäßigen Mario-Spiele haben in Sonic ihren Meister gefunden. Der durchgestylte Igel mit den vier Zacken eroberte die Spielwelt. Das nächste bedeutungsvolle Datum war der 24. November 1992: Der Nachfolger des bis dahin meistverkauften Mega Drive-Spiels aller Zeiten erschien. Sonic 2 verblüffte wiederum die Spielwelt. Mit Tails wurde ihm noch ein flinkes

Sonic 3



Mehr Animationen denn je befinden sich auf den 16 MBIT.



Hot-Spot

Sonic 3 ist der erwartete Riesenhit! Jedes andere Spiel wird auf Mittelmaß degradiert!

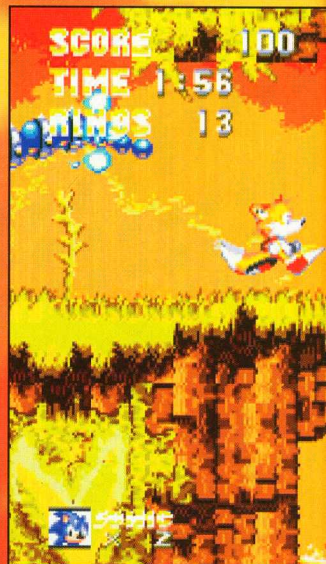


Fire & Ice!

Am Ende der ersten Zone setzt Dr. Robotnik Angel Island in Flammen, während in Zone 5 eine komplette Eisswelt auf Sonic wartet.

Füchsen an die Seite gestellt und eine toller Zweispieler-Modus wurde dem ganzen auch noch spendiert. Ab und zu gab es jedoch ein paar kritische Stimmen zu hören, die bemängelten, daß es eigentlich nichts wesentlich Neues gab. Doch diese Stimmen werden nun verstummen, wenn sie Sonic 3 sehen, das Ende Februar die Charts wiederum erobern wird. Wir sagen Euch warum!

Natürlich ist auch Sonic 3 noch ein Jump & Run, allerdings eines, das man kaum besser machen kann. Schon die erste Zone raubte uns fast den Atem. Im Dschungeldesign präsentiert sich die Angel Island Zone. Warteten die bisherigen Sonic-Spiele mit zwar schön gestylten, jedoch etwas kalt wirkenden Techno-Design-Grafiken





D I E Z O N E N

**ANGEL ISLAND**

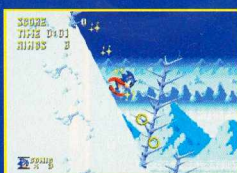
Den Auftakt bildet die Dschungelwelt. Wasserrutschen und Seile sorgen hier für Spaß. Hektisch wird es im zweiten Abschnitt, wenn die Insel in Flammen steht.

**CARNIVAL NIGHT**

Dieser Level dürfte wohl der schnellste von allen sein! Wie einst Colt Seavers darf man sich von Kanonen in die Luft schleudern lassen und elastische Plattformen besteigen.

**HYDROCITY**

In der Wasserstadt ist die Squat-Attack das beste Mittel, den Gegnern eins auszuwichen. Vorsicht vor den Wasserturbinen, die Sonic herumwirbeln lassen.

**ICE CAP**

Frostig! Zunächst muß man Sonic in Abfahrer-Manier einen steilen Berg hinabgleiten, um anschließend in der glitzernden Eiswelt heiße Abenteuer zu bestehen.

**MARBLE GARDEN**

Im altrömischen Grafik-Stil präsentiert sich diese Zone. Die extrem steilen Abhänge lassen sich ohne das Yoyo, dem neuen Extra, kaum überwinden.

**LAUNCH BASE ZONE**

Den krönenden Abschluß des Spiels bildet diese grafisch sehr abwechslungsreiche Welt, die mit Aufzügen als neuen Fortbewegungsmitteln aufwartet.



auf, so gibt es hier Natur pur! Ein prächtiges Parallaxscrolling gibt den Blick frei auf geheimnisvolle Naturwelten mit Riesen-Wasserfällen und atmosphärisch einzigartige Plattform-Levels. Sonic darf sogar auf einer Wasserrutsche entlangdüsen und Seile zum Überwinden von Abgründen benutzen.

Richtig aufregend wird es jedoch am Ende des ersten Abschnitts, wenn man den Endgegner erledigt hat. Der Dschungel verwandelt sich in eine Feuerwüste, und man denkt wirklich, daß der Bildschirm Feuer gefangen hat. Nach der Feuerlandschaft geht's in der Wasserwelt, die Hydrocity

Word Up

Genial! Mit Sonic 3 hat sich Sega wieder einmal selbst übertroffen. Sonic 3 ist definitiv bislang das beste Sonic-Spiel. Sonic 1 war toll, Sonic 2 war prächtig, Sonic CD war sehr gut und Sonic 3 ist ganz einfach brillant. Die 16 MBit des Moduls wurden vollgepackt mit umwerfenden Grafiken, megamäßigen Soundtracks, die wahre

Ohrwürmer sind, komplexen Levels, brillanten Animationen und einem einzigartigen Gameplay. Auch in Sachen Bonusstages und Special Stages leisteten die Programmierer ganze Arbeit. An Sonic 3 kommt niemand vorbei!



DIE KOPIEN

Als Sonic zum erfolgreichsten Sega-Spiel aller Zeiten avancierte, versuchten die Softwarehersteller, das Erfolgsrezept zu kopieren und präsentierten schnell mehr oder weniger gelungene Jump & Run-Helden. Hier die Hitliste!



1. COOL SPOT

Der spaßigste ist sicherlich Cool Spot von Virgin, der von David "Aladdin" Perry zum Leben erweckt wurde.



2. JAMES POND

Das schnellste Scrolling weit und breit kann man sicherlich dem Millennium-Vertreter zusprechen, doch Speed ist nicht alles!



3. ZOOL

Die Ninja-Ameise von Gremlin ist auf dem dem Amiga zum erfolgreichsten Spielehelden geworden. Nicht so erfolgreich auf Mega Drive.



4. BUBSY

Accolade präsentierte erst vor einigen Monaten diesen flinken Hasen, der jedoch spielerisch noch etwas üben muß.



5. AERO THE ACROBAT

Eine der offensichtlichsten Sonic-Kopien ist Aero von Sunsoft. Turboscrolling und megabunt!



Rasanter geht's nicht! In der Hydrocity wird man vom Wasser durch die Levels gespült.

genannt wird, weiter. Hier zeigten die Programmierer, welch tolle Effekte man aus dem Mega Drive zaubern kann. Befindet sich Sonic über der Wasseroberfläche, so blickt man von schräg oben darauf herab. Bewegt man sich in die Tiefen der Fluten, so sieht man die Wasseroberfläche von schräg unten. Dazu wabbelt die vom Wasser bedeckte Grafik im schönsten Platsch-Stil, und der Wassereffekt ist perfekt. So plastisch sah noch kein Jump & Run aus. Dieser Level hat jedoch auch seine spielerischen Reize. Insbesondere die Squat-Attack hat es mir angetan. Wenn sich Sonic in einer riesigen Luftblase verschanzt, kann er

erstens unbegrenzt lange unter Wasser bleiben und zweitens heranpaddelnde Gegner problemlos lahmlegen. Wasserturbinen legen Sonic allerdings weniger lahm, sondern treiben ihn mitten in die Speerspitzen, den sie entwickeln einen enormen Wirbel. Richtig hektisch wird es allerdings erst dann, wenn Sonic und Tails von einer riesigen Flut mitgespült werden.

In der Marble Garden-Zone darf Sonic sogar auf ein neues Extra zurückgreifen, auf die Yoyos. Ohne diese lassen sich einige der ganz besonders steilen Plattformen kaum bezwingen. Die Grafik wurde übrigens mit prächtigen



DIE BONUS-STAGE



Kugeln heran und besonders flink muß das Händchen sein. Wer braucht hier noch Mode 7?

Komplett neu wurde die Bonus-Stage gestaltet. Wenn man fünfzig Ringe aufgesammelt hat und durch den aktiven Star-Post springt, darf man sie genießen. Sonic muß auf einer Kugel-Oberfläche Kugeln einer bestimmten Farbe einsammeln. Flott und ruckelfrei zoomen die

DER TWO-PLAYER-MODE



Der Zwei-Spieler-Modus von Sonic 2 war technisch herausragend, sah jedoch aufgrund des Interlace etwas merkwürdig aus. Für Sonic 3 wurden die Grafiken nun maßstabsgerecht umgemalt, und als Sonic, Tails oder Knuckles darf man nun in fünf Kursen gegeneinander um die Wette düsen.

Säulen und Steinplatten im altrömischen Stil ausgestattet. Wem es bislang etwas zu ruhig zugegangen ist, der wird in der Carnival Night Zone glücklich werden. In Stunt-Man-Manier darf Sonic hier Kanonen besteigen, die ihn an mehrere Screens entfernte Orte schießen. Eine besondere Art an Plattformen gibt es hier ebenfalls zu bestaunen, und zwar die verformbare Sorte. Man fühlt sich fast, als ob man auf Knetmasse marschiert! Wenn Feuer und Wasser



einen riesigen Berg hinab. Die prachtvollen Grafiken machen diesen Level zu dem absolut gelungensten. Den Abschluß bildet natürlich die aufregendste Zone. In der Launch Base Zone, was übersetzt Startbasis-Zone heißt, heulen die Sirenen und versetzen den Spieler in Aufregung. Aufzüge, Unterwasser-Sequenzen und viele versteckte Geheimräume machen diese Zone zur absoluten Herausforderung für jeden Sonic-Freak. Ein brillanter Two-Player-Modus,

schon enthalten ist, dann darf natürlich auch eine Eiswelt nicht fehlen. In der Ice Cap Zone glitzert und funkelt es an allen Ecken und Enden und durch Loopings zu düsen macht hier ganz besonders viel Spaß. Der Auftakt läßt Sonic und Tails übrigens zu richtigen Abfahrern werden, denn hier düsen sie

eine tolle Special Stage und die umwerfende Bonus Stage (Infos dazu findet ihr in den Extrakästen!) runden diesen Megahit schließlich ab. Mit diesem Spiel ist man sicherlich bis in den Herbst hinein beschäftigt, denn dann wird Sonic 3 - Part II erscheinen! Wer sich nun fragt, wieso man nicht beide Teile auf einmal veröffentlicht, für den haben wir hier noch die Lösung: Die Programmierer hatten für Sonic 3 einfach so viele Ideen, die sich in 16 MBit nicht auf einmal unterbringen lassen!

hi

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Sonic 3
Hersteller: Sega
Release: Februar

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 149,95

Spieler 1-2
Levels 6
Save Game F-RAM
Besonderheiten technisch
einzigartig tolle Effekte

Grafik

93%

Die Grafiken stellen in Sachen Abwechslung und Farbenanzahl einen neuen Rekord auf. Das kann man aus dem Mega Drive herausholen!

Sound

91%

Die prächtigen Soundtracks sind wahre Ohrwürmer und die Effekte passen ganz hervorragend.

Gesamt

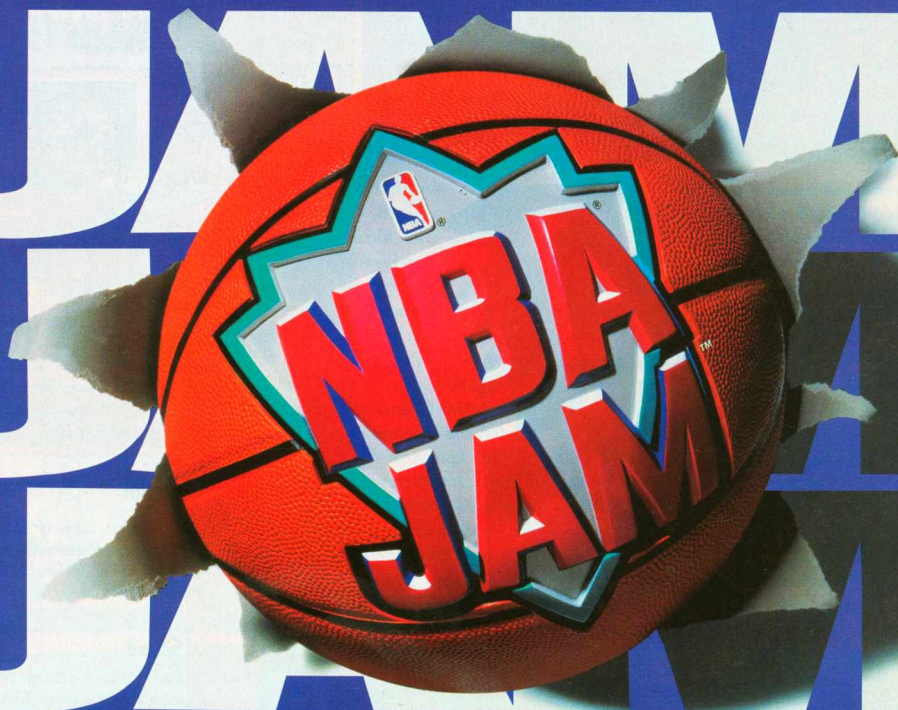
93%

Dieses Modul ist Vorbild in Sachen Spielbarkeit, Abwechslung und Programmieretechnik. Geht's noch besser auf dem Mega Drive?





Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

**Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.**

NBA® Jam™ 1993. Licensed from Midway Manufacturing Company. © 1994. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of the NBA and its Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim®

Für uns ist es nur ein Brief...

... für
sie das
Überleben

Immer noch werden Frauen, Männer und Kinder in zahlreichen Ländern Opfer von staatlichem Machtmißbrauch und Menschenrechtsverletzungen. Sie werden willkürlich inhaftiert, gefoltert oder zum Tode verurteilt.

Tausende von Menschen rund um den Erdball helfen schon durch einen Brief an Regierungen, die die Menschenrechte verletzen. In vielen Fällen werden gewaltlose politische Gefangene freigelassen, grausame Folterungen gestoppt und Hinrichtungen verhindert.

Auch in Deutschland brauchen wir aktive Mitglieder, die sich für die Wahrung der Menschenrechte einsetzen.

Schreiben Sie uns. Wir informieren Sie, wie Sie sich an unseren Aktionen beteiligen und was Sie sonst noch für den Schutz der Menschenrechte tun können. (Bitte 4 Mark Rückporto in Briefmarken beifügen.)

ai amnesty international
Für die Menschenrechte

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

Wer mitmacht, hilft gegen Ohnmacht.

R E V I E W

Chuck Rock 2

CORE DESIGN

ENTWICKELT SICH ZUM
EIFRIGSTEN MEGA CD II-
SPIELEPRODUZENTEN.

BABY CHUCK IST DER NEUE HIT!



Wenn es um gute Mega CD II-Spiele geht, die sich nicht nur durch tolle Filmsequenzen und kümmerliches Spielprinzip auszeichnen, dann muß man ganz einfach Core Design als wichtigsten Lieferanten nennen.

Mit Thunderhawk lieferten sie das Mega CD II-Vorzeigespiel überhaupt ab, während sich Wonderdog und Chuck Rock I als gute Jump & Run einen Platz in den Charts sicherten. Nun präsentieren sie auch ihr bestes Mega Drive-Jump & Run in einer aufgepeppten Silberling-Version, wobei sich das eigentliche Spiel eigentlich nicht änderte. Das war allerdings auch soweit gar nicht notwendig, denn in der Ausgabe 11/93 konnte es bereits den begehrten Get It!-Award ergattern. Chuck Rock 2, dem Spiel um den windeltragenden Steinzeithelden, spendierten sie ein tolles Intro und gelungene Soundtracks. Wer die Modulvariante noch nicht hat, muß sich die CD-Version besorgen!



Check Up

Mega
CD II



Chuck Rock 2

Hersteller: Core

Release: —

Jump & Run

Tel. 040-2270961

Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 6
Save Game Passwort
Besonderheiten Tolles
Zeichentrickintro

Grafik **82%**

Sound **79%**

Gesamt **83%**

Diesen genialen Vorspann darf sich kein Mega CD II-Besitzer entgehen lassen!

hi

Aufgrund der Umstellung findet ausnahmsweise schon nach zwei Jahren Pause wieder das größte Spektakel für Wintersportler statt. Austragungs-

U.S. GOLD MACHT'S

ort ist diesmal das verträumte nor-

MÖGLICH: DIE

wegische Städtchen Lillehammer,

WINTER OLYMPIADE

das von der Hauptstadt Oslo nur

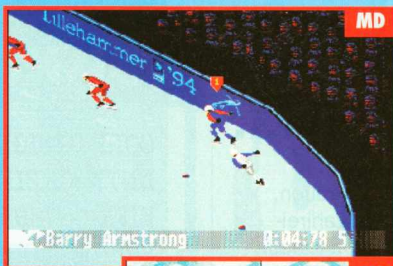
FÜR ZU HAUSE

150 km entfernt liegt. Vom 12. bis 27. Februar finden hier die 17. Olympischen Winterspiele statt, und dank dieses Moduls könnt ihr einige dieser Disziplinen auch in den eigenen vier Wänden originalgetreu nachempfinden. Originalgetreu deshalb, da alle Strecken und Pisten nach den tatsächlichen Schauplätzen gestaltet wurden. Mit bis zu vier Freunden dürft ihr euer Können in insgesamt zehn Disziplinen unter Beweis stellen. Mit von der Partie sind: das rasante Rodeln und Bobfahren, Kurzbahn-Eisschnelllauf (erst seit 1992 Olympische Disziplin), die merkwürdige Kombination aus Langlauf und Schießen namens Biathlon, das spektakuläre Skispringen, sowie natürlich sämtliche Variationen des Skilaufs (Abfahrt, Super-G, Riesenslalom und das klassische Slalom). Als Bonbon quasi gibt es dann noch das

Winter Olympics

Hot-Spot

Etwas altbacken wirkende Olympiade mit wenig neuen Ideen.



Wer am schnellsten die Knöpfe A und B abwechselnd drücken kann, wird beim Kurzbahn-Eisschnellauf Erfolg haben (ganz oben).

artistische Trickskifahren auf einer Buckelpiste, das ebenso wie das Kurzbahn-Eisschnellaufen eine sehr junge Disziplin ist. Letzteres kann man sogar zu zweit gleichzeitig spielen, insofern man diese Option vorher im Menü eingestellt hat. Bei allen Wettbewerben ist natürlich spielerisches Geschick die oberste Prämisse um auf dem Treppchen ganz oben stehen zu dürfen. Die Anforderungen variieren dabei von Disziplin zu Disziplin; beim Rodeln beispielsweise muß man versuchen mit möglichst

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Winter Olympics Sport
Hersteller: U.S. Gold Tel. 040-2270961
Release: erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1-4
Levels 10
Save Game Nein
Besonderheiten deutsche Texte

Grafik 61%

Recht bieder, aber immerhin zweckdienlich und abwechslungsreich.

Sound 62%

Die Musikstücke passen kaum zum Geschehen.

Gesamt 70%

Es gab es schon bessere Spiele dieser Art. Mit ein paar Freunden jedoch absolut spaßig.

ruhigen Joystickbewegungen im Eistunnel die Ideallinie zu finden, während beim Eisschnellauf ein strapazierendes Knöpfe-Foltern von Nöten ist, um als erster die Ziellinie zu durchqueren. **46**



Auf den richtigen Rhythmus und eine ruhige Hand beim Schießen kommt es beim Biathlon an.

Rein technisch gesehen ist die Game Gear-Version sogar am besten gelungen!



Finde die Ideallinie beim Rodeln und Bobfahren (unten).



8 Bit Check Up

Game Gear
4 MBit



Master System
8 MBit



Preis: Game Gear - DM 89,95
Master System - DM 89,95

Man könnte fast von einer 1:1 Mega Drive Umsetzung sprechen, denn alle Disziplinen wurden mit einer nur geringfügig veränderten Steuerung übernommen. Zwar sind die Schwächen damit auch die selben geblieben, doch aufgrund der systembezogenen besseren Technik und dem herrschenden Mangel an solchen Spielen, liegt die Wertung etwas höher. Die Game Gear Version weist keine Unterschiede auf.

Grafik 65%

Sound 55%

Gesamt 72%

Word Up

Ein Spiel zur Olympiade scheint so sicher zu sein wie das Amen in der Kirche. Ich hoffe aber, daß die kommende Olympiade mir noch mehr Spannung bereitet, als diese digitalen Sportler. Nicht alle der zehn (im Grunde genommen sind es ja nur sechs, da die Ski und Rodel Wettbewerbe spiele-

risch identisch sind) Disziplinen machen einen durchdachten Eindruck, was in erster Linie an der zum Teil nervigen (Eisschnelllauf) Steuerung liegt.



Daß sich die Softwarewelt auf die beste Liga der Welt und ihre schillernden Stars stürzt und nicht auf die deutsche Bundesliga, wird auch in der Zukunft der

BASKETBALL AUF

Fall sein. Dafür ist der amerikani-

DEM MEGA DRIVE,

sche Markt einfach zu groß und

ABER WARUM OHNE

der deutsche zu klein. Man darf

SIR CHARLES?

die Hoffnung aber nie aufgeben...

Zu welchem Zeitpunkt man in die Saison einsteigt, bleibt dem Spieler überlassen. Man kann sich sowohl in die Play-off-Ausscheidungen

Check Up

Mega
Drive
8 MBit



NBA Showdown

Sportspiel

Hersteller: E.A.

Tel. 05241-24307

Release: März

Preis: DM 119,-

Spieler1

Levels~

Save GameBatterie

BesonderheitenNicht alle

NBA-Stars sind mit von der Partie

Grafik

71%

Alle Spieler sind zwar schön gezeichnet und animiert, agieren aber im Schnecken-tempo!

Sound

70%

Titelmusik und Soundeffekte sind durchaus hörenswert, der letzte Kick fehlt allerdings!

Gesamt

66%

Meistens herrscht große Verwirrung vor der „Birne“! Wo ist der Ball? Wo ist mein Spieler?

Hot-Spot

Fans, die von Basketball nicht genug bekommen können, sollten einen Blick riskieren.



Führt man bei Bulls vs. Blazers den Freiwurf noch aus der Seitenansicht aus, so steht man jetzt unmittelbar vor dem Korb.

versetzen lassen als auch eine komplette Saison in Angriff nehmen. Gespeichert wird dabei in ein batteriegepuffertes RAM, so daß lästige Codeworteingaben vollkommen entfallen. Außerdem muß man nicht unbedingt alle Spiele absolvieren, denn es wurde auch ein Simulationsmodus integriert, der weniger wichtige Spiele einfach berechnet. So kann man sich auf die entscheidenden Begegnungen konzentrieren und muß sich nicht mit schwachen Mannschaften herumschlagen. Um dem von Regeln genervten Spieler den nötigen Handlungsspielraum

zu geben, können in einem speziellen Modus alle Einschränkungen aufgehoben werden. Rückpaß, Defensiv- und Offensiv-Fouls bleiben dann vom Schiedsrichter ungeahndet und das Spiel gewinnt an Rasananz und natürlich auch an Härte.

„Rasananz“ ist aber vielleicht zu viel gesagt, bewegen sich die Spieler doch meistens im Schnecken-tempo durch die Halle. Anfangs vermutet man noch, daß die Zeitlupen-Funktion versehentlich eingeschaltet wurde, doch wird diese Hoffnung schnell zerschlagen.

„Fast Breaks“ sind für NBA Showdown '94 aber nicht nur deshalb ein Fremdwort, sondern auch weil die gegnerischen Spieler nach einem erzielten Korb eine unglaubliche Dynamik ent-



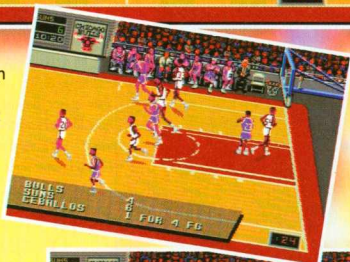
Obwohl NBA Showdown '94 über ein - wenn auch nicht gerade berauschendes - Scrolling verfügt, spielt sich im Mittelfeld überhaupt nichts ab. In Sekundenschnelle sprinten die Spieler von einem Korb zum anderen.





wickeln und in Sekundenbruchteilen auf ihrem Posten stehen. Ein weiteres Manko: Die Unübersichtlichkeit! Steht man erst einmal mit seinem Spielmacher vor der "Birne" des Gegners, so läßt sich nur mit viel Geduld ein anspielbereiter Spieler entdecken.

Hat man ihn endlich gefunden und abgespielt, so landet man meistens in einer Einbahnstraße, denn die Abwehr der Kontrahenten ist so gut wie perfekt. Echte Höhepunkte



lassen sich hier allerdings nicht erkennen. Gute Durchschnittsware!

OM

Word Up

NBA Showdown '94 ist für Fans sicher keine schlechte Investition, werden doch alle Regeln richtig angewandt. Dagegen spricht allerdings, daß nicht alle Superstars der NBA im jeweiligen Kader vorhanden sind. Freut man sich beispielsweise darauf, mit Sir Charles den Gegnern einen Schauer über den Rücken laufen zu lassen, so wird man sehr schnell feststel-

len, daß dieser überhaupt nicht vorhanden ist. Was soll das? Auch das Gameplay kann nicht besonders überzeugen, läuft der größte Teil des Spiels doch am Joypad-Dunker vorbei und nur sehr selten gelingt eine geplante Aktion. Wahre Fans werden aber vielleicht Gefallen daran finden.



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 Turricon

ab 12. Januar im Videofachhandel erhältlich.



für nur DM **19,95**

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

Während Uderzo seine Fange-meinde immer noch auf einen neuen Comic Band warten läßt, dürfen sich zumindest die Master System- und Game

ASTERIX LÄSST

Gear-Besitzer schon mit einem

ERNEUT DIE FÄUSTE

neuen Abenteuer rund um den

KRACHEN.

pfiffigen Gallier vergnügen. Der klassische Kampf zwischen der gallischen, Zaubertrank-getuneten Kraft und dem römischen Heer, bildet natürlich auch diesmal die Grundlage für ein fäustewirbelndes Jump & Run Spiel. Diesmal scheint die Lage besonders ernst zu sein, denn dem Druiden Miraculix fehlen die nötigen Kräuter, um seinen berühmten Zaubertrank zu mixen (Oje, wenn Cäsar davon Wind bekommt!). Daher muß sich Asterix und sein "Dickerchen" Obelix erneut ins feindliche Territorium begeben, um den notwendigen floristischen Bedarf zu decken. Wie im ersten Teil habt ihr vor jedem Abschnitt immer die Möglichkeit, mit einem der beiden Vorzeige-Gallier durch die digitalen Landschaften zu wandern. Ihr

Asterix and the Secret Mission

Hot-Spot

Auch die zweite Römerklopperei sorgt für viel Hüftspaß.



Ihr habt die Wahl: Mit Asterix oder Obelix dürft ihr die Abschnitte erkunden.

solltet eure Entscheidung gut überlegen, denn jeder von ihnen verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten. Obelix zum Beispiel kann mit seinem Dickschädel wunderbar Steine zerkloppen, während Asterix mit seinem Doppelsprung auch größere Löcher mühelos überwindet. Das Salz in der Jump & Run-Suppe sind natürlich die zahlreichen Items, die in allen Abschnitten zu finden sind. Neben den bekannten Pick Ups wie Extraleben oder Energieauffüller sind hier vor allem die diversen Zaubergetränke interessant, durch die ihr beispielsweise eine Runde lang alle Steine kaputtschlagen könnt. Außerdem lohnt sich noch ein fleißiges Knochensammeln, da ihr bei ausreichender Zahl (muß durch vier teilbar sein) mit dem Schoßhündchen Idex eine Bonusrunde absolvieren dürft.

us

Gear Check Up

Game Gear
4 MBit



Preis: DM 89,95

Ausnahme: bietet die portable Version nicht den selben Spielablauf wie auf dem Master System, da Sega netterweise ein paar neue Abschnitte in diesem kleinen Modul verankert hat. Im direkten Vergleich gefällt mir allerdings die Konsolenversion einen Deut besser, da hier die Abschnitte eine Idee abwechslungsreicher und vom Schwierigkeitsgrad her anspruchsvoller sind.

Grafik **70%**

Sound **65%**

Gesamt **78%**

Check Up

Master System
4 MBit



Asterix II
Hersteller: Sega
Release: —

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 89,95

Spieler.....1
Levels.....6
Save Game.....Nein
Besonderheiten.....deutsche Texte

Grafik **73%**

Nette Comicgrafik mit guter Animation.

Sound **65%**

Es düdelt vor sich hin ohne zu nerven.

Gesamt **80%**

Gelungenes Jump & Run Spiel mit bewährten Zutaten verfeinert.



Diesen Abschnitt gibt es nur auf dem Master System zu sehen.



Hinter manchem Stein verbirgt sich ein hilfreicher Gegenstand.



In punkto Abwechslung macht den beiden Galliern so leicht keiner was vor.

Word Up

Das bewährte Mickey Mouse/Donald Duck-Team hat wieder zuge schlagen! Und wer die Güte dieser Produkte kennt, weiß was ihn in diesem Spiel wieder erwartet: Ein rundum gelungenes Hüpf-

spiel, das sich durch seine famose Spielbarkeit und hohen Grad an Abwechslung auszeichnet. Nicht spektakulär, aber makellos.



PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)			Mega CD-2 (dt.)		
Addams Family	99	Micro Machines	82	Mega CD 2 (o. Spiel)	499
Aladdin	99	Mortal Kombat	113	Mega CD 2 (i. R. Ave.)	569
Andre Agassi Tennis	99	NBA Allstar Challenge	99		
Asterix	108	NFL Quarterback Club	116	Afterburner 3	79
Bram Stoker's Drac	108	NHLPA Hockey '94	104	Batman Returns	95
Brett Hull Hockey	83	Ottifants	94	Blackhole Assault	99
Champion League Soccer	99	Pele Soccer	92	Chuck Rock	99
Chuck Rock 2	99	Puggsy	91	Chuck Rock 2	99
Cool Spot	98	Ranger X	99	Cobra Command	83
Cosmic Spacehead	89	Rocket Knight Adv.	94	Dune	99
Eternal Champions	123	Shining Force	108	Ecco the Dolphin	83
F-15 Strike Eagle 2	116	Shinobi 3	98	Final Fight	79
Fantastic Dizzy	89	Sonic Spinball	97	Hook	99
FIFA Intern. Soccer	89	Streetfighter 2 Cha.	122	Jaguar XJ 220	79
Flashback	106	Terminator 2 (Judg. D.)	99	Jurassic Park	85
Flintstones	98	Test Drive 2 (T. Duell)	92	Make my V. Kris Kros	102
Gauntlet 4	99	Tiny Toons	91	Robo Aleste	95
Gunstar Heroes	98	Turrican	99	Sherlock Holmes 2	99
Hook	99	Turtles Tourn. Fighters	113	Slipheed	85
John Madden Foot.	94	Virtual Pinball	89	Sol Feace	99
Jungle Strike	106	Wiz'n Liz	99	Sonic CD	85
Jurassic Park	104	WWF Royal Rumble	116	Spider-M. vs. Kingspin	82
Landstalker	108	Young Indy	106	Terminator 1	99
LHX Attack Copper 2	99	Zombies	89	Thunderhawk	99
Lotus Turbo Chall. 2	91	Zool	98	Time Gal	81
				Wolfchild	95
Neus: Sonderzubehör für SNES und Mega Drive				Wonderdog	99
MULTI GAME HUNTER für nur DM 599,-				WWF Rage i. t. Cage	99
mit z.B. REAL-TIME-SAVE, Slow-Motion, Game Finger					

New: Sonderzubehör für SNES und Mega Drive
MULTI GAME HUNTER für nur DM 599,-
mit z.B. REAL-TIME-SAVE, Slow-Motion, Game Finger

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

Wir führen auch Amiga, PC, SNES, CD32, GB, GG! Bitte Preisliste anfordern!
Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+ Zahlkartegebühr 3 DM); Ausland nur gegen VK
20 DM; ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Peter Jantz Videospiele Versand

Königsberger
Straße 20
72406 Bisingen

Sega

Mega Drive

Cool Spot109,95
Donald Duck
(Quackshot)109,95
Gunstar Heroes...99,95
Lemmings.....109,95
Mickey & Donald
(World of Illusion).....99,95
Shinobi III.....99,95
Son of Chuck
(Chuck Rock 2) ...109,95

Mega CD

Ecco the Dolphin ...89,95

Versand

per NN zzgl. 9,00

Telefon

(0 74 76) 76 62

Fax

(0 74 76) 76 62

Öffnungszeiten

Montag bis Freitag

9.00 - 20.00 Uhr

Samstag

10.00 - 18.00 Uhr

Es ist immer wieder die selbe Leier: Kaum will der stolze Road Runner die Prärie durchqueren, dann kommt auch wieder sein Erzfeind Willy E.

DER SCHNELLSTE

Coyote daher und vorbei ist es mit

TOON IM GANZEN

der wohlverdienten Ruhe. Wer die

COMICLAND DÜST

Zeichentrickserie kennt weiß, daß

JETZT AUCH AUF DEN

dieses klassische Katz und Maus-

8-BITTEN HERUM.

Spiel ein prima Thema für ein Jump & Run Spiel der besonders rasanten Art ist. Das Spielprinzip liest sich zumindest auf dem Papier ziemlich simpel: Road Runner muß in seiner flinken Art und Weise den Ausgang eines Abschnittes erreichen bevor das gnadenlose

Zeitlimit abläuft oder ein Gegner ihm das letzte Stück Lebensenergie abjagt. Um eure Chancen erheblich zu verbessern, solltet ihr während der pausenlosen Hetzjagd immer ein Auge auf die vielen, wichtigen Sterne werfen, da sie nicht nur den



Road Runner

Hot-Spot

Ein Geschicklichkeitsspiel für besonders Geduldige.



Word Up

Aufgrund der nervösen Steuerung wird man anfangs sicherlich mit dem ultraschnellen Road Runner seine Schwierigkeiten haben, da selbst scheinbar simple Sprünge ein sicheres Timing erfordern. Hat man sich aber

an das Temperament des Vogels erst einmal gewöhnt, entfaltet sich die ganze Jagd zu einer durchaus spaßigen Angelegenheit.



Punktstand verbessern, sondern auch das Zeitlimit wieder strecken. Desweiteren befinden sich auch eine Menge leckere Futternäpfe in den einzelnen Abschnitten, die durch fließiges Picken meistens hilfreiche Items freigeben wie beispielsweise ein Stück Lebens-

energie. Aber Achtung, manche Näpfe bewirken auch das Gegenteil.

us

Jeder eingesammelte Stern bringt nicht nur Punkte sondern auch wertvolle Sekunden.



Check Up

Master System
4 MBit



Road Runner Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Erhältlich Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 15
Save Game Nein
Besonderheiten.....Deutsche Texte
.....schwere Steuerung

Gear Check Up

Game Gear
4 MBit



Preis: DM 89,95

Wie so häufig präsentiert sich auf dem kleinen Screen exakt das selbe Bild wie auf dem Master System. Meines Erachtens spielt es sich durch das starre Plastikkreuz aber etwas schlechter, so daß blutige Anfänger schon beim ersten Abschnitt ihre liebe Not haben werden.

Grafik 57%
Sound 56%
Gesamt 63%

Grafik 61%

Comic Grafik im Stile von "Einfach nur nett".

Sound 56%

Unauffällig im positiven wie auch im negativen Sinne.

Gesamt 65%

Sicherlich kein Meisterwerk aber ein amüsantes Spiel für zwischendurch.

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Dragons Revenge	demn., erhältlich
Landstalker dt	demn., erhältlich
Aero the Acrobat us	99.-
Aladdin dt/us	109.-/99.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
BOB dt/us	99.-/89.-
Bubsy dt	99.-
CD Afterburner 3 dt/us	89.-/79.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas us	129.-
CD INXS Make my Video dt	89.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us	129.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Sherlock Holmes 1 dt	109.-
CD Silphhead dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	89.-
CD Sonic dt	99.-
CD Spiderman vs. Kingpin us	109.-
CD Thunderhawk dt	99.-
CD Thunderstrike us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	99.-
Chuck Rock dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-

Dashin' Desperados us	99.-
Dinosaurs for Hire us	89.-
Dracula us	109.-
Ecco the Dolphin dt	89.-
F-15 Strike Eagle II MD us	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt/ip	109.-/59.-
Firemustang ip	49.-
Flashback dt	109.-
Flintstones dt	119.-/109.-
Formula One dt/us	99.-
Gaiares us	39.-
Gain Ground dt	49.-
Gauntlet 4 us	99.-
General Chaos dt	109.-
George F. KO Boxing us	99.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc ip	49.-
Golden Axe III ip	89.-
Grandam Tennis dt	89.-
Gunstar Heroes dt/ip	99.-/79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119.-/99.-
Home Alone dt	49.-
Hook us	99.-
Immortal dt	49.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	99.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jordan vs Bird us	39.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
King of Monsters dt	129.-
Landstalker us	109.-
Leaderboard Golf dt	69.-
Lemmings dt	149.-
Lethal Enforcers Modul us	99.-
Mega Lo Mania dt	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-

NFL Football us	99.-
NHL 94 dt	109.-
NHL Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	79.-/99.-
Olympics dt	99.-
Pirates us	129.-
Power Monger dt	99.-
Rampart us	59.-
Range 4 us	89.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	99.-
Royale Rumble dt/us	109.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/ip	99.-/79.-
Side Pocket ip	79.-
Snake Rattle & Roll dt	99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatthouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/ip/us	129.-/119.-/109.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	99.-
Superman dt	59.-
T2 The Arcade us	79.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Techno Clash dt/us	99.-/79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Thunderfox us	39.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us	99.-
Treasure Island (McDonalds) ip	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	99.-
Ultimate Soccer dt	99.-

WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	99.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	99.-
X-Men dt/us	99.-/89.-
Xenon 2 dt	39.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
4-Spieler Adapter SEGA	49.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	569.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	169.-
Hyperbeam Pads Infrarot ip	89.-
Japan Converter ip	19.-
Megadrive II Aladdin Set dt	295.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
Manacore inkl. 6 Spiele us	119.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-

3DO

3DO us/2 CD/220V	1459.-
Umbau RGB/220V taugl.	169.-
Umbau 220V	29.-
Animals	109.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Monster Manor	129.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Shells	119.-
Total Eclipse	119.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Young Merlin	demn., erhältlich
Mega Man X us	demn., erhältlich
Equinox	demn., erhältlich
Pole Position	demn., erhältlich
Jungle Strike	demn., erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Addams Family II us	59.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us	139.-
Asterix dt	109.-
BOB dt/us	109.-
Back to the Future ip	59.-
Barbie us	59.-
Batman us/ip	59.-/49.-
Battleship us	119.-
Battletoads vs. Double Dragon us	129.-
Beethoven us	119.-
Bio Metal ip	99.-
Blues Brothers us/ip	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Bubsy dt	109.-/89.-
Casars Palace us	109.-
Clay Fighter us	129.-
Cliffhanger dt	109.-
Combattribes ip	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	59.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	119.-
Darius Force ip	129.-
Dennis us	99.-
Doomsday Warrior us	99.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-

Edon Kiba ip	39.-
Empire Strikes Back us/dt	139.-/119.-
F-1 Hero ip	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	99.-
Fatal Fury II ip	169.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	69.-
Final Fight II us	119.-
Final Stretch ip	159.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
GP-1 Motorcycle	129.-
Goof Troop us	99.-
Harley Humongous us	89.-
Ikar Warriors ip	59.-
Inindo us	99.-
James Bond jr. us	99.-
John Madden 94 SNES us	119.-
Jurassic Park dt/eng	129.-/119.-
King Arthur's World dt	109.-
Lamborghini us	109.-
Last Action Hero dt	109.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Magic Johnsons Slam Dunk ip	69.-
Magic Quest us	119.-
Mario Allstars dt	95.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us	119.-
Pac Attack us	99.-
Paladins Quest us	99.-
Paradise dt	99.-
Pink Panther us	109.-
Player Manger	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-

Pop'n Twinbee ip	89.-
Prime Goal ip	129.-
Push Over us	79.-
Redline Racer us	119.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Ron Sauer us	119.-
Rushing Beat I ip	109.-
Secret of Mana us	129.-
Sengoku ip	129.-
Shadow Run us/dt	119.-
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings ip	129.-
Star Fox us	99.-
Star War dt	109.-
Streetfighter dt	129.-
Streetfighter Turbo SNES us	139.-
Striker us/ip/dt	99.-/89.-/119.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/ip	129.-/99.-
Super Back to the Future ip	39.-
Super Battletoads us	89.-
Super Bomberman dt/ip	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Formation Soccer ip	109.-
Super Nova us	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super Type III ip	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
Tazmania us	79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II III ip	139.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-

Top Gear us/dt	109.-/129.-
Total Carnage us/dt	119.-/129.-
Toys us	49.-
Traddlers us	99.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	139.-
Utopia us	109.-
Vegas Shakes us	99.-
Want Want World 2 ip	29.-
Waynes World us	69.-
Wo are Back us	119.-
Wizards of Oz us	119.-
Wordtris us	49.-
World Heroes us	129.-
Wrestlemania ip	39.-
Zombies Are My Neighbors dt/us	119.-/99.-
4-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
ASCII Pad us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
4-Remote Pad us	109.-
GameMaga 50/60Hz	99.-
PAL Booster ip	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Super Scope us	109.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Verlängerungskabel ip	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	89.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	119.-
Raiden	119.-
Dino Dudes	119.-

Tel. 089/5 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 12 Uhr • FAX 089/53 42 54

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.

Nachdem uns die Addams Family vor gut einem Jahr eine Lehrstunde in Sachen schwarzer Humor erteilt hat, liegt plötzlich ein dunkler Schatten über

RECHTZEITIG ZUM KINOSTART VON TEIL

brühte Gomez ins Schwitzen

II DÜRFT IHR EUCH gekommen ist. Nicht nur, daß seine

MIT DEM ERSTEN heißgeliebte Morticia gestohlen

TEIL VERGNÜGEN.

wurde, nein, auch die restliche Familiensippe ward auf einmal nicht mehr gesehen. Die miese Schrulle Abigail Craven steckt natürlich dahinter. Mittels dieser ausgesprochen unfeinen Methode möchte sie die Addams Family um

Check Up

Mega Drive
8 MBit



The Addams Family Jump & Run
Hersteller: Flying Edge Tel. 0221-617649
Release: Erhältlich Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 10+
Save Game Paßwort
Besonderheiten Ultraschwer

Grafik 71%

Einfach nur putzig diese Sprites.

Sound 59%

Hätte ruhig etwas gruseliger sein können, zu wenig Soundeffekte.

Gesamt 70%

Warum nur so unumenschlich schwer?
So "nur" ein gutes Spiel.

The Addams Family

Hot-Spot

Wollt Ihr einmal so richtig fluchen, müßt Ihr euch an diesem Modul versuchen.

Einige coole Extras zum Einsammeln!



Der "Fezi-copter" für das ultimative Flugerlebnis.



Mit Golfbällen die Gegner eliminieren.



Dollarzeichen geben bei entsprechender Anzahl die wichtige Lebensenergie wieder zurück.

ihre wertvollen Klunker erleichtern, die irgendwo im großen Haus versteckt sind. Doch Gomez wäre kein wahrer Addams, wenn er nicht versuchen würde, die ganze Misere eigenständig wieder zu beenden. Also begibt sich Gomez wieder einmal in eines jener großen Jump & Run-Abenteuer, wo gezielte Kopfsprünge und hilfreiche Extras zum täglichen Überleben gehören. Die meisten Levels befinden sich dabei in dem riesigen Haus und sind durch die entsprechenden Türen ständig erreichbar; es steht euch somit frei, welches Familienmitglied ihr als

Word Up

OK, die Levels sind zwar lang und abwechslungsreich, die sparsamen aber effektiven Items gut und auch die Technik mit den lustig animierten Gegnern gibt keinen Anlaß zum Mäkeln, doch in Sachen Schwierigkeitsgrad haut diese modulare Pille mächtig rein. Nicht nur das die Feinddichte enorm ist, zu allem

Überfluß schlittert der gute Gomez beim abrupten Stoppen so durch die Gegend, daß eine ungewollte Kollision oftmals unvermeidlich scheint. Nur für ausgesprochene Hardcore-Zocker mit sehr viel Geduld geeignet.



Das Zentrum der Villa bildet das Treppenhaus. Von hier aus gelangt ihr zu fast allen Levels.



erstes retten wollt. Um der beträchtlichen Anzahl von Feinden Herr zu werden liegen hin und wieder auch ein paar Items wie ein Schwert, ein Golfball, das Schutzschild oder das "Fezi-copter" zum Fliegen herum. Außerdem lohnt sich das Einsammeln von Dollarzeichen noch in

doppelter Hinsicht, denn erstens tut es eurem Punktekonto ganz gut und zweitens gibt es bei entsprechender hoher Anzahl (25 bzw. 100) Lebensenergie oder gar ein Freileben. Wenn ihr ein Familienmitglied befreit habt, dürft ihr euch zur Belohnung auch ein Paßwort notieren.

45

TOLLE COMPETITION!



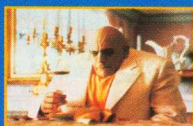
Derzeit läuft ja gerade der zweite Teil der Addams Family in den Kinos, der noch abgedrehter als der erste Teil ist. Hier zeigen wir einige Ausschnitte aus den witzigsten Szenen! Wir rufen euch nun zum großem Addams Family-Malwettbewerb auf. Wer uns das schönste Bild zum Thema Addams Family zeichnet, kann einen tollen Preis gewinnen. Flying Edge ließ es sich natürlich nicht nehmen, einige Preise zu spendieren.

1. Preis Addams Family (MD) + Poster + Script + Jahres Abo SEGA Magazin
2. Preis Addams Family (MD) + Poster + Script
- 3.-10. Preis Jeweils Poster + Script + Überraschung

Schickt euer Kunstwerk bis spätestens 2. März an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort Addams Family
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Hinter dem Begriff "Skitchin" verbirgt sich im Prinzip das eher harmlose Vergnügen amerikanischer Teenager, sich während der Freizeit an vorbeifahrenden Autos für eine Weile

ROAD RASH

fahrenden Autos für eine Weile

HAT KONKURRENZ

festzuhalten. Da die Amis schon

BEKOMMEN.

immer ein Faible für halsbrecherische Sportarten hatten (man denke nur einmal ans mörderische U-Bahn-Surfen oder Airbagging) zogen sich eines Tages ein paar wagemutige Cracks robuste Rollerskates an, verlegten das gesamte Geschehen auf den Highway, dachten sich ein obskures Regelwerk aus und fertig war die neue "Sportart". Das klingt nicht nur sehr schwierig, es ist auch äußerst gefährlich. Daher erscheint auch erstmalig in der Videospielgeschichte vor dem Spielbeginn ein

Skitchin

langer Text auf dem Screen, der vor jeglicher Nachahmung eindringlich warnt. Läßt man den makaberen Rahmen etwas außer acht, präsentiert sich Skitchin als ein gängiges Rennspiel in der Tradition von den beiden Road Rash-Spielen. Ziel ist es in erster Linie, sich unter den ersten Fünf zu platzieren, um am nächsten Rennen teilnehmen zu dürfen. Um dieses Ziel zu erreichen, sind auch die "Dirty Tricks" erlaubt. So dürfen hartnäckige Mitstreiter mit allen vier Gliedmaßen attackiert wer-

den, und wenn ihr "Glück" habt, könnt ihr sie sogar mit einer herumliegenden Waffe malträtiert.

145

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Skitchin
Hersteller: E.A.
Release: März

Rennspiel
Tel. 05241-24307
Preis: DM 119,95

Spieler 1-2
Levels 10
Save Game Paßwort
Besonderheiten makabere
Spielidee, Zwei-Spieler-Modus

Grafik

Sehr flüssiges Scrolling mit vielen Details am Straßenrand.

Sound

Rockige Tracks mit einer cool aufspielenden E-Gitarre, klanglich hervorragend!

Gesamt 76%

Verrücktes Rennspiel mit einigen Möglichkeiten, zum Nachmachen nicht empfehlenswert!



Hot-Spot

Technisch gut gelungener Road Rash-Verschnitt mit einem hohen Maß an Brutalität.

Wer besonders mutig ist, kann sich durch akrobatische Einlagen zusätzlich ein paar Dollar verdienen.

Word Up

Trotz des brutalen Spielprinzips konnte ich mich dem rauen Charme dieses Moduls einfach nicht entziehen.

AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN



Das geht nun wirklich nicht: Hin und wieder möchte sich auch ein Konkurrent an eurem Auto festhalten. Ein paar gezielte Schläge aufs Nasenbein wirken da schnell Wunder.



Auf längere Sicht motiviert das Spiel aber nur noch zu zweit.



Der Sega Spezialist

Landstalker dt. Texte (MD) 119,-

Mega Drive:

Mega Drive II ohne Spiel	199,-
Mega Drive II Aladdin Set	289,-
Mega Drive II Magnum Set	359,-
6 Button Cont.	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89,-
4 Spiele Adapter Sega	59,-
Master System Conv. II	69,-
4-Way Play Adaptor EA	59,-
Aladdin	119,-
Adams Family	109,-
Blades of Vengeance	109,-
Brett Hull Hockey (Feb)	89,-
Champ. World Class Soccer(3/94)	109,-
Dragons Revenge	119,-
Eternal Champions	139,-
F-1 (Batterie)	109,-
F-15 Strike Eagle II	129,-
F-117 Night Storm	119,-
FIFA Soccer (Elec. Arts)	109,-
Gauntlet IV (4 Spieler)	109,-
John Madden F. 94	119,-
Jungle Strike	119,-
Landstalker dt. Texte	119,-
Lotus II	109,-
Mortal Kombat	119,-
Mutant League Hockey	109,-
NBA Jam (4.März)	129,-
NFL 94 Showdown (März)	119,-
NFL Quarterback Club	129,-
NHL Hockey 94	119,-
Normy's Beach Babe (März)	119,-
Pele Soccer	89,-
PGA Euro Tour März	119,-
Pirates Gold US	119,-
Robocop 3	99,-
Rocket Knight Adv	89,-

Sensing Soccer	119,-
Shining Force	124,-
Shinobi III	104,-
Skitchin (März)	119,-
Sonic Spinball	109,-
Sonic 3 (Ende Februar)	139,-
Sprocket & Plug (März)	119,-
Street Fighter II (24MB)	129,-
Ten Jam & Earl 2	119,-
Turtles Tour. Fighters	129,-
Virtual Racing (März)	259,-
Winterolympics Lim. Edit	119,-
Wiz'n'Liz	109,-
WWF Royal Rumble	129,-
Virtual Pinball	109,-
Young Indy	119,-

Master System:

Master System Sonic Set	89,-
Aladdin	94,-
Cool Spot	84,-
Dunkle Duck 2	89,-
F-1	79,-
John Book Dschungelbuch	89,-
Robocop 3	89,-
Road Runner Speed Trap	89,-
Sensible Soccer	79,-
Star Wars	79,-

In punkto

Schnelligkeit:

Absolute Spitze:

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



Game Gear

Game Gear TV Set	289,-
Aladdin	89,-
Donald Duck 2	89,-
Ecco the Dolphin	89,-
F-1	79,-
Jungle Book Das Dschungelbuch	79,-
NBA JAM	89,-
PGA Tour Golf	84,-
Road Runner Desert Speedtrap	84,-
Sensible Soccer	59,-
Star Wars Krieg der Sterne	89,-
Streets of Rage II	79,-

Mega CDII

Mega CD II ohne Spiel	509,-
Bill Walsh Footb (März)	109,-
Ecco (CD)	89,-
Indiana Jones Fate of Atlant	119,-
Joe Montana Football CD	109,-
Monkey Island	119,-
Microcom	119,-
NHL 94 CD	119,-
Powermonger (CD)	119,-
Puggsy	89,-
Silphed	89,-
Sonic CD	109,-
Thunderhawk	109,-
Wonderdog	109,-
WWF (CD)	89,-

Sonderpreise:

Mega Drive

Bubby	69,-
Hook	89,-
Tiny Toon's	69,-
Turtles Hyp-Heist	79,-
B.O.B	59,-
Aero Blaster US	59,-
Talespin	39,-
Wonderboy V	49,-
Sunset Riders	39,-

Master System

Golden Ax Warrior	49,-
-------------------	------

Game Gear

Crash Dummies	69,-
Jones Pond 2	69,-
Spiderman	59,-
WWF Steel Cage	74,-
Olympic Gold	39,-
Wimbledon	39,-

Theo KRAHNZ VERSAND & LADEN

Tägliche Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91, 81543 München

Tel. 089/6645 30 - Fax 6645-62

Ladenverkauf:

Theresienstraße 152

80333 München

Tel.: 089 / 522787

MEGA DRIVE

688 Attack Sub	dt	119,00	Fatal Labyrinth	dt	119,00	Final Combat	dt	109,90	Robocop 3	dt	99,00	Talespin	dt	89,00	Afterburner 3	dt	89,00
Aladdin	dt	109,00	Ferrari F1 Grand Prix	dt	109,00	Mutated All Roaming	dt	99,00	Rocky Knight Adventure	dt	89,00	Techno Chase	dt	89,00	Batman Returns	dt	89,00
Alien 3	dt	84,00	Flashback	dt	84,00	Mutant League Football	dt	99,00	Rolling Thunder 2	dt	99,00	Tom & Jerry	dt	99,00	Blade Wolf Football	dt	105,00
American Football	dt	85,00	Firestorm	dt	85,00	Mutant League Hockey	dt	89,00	Rio to the Rescue	dt	109,00	Turtles Hyperstone Heist	dt	99,00	Blackhole Assault	dt	89,00
Anders Against Tennis	dt	89,00	Galaxy Force 2	dt	89,00	NBA Allstar Challenge	dt	89,00	Sensible Soccer	dt	99,00	Shadow of the Beast 2	dt	119,00	Thunder Force 4	dt	79,00
Another World	dt	99,00	Gauntlet 4	dt	99,00	NBA Jam	dt	119,00	Shadow of the Beast 2	dt	89,00	Shining Force	dt	119,00	Thunder Force 2	dt	89,00
Arch Rivals	dt	109,00	General Chaos	dt	109,00	NBA Showdown	dt	89,00	Shadow of the Beast 2	dt	89,00	Shinobi 3	dt	79,00	Top Gun	dt	99,00
Archie	dt	89,00	Ghost 'n Goblins	dt	89,00	NHL Quarterback Club	dt	129,00	Shining Force	dt	119,00	Thunder Force 4	dt	79,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00
Aspen 1	dt	109,00	Global Gladiators (McDonalds)	dt	109,00	NHL Hockey '93	dt	119,00	Simpsons Bart's Nightmare	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Indiana Jones	dt	99,00
AMPHIBIOUS CO. 1		159,-	GOAT GOLF KICKS		259,-	THUNDER 3		109,90	Simpsons Krustys Fun House		89,00	Toujan & Earl 2		89,00	Hook		109,00
AMPHIBIOUS CO. 2		159,-	GOAT GOLF KICKS		259,-	THUNDER 3		109,90	Simpsons Krustys Fun House		89,00	Toujan & Earl 2		89,00	Hook		109,00
Atomic Runner	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Indiana Jones	dt	99,00
B.O.B.	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Baseball 2020	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman 1	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00
Batman Returns	dt	89,00	GOAT GOLF KICKS	dt	259,-	THUNDER 3	dt	109,90	Simpsons Krustys Fun House	dt	89,00	Toujan & Earl 2	dt	89,00	Jaguar XJ 220	dt	89,00

It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

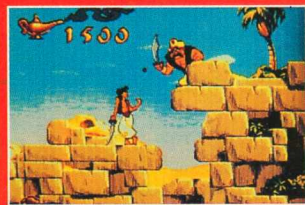
ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

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

ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

Disney's **Aladdin**

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

© The Walt Disney Company.

SEGA

© Disney



Ranger X

Teil 1, Seite 33-44



PLAYERS GUIDE



TMNT: Tournament Fighters

Special Moves, Seite 45-52

Fantastic Dizzy

Teil 1, Seite 53-58



CODES



FREEZERS

Seite 59-64

Batman
MmV: KrissKross
MmV: Marky Mark
Sewer Shark
Silpheed
Sol Feace
Aladdin
Aleste
Battletoads
B.O.B.

Bubsy the Bobcat
Chakan
Chuck Rock
Cool Spot
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Fatal Fury
Global Gladiators
Indiana Jones & the
Last Crusade

Golden Axe III
Jungle Strike
Jurassic Park
Lemmings
Mazin Wars
MicroMachines
Mortal Kombat
Ranger X
Road Rash II
Rocket Knight

Adventures
Rolo to the Rescue
Shinobi III
Sonic the Hedgehog
Sonic the Hedgehog
2
Spiderman
Splatterhouse 2
Street Fighter 2
Streets of Rage 2

Sunset Riders
T2: The Arcade Game
Taz-Mania
Thunderforce IV
Tiny Toon Adventures
X-Men
Alex Kidd in High Tec
World
Alien 3
Altered Beast

Asterix
Back to the Future II
Double Dragon
Krusty's Fun House
Lemmings
Marble Madness
Master of Darkness
The Ninja
Ninja Gaiden
Predator 2

Rastan
Strider
Taz-Mania
Wonder Boy III
Axe Battler
Chase HQ
Chuck Rock
Dragons Crystal

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

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

- ☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck
☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS !!!



RANGER X

Im großartigen Sega-Stil, hier ist die vollständige Lösung in Bildern für das klassische Schießabenteuer RANGER X. Die Karten zeigen jeden Teil des Spieles und führen dich zum endgültigen Triumph!

Level 1



Nutze die Zielscheinrichtung des Botenfahrzeugs voll aus, indem du es benutzt, sobald die Roboter auftauchen.

Ranger X und das Botenfahrzeug haben unterschiedliche Energie-Anzeigen. Benutze den Kurier immer wenn Rangers Energie-Level zu weit absinkt.

Überprüfe den Scanner, um mehr über Anzahl und Position der restlichen gegnerischen Basisstationen zu erfahren, da sie vernichtet werden müssen.



Der Luftangriff kann Probleme bereiten. Konzentriere dich genau aufs Abschließen und vernichte zuerst die großen Abschußziele.

Hier kann Ranger X Energie nachladen. Laß ihn hineinspringen!



Level 1 Wächter...

Die letzten zwei Basisstationen sind sehr gut bewacht. Benutze das Botenfahrzeug und überlaß die Arbeit der Zielscheinrichtung.



Du erscheinst in dem Gebiet, das auf dem 1. Screenshot abgebildet ist. Nichts passiert, bis dann allerdings der riesige Wächter auftaucht. Schaue, daß du dann im Fahrzeug bist und schieße ununterbrochen. Bewege dich auch hin und her, um seinen Geschossen auszuweichen!



RANGER X

Level 2

Spring in diese Suchladung. Das gibt dir erstaunliche elektrische Kräfte, die gegen den nächsten Gegner verwendet werden können.

Halte Ausschau nach kleinen Felsbrocken an der Höhlendecke. Schießt du sie ab, so löst du einen Lichtstrahl aus, der Energie ersetzen kann. Stehe darunter und fülle somit deine Ranger-Energie auf.

Zerstöre diese Netzlinie und der Felsbrocken fällt auf die darunterstehenden Tanks!



Bevor du versuchst, an den Turmgeschützen vorbeizukommen, zerstöre einfach den Stromkasten, der sie mit Strom versorgt. Das setzt Geschütze außer Gefecht und du kommst sicher durch.

Achtung! Beim Zerstören dieses Stromkastens fallen die drei Felsblöcke herunter!

Hier ist mal wieder eine Basisstation des Gegners, die zerstört werden muß. Sie attackieren dich allerdings mit Feuerballen, sobald du dich ihnen nähertest. Sei auf Zack und weiche aus!



RANGER X

Level 2

Die Antriebskapazität reicht hier nicht aus, um über das gesamte Gebiet zu kommen. Nutze deshalb diese Gewebeabsätze, um abzukühlen. Die letzte gegnerische Basisstation ist auf der rechten Seite und ermöglicht dir, den Level zu verlassen.

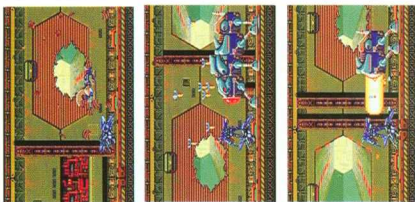
Dies ist der Stromkasten, der die drei Turmgeschütze oben entschärft.



Wie gehabt, falls die Ranger-Energie knapp wird, schieße auf diese kleinen Felsbrocken unter der Decke, um die wertvollen Strahlen auszulösen,dann stell dich drunter.

Schieße durch diese Gewebebarriere und gehe schnell etwas zurück, um dem rollenden Felsbrocken auszuweichen. Ist die Gefahr vorbei, setze deinen Weg fort und zerstöre die Basisstation.

Level 2 Wächter...



Benutze sofort das Fahrzeug. Weiche nach hinten aus und beginne gleichmäßig zu schießen, sobald der Gegner auftaucht. Setze dies fort, bis du dem Hauptwächter begegnest. Die Zielsucheinrichtung wird dich vor der ersten Attacke schützen. Nun stelle dich auf das Fahrzeug und schieße auf den roten Bereich der Basisstation. Gehe vorwärts, falls der Gegner Laserstrahlen benutzt, so daß er gerade vom Bildschirm verschwindet und sein Energiepegel runtergeht. Ziehe dich schließlich unter weiterem Schießen zurück.



RANGER X

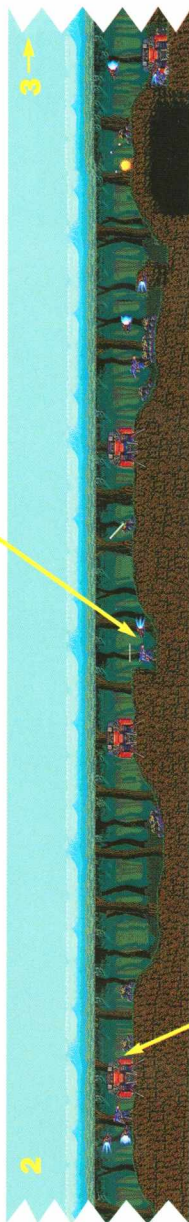
Level 3



Dies ist das Botenfahrzeug Bos. Es kann durch Stehen auf dem Cockpit gesteuert werden. Wenn du es verläßt, folgt es dir und schießt dabei powervoll mit Laserstrahlen auf Gegner. Dieser Kurier ist besonders für Luftangriffe geeignet.

Die gegnerischen Basisstationen sind bestens bewacht und bewaffnet. Hier kommen die Spezialwaffen zum Einsatz - verliere keine Zeit damit!

Falls es auf dem Boden zu heiß hergeht, benutze das Botenfahrzeug, um Energie nachzuladen.



Falls eine Basisstation nicht in der angekündigten Stellung zu finden ist, warte ein paar Sekunden und sie wird vom Himmel fallen!



Level 3 Wächter...

Spring ins Wasser und schieße der Kreatur direkt ins offene Auge. Das Auge wird sich dann schließen.

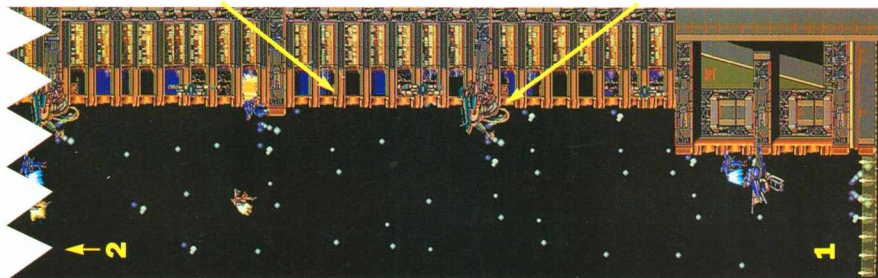


Fliege hoch, um das Auge wieder zu öffnen und wiederhole den ganzen Vorgang, bis sich die Gestalt verwandelt. Nun fliege über den Bildschirm und schieße die kleinen Bälle ab.

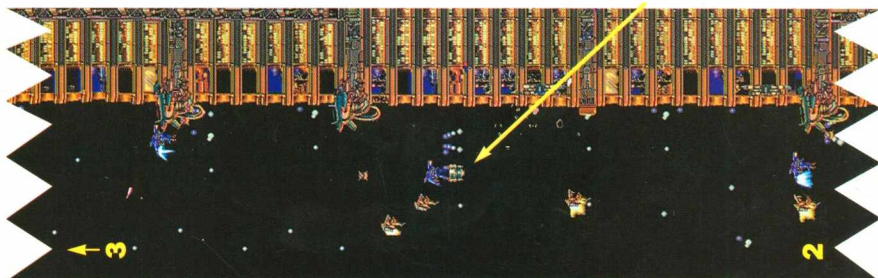


RANGER X

Level 4



Hier sind die Basisstationen. Gebräuche die Plattformen, um deinen Antriebsblock abzukühlen. Dann aber nichts wie zurück zum Geschehen..



Schieße auf die FENSTER, während du am Gebäude hochkletterst. Du kannst hierbei mit gelegentlichen power-ups, deine Energie erhöhen.



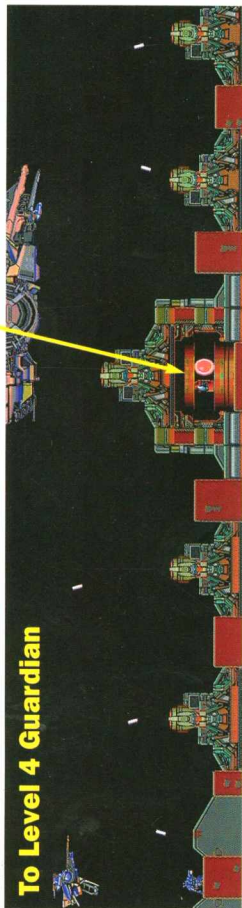
Es ist besser, den angreifenden Solidaten auszuweichen, als auf sie zu schlagen. Wenn du dich hier zu lange aufhältst, vernichten sie dich!

Benutze hier die schwebenden Plattformen, um den Antriebsblock abzukühlen. Verliere keine Zeit damit, und verlasse sie, sobald die Temperatur wieder stimmt, da sie unter deinem Gewicht wegbrechen.



Dieser Wächter-Level besteht aus einem Haupt-Abschlußziel und kleineren Zielen auf jeder Seite. Zerstöre zuerst die kleinen! Das Botenfahrzeug steht dir zur Seite.

To Level 4 Guardian



Die kleinen Leisten
erlauben dir, den
Antriebsblock
abzukühlen. Drehe
dich dabei nur, um auf
die umherfliegenden
Soldaten zu schießen.

Halte hier Ausschau nach den Nachfull-Energie-Stationen. So kommst du garantiert bis ans Ende des Levels.

Level 4 Wächter...



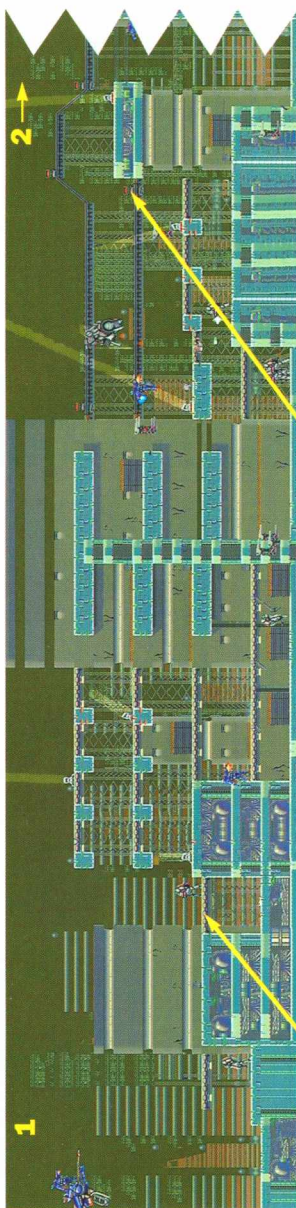
Sind die Kanonen neben dem Hauptziel erst einmal zerstört, kannst du von ihnen nicht mehr attackiert werden. Die rosa Kugel bewacht das Zentrum des Gegners. Schieße durch die Spalten auf jeder Seite (siehe Preisleiste). Ziele auf das Abschussobjekt und fliehe hoch, um der rosa Kugel zu entgehen. Sobald sich wieder alles gelegt hat, schieße durch die Spalte auf der anderen Seite auf das Abschussobjekt. Ziele dabei nie auf die rosa Kugel. Wiederhole diesen Vorgang, bis der Metallrahmen zerstört ist.

Er kann jederzeit während des Spieles angewendet werden:

**Pause, dann drücke: hoch,
runter, hoch, runter, hoch,
runter,
C, B, A, rechts, links, B. Das
bringt dich zum nächsten
Wächter!**

RANGER X

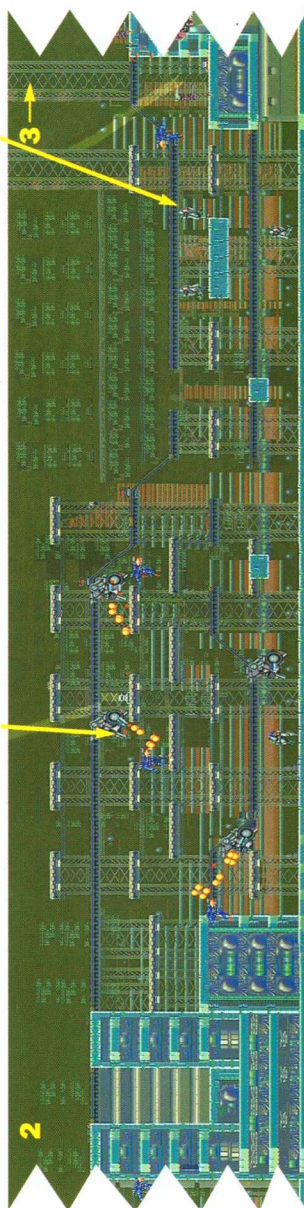
Level 5



1
Lasse Ranger X hier durch die Etagen fallen, indem du auf dem Joypad nach unten drückst.

Schieße auf diese kleinen Terminals, die du überall in diesem Level findest. Das zerstört die Brücken, die die Roboter benutzen, um dich zu erreichen. Weniger Gegner machen es halt doch einfacher, die Zielobjekte zu vernichten.

Benutze verschiedene Level, um dem Gegner zu entgehen.



2

3

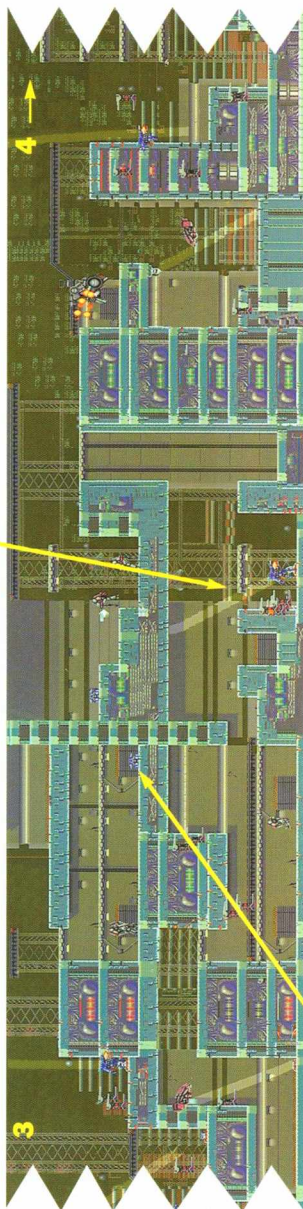
Die riesigen fliegenden Roboter sind deine Haupt-Abschussobjekte. Greife sie mit der Flammenwerfer-Spezialwaffe an!



RANGER X

Level 5

Gehe hier durch, um zum letzten Teil des Levels zu kommen.



Durch Fallen von oben durch die Etagen kommst du zu diesem Energie-Symbol.

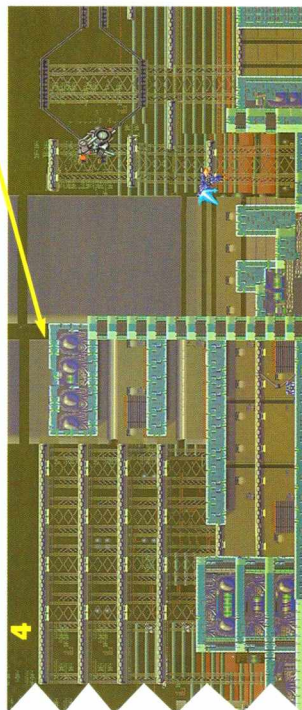
Schaue, daß der Antriebsblock aufgeladen ist und schlüpfe hier durch den Bereich, um weiterzukommen.

Level 5 Wächter...



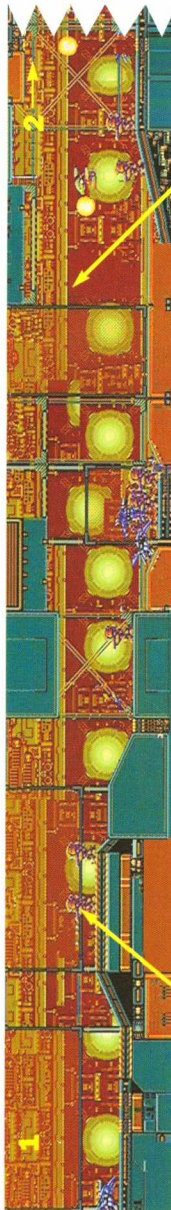
Der Wächter wird nach rechts ausweichen, wenn du ihn nach vorne schiebst. Bleib im Botenfahrzeug und halte an, sobald du zum Angriff bereit bist.

Sobald du stillstehst, erscheint der Gegner, wie auf dem Bild zu sehen ist. Benutze die Zielscheinrichtung und verlasse das Botenfahrzeug, sobald seine Energie niedrig ist. Du wirst gerade noch Zeuge seiner Vernichtung!



RANGER X

Level 6



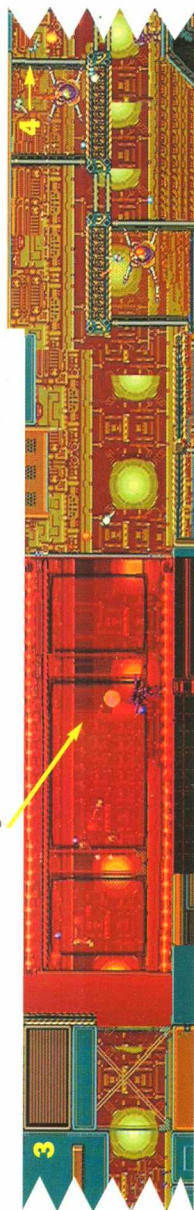
In diesem Level mußt du doch recht schnell sein, da du sonst von einem ganzen Schwarm von Geschossen getroffen wirst!

Diese elektrischen Strahlen schwächen die Energie und ziehen dich an wie ein Magnet. Dränge in die andere Richtung, um zu entkommen.

Verlasse das Fahrzeug und ziele auf die Schaltung, um den Stromkreis außer Kraft zu setzen.



Wenn du auf dieses Schiff schießt, explodiert es und du mußt dich schnell aus dem Staub machen, da die Flugobjekte einen heftigen Angriff auf dich ausüben.

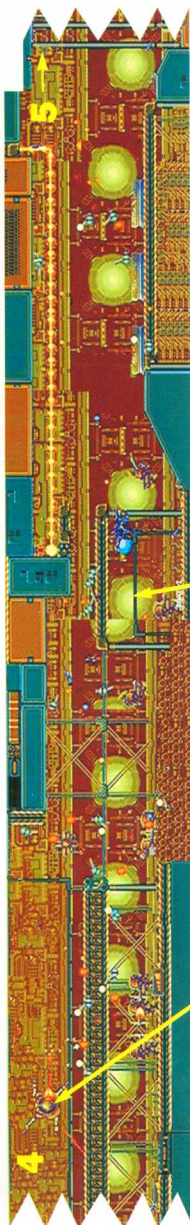


Schwebe in diesem Abschnitt in der Mitte, um die elektrische Strahlung zu vermeiden. Du mußt hier unbedingt schnell sein.



RANGER X

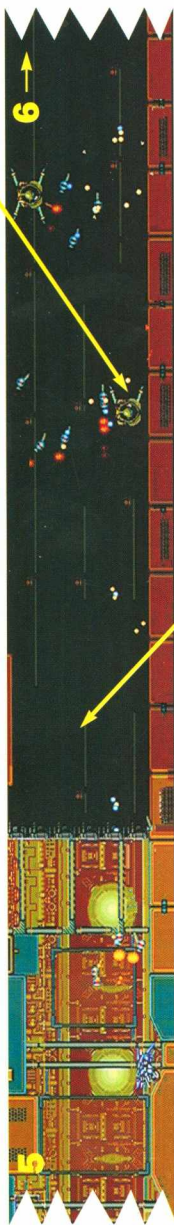
Level 6



Das Fließband bewegt sich langsam. Sei also sicher, jeden Gegner auszuschalten, bevor er dich angreift.

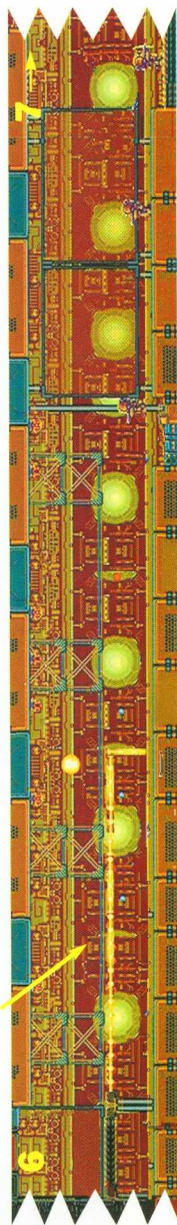
Der Abstand oben ist zu schmal für Ranger X, nehme also diesen Weg.

Bereite dich auf die explodierenden Roboter vor. Es ist ein leichtes Spiel für die Zielsucheinrichtungen, deine Energie zu reduzieren.



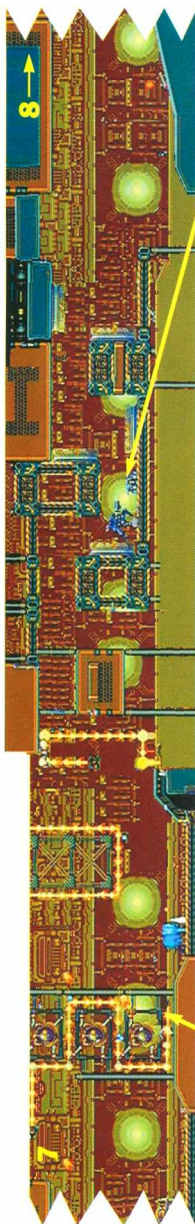
Auf diesen Plattformen gibt es mehr Gegner. Nehme also besser einen anderen Weg, um ihnen zu entgehen.

Kühle deinen Antriebsblock und fliege über diesen Teil. Sei dabei vorsichtig, daß du nicht mit der Energie-Strahlung in Berührung kommst!



RANGER X

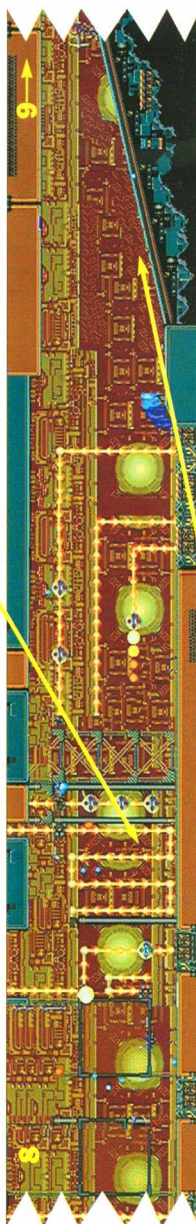
Level 6



Schieße auf diese Stelle, um die Stromzufuhr zu den obigen Strahlen zu unterbrechen.

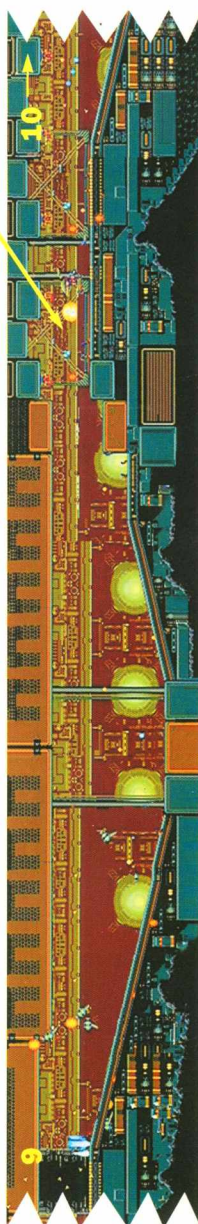
Schieße auf alle Strom-Lieferer, um die Strahlen zu vernichten.

Mache dir das Fließband zunutze und sprinte durch diesen Abschnitt.



Steige in das Botenfahrzeug, wenn du dich dieser Rampe nähert. Du brauchst nämlich die Energie für die nächste Angriffs-Welle.

Die Gegner greifen nun im Rudel an. Jetzt brauchst du alles an Power. Benutze nun Ranger X oder das Botenfahrzeug, je nachdem wo mehr Energie zur Verfügung steht.



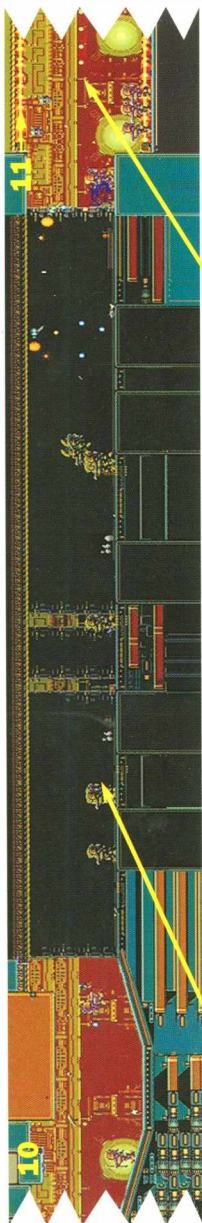
9

10



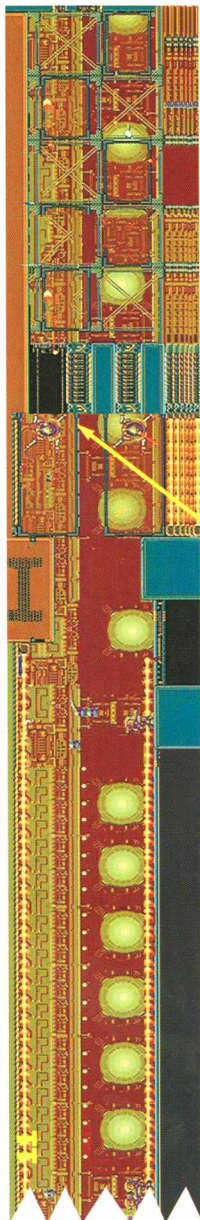
RANGER X

Level 6



Die laufenden Roboter sind zwar langsam, aber bestens gepanzert. Du tust besser, sie zu vermeiden als anzugreifen!

Schwebe hier wieder zwischen den elektrischen Strahlen, und zwar so gerade wie möglich.



Nun trennen dich nur noch diese zwei Roboter vom allerletzten Wächter. Benutze nun alles an Spezialwaffen, um an ihnen vorbeizukommen.

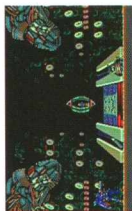
Level 6 Wächter...



Dieser Roboter wird dich während des Falles konstant angreifen. Bewege dich hin und her, um den Angriff zu vermeiden.



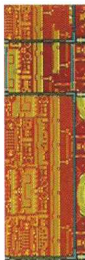
Sei auf die letzte Schlacht mit einem Wächter vorbereitet, sobald du und der Roboter den Grund erreichen.



Die Angriffe des Wächters sind anfangs simpel. Nutze dies und fliege als Ranger X, wobei du ihm ins Gesicht schießst.



Benutze, wann immer verschiedene Angriffe erfolgen, das Botenfahrzeug als Schutz.



Endlich ist der Heimatplanet gerettet und das Universum hat wieder Frieden!

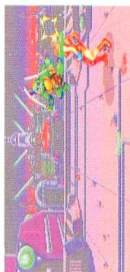


TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Willkommen zur Unterwelt, wo die Helden maskierte Turtles sind und die Schurken ein bißchen unmenschlich. Mit dieser Lösung könnt Ihr das Gute sowie das Böse beherrschen und damit die Zukunft aller Planeten bestimmen.

Leonardo

Combination Moves...



Flying Kick

Nimm Deinen Gegner die Puste weg, indem Du mit den Füßen zuerst durch die Luft springst und auf dem Feind landest.

Schräg aufwärts + B.



Flying Punch

Obwohl dieser Move nicht so effektiv ist wie der Flying Kick, ist die Ausführung jedoch schneller.

Schräg aufwärts + A.



Low Roundhouse

Sollte Dein Gegner auf Dich zukommen, benutze diesen Move um ihm zu zeigen, wer der Herr ist.

Schräg abwärts + B.



Headlock

Diesen Move benutzt man am besten, wenn Dein Gegner betäubt ist. Einfach zu gebrauchen und sehr effektiv!

Entgegen + A, sobald nahe genug.



Slash

Mache Deinem Gegner bange mit einer Slash-Kombination in seiner Reichweite.

Entgegen + A.

Special Moves...



Ground Wave

Falls Dein Gegner Dir zuviel Ärger macht, benutze den Ground Wave, um ihm einen energiegefüllten Blitz zu schicken.

Abwärts-abwärts links-links + A oder B.



Rolling Cutter

Peilt mit einer Drehung den Gegner an und damit kann man vernünftig angreifen.

Abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B.



Jumping Stud

Mit diesen schwierigen, aber lohnungswerten Move kann man seinem Gegner einen Haufen Schaden zufügen.

Rechts-abwärts-abwärts links + A oder B.



Rolling Cutter 2

Spring erfolgreich durch die Luft, auf den Gegner, indem Du den Rolling Cutter benutzt.

Während des Sprunges: abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B.

Der Sieger...



Als Anführer der Turtles; Leonardo ist ein Perfektionist, der sein Schwert meisterhaft benutzt. Seine Führungsqualitäten machen ihn zu einem überzeugenden Wettkämpfer für die aufkommenden Schlichen.

P.S. Alle Special Moves sind abhängig vom Charakter auf der linken Seite.

TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Raphael

Kombinierte Moves...



Bear Hug

Blase mit diesem scharfen Move dem Gegner seine Lichter aus.

Entgegen und wenn nahe genug.



High Kick

Wenn der Gegner auf dich zukommt, wird er mit diesem weitreichenden Kick abgewehrt.

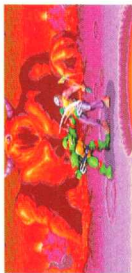
Entgegen + B.



Leg Sweep

Stoppe das Heranrücken aller Feinde mit diesem Leg Sweep und zeige ihnen, wo sie hingehören.

Abwärts entgegen + B.



Double Slash

Der Feind wird mit diesem Move hereingelegt, indem man zweimal zuschlägt.

Entgegen + A.



Overhead Throw

Entlaste Dich von unwillkommenen Charakteren in Deiner Umgebung mit diesem Wurf.

Entgegen + B, wenn nahe genug.

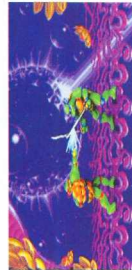


Uppercut

Verpasse dem Feind einen schlaun ausgedachten Kinnhaken. Auf eigene Gefahr!

Abwärts entgegen + A.

Special Moves...



Dagger Blast

Raphael benutzt die energie geladenen Dolche, um über den Gegner zu triumphieren.

Abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B.



Drill Attack 2

Ähnlich zum vorigen Move, dieser wird jedoch mit einem Sprung in die Luft ausgeführt.

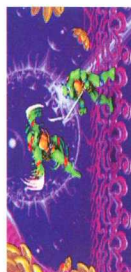
Während des Sprunges: abwärts-abwärts links-links + A oder B.



Drill Attack 1

Ein mächtiger Stoß wird dem Feind während einer Drehung zugefügt. Er kann nur von den schnellsten Spielern abgewehrt werden.

Abwärts-abwärts links-links + A oder B.



Raph Spark

Raph Spark ist Raphaels Spezialität. Er springt hoch und fügt dem Gegner ziemlichen Schaden zu, während er sich dreht.

Aufwärts + A oder B, während abwärts gedrückt gehalten wird.

Der Sieger...



Er ist nicht der netteste Turtle, den man in einer finsternen Nacht treffen will, obwohl er ständig danach strebt, das Gesetz aufzuhalten. Seine Waffe ist der Dolch.

TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Donatello

Kombinierte Moves...



Crouching Slash

Entweiche den hohen Schlägen des Gegners, indem du dich duckst. Benutze den Slash aus der Hocke als Gegenangriff.

Abwärts entgegen + A.

Crouching Thrust

Wie zuvor, benutze diesen Move um Schaden beizubringen, wenn du unter Druck bist. Diese treffen unter der Gürtellinie des Feindes.

Abwärts entgegen + B.



Double Slash

Richte doppelten Schaden mit dem Double Slash an, der zweimal für den gleichen Preis ausschlägt.

Entgegen + A, wenn nahe genug.



Spinning Staff

Gebrauche den wirbelnden Stock, um Deinen Gegner außer Reichweite zu schlagen. Dadurch ist es Dir möglich, ihn zu verletzen, ohne selbst in Gefahr zu geraten.

Entgegen + A.

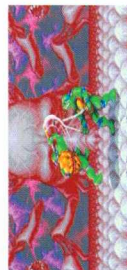
Special Moves...



Dazzling Staff

Greife Deinen Gegner mit genickbrechender Geschwindigkeit an und benutze den blendenden Stock. Ein brauchbares Abschreckungsmittel für etliche Feinde.

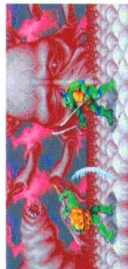
Rechts-links-rechts + A oder B.



Donnasumma

Donatello wirbelt sich auf den gleichen Fleck, während er seine Feinde mit seinem Stock von sich stößt.

Aufwärts + A oder B, während abwärts gedrückt gehalten wird.



Vacuum Wave

Der Stock wird benutzt, um eine mächtige Energiewelle dem Gegner entgegenzuschleudern, was jedem, der im Weg steht, sofort Schaden zufügt.

Rechts + A oder B, während links gedrückt gehalten wird.

Der Gewinner...

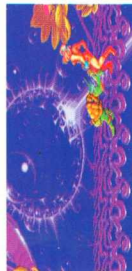


Donatello ist der netteste von den vier Turtles und ist standhaft dabei, neue Erfindungen zu machen. Seine meistgebrauchte Waffe ist der Stock.

TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Michaelangelo

Kombinierte Moves...



Back Kick

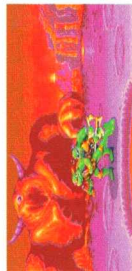
Ein schlauer Move, der die meisten Gegner unerwartet verletzt.
Ein guter Move, um eine Kombination anzufangen.
Abwärts entgegen + B.



High Kick

Setze den Feind unter Druck mit diesem High Kick.

Entgegen + B.



Reverse Sweep

Michael Angelo hat ein Gefühl für schlaue Moves und dieser ist keine Ausnahme. Achte auf den Reverse-Sweep, wenn zu nahe.
Auswärts + B, wenn nahe genug



Spinning Nunchuckas

Nicht alle Spieler können hier entkommen. Gerade nicht diesem wirbelnden Move.

Entgegen + A.



Throw

Wie mit allen anderen Turtles ist der Throw ein gebrauchbarer Move und ausgezeichnet zu verblüffte Gegner fertig zu machen.

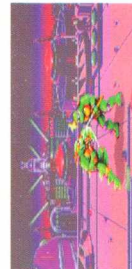
Entgegen + B, wenn nahe genug.

Special Moves...



Hurricane

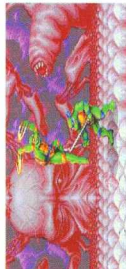
Ein Mini-Wirbelsturm wird losgelassen, der alle Spieler, die im Weg sind, auf den Kopf stellt. Damit machen sie sich schutzlos gegen weitere Bestrafung.



Victory Tackle

Michael Angelo fliegt über den Bildschirm und greift seine Gegner mit einer Wahnsinns-Geschwindigkeit an. Vermeide dies unter allen Umständen.

Links-abwärts links-abwärts-abwärts rechts-rechts + A oder B.



W Nunchuckas

Die Nunchuckas werden mit Schnelligkeit während eines Angriffs dem Gegner zugeschungen. Weiche zurück von der Frontlinie, wenn du diese Attacke überleben willst

Abwärts-abwärts rechts-rechts-aufwärts rechts + A oder B.

Der Sieger...



Michael Angelo ist der fröhlichste und optimistischste Turtle. Laßt Euch jedoch nicht von dieser Fassade täuschen, denn seine Waffen sind die Nunchuckas!

TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

April

Kombinierte Moves...



Backbreaker

April nimmt keine Gefangenen nach dieser Version des Wurfs. Sie ist wahrscheinlich die Schrecklichste von allen Charakteren.

Entgegen + B, wenn nahe genug.



Double Fist

Dieser Move eignet sich gut als Gegenangriff. April kann den Feind zweimal schlagen, wenn sie sich duckt, um den Schlägen des Gegners auszuweichen.

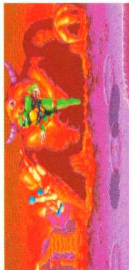
Abwärts-entgegen + A.



Flying Kick

Engweife die Initiative und beginne den Kampf mit diesem Flying Kick, wonach der Handplant für den besten Effekt folgt.

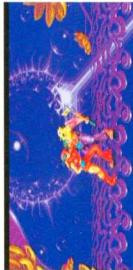
Schrag aufwärts + B.



Corkscrew

Sie trotzt der Schwerkraft, indem sie mit ihren Füßen voran auf die Gegner zuwirbelt. Ducke dich, um einer Verletzung vorzubeugen.

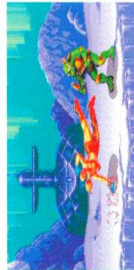
Schrag aufwärts + A.



Elbow Jab

Komme dieser Dame nicht zu nahe, denn sie kann sich gut mit diesem knallharten Elbow Jab verteidigen.

Entgegen + A, wenn nahe genug.

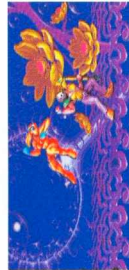


Side Handplant Kick

Auf jeden Fall ein Vorteil für April, da sie ohne Gefahr ziemlich nahe an den Gegner herankommen kann.

Schrag abwärts + B aus einiger Entfernung.

Special Moves...



Elbow Tackle

Greif den Feind mit diesem mächtigen Ellbogen-Schlag an. Ausgezeichnet, wenn du im Stillstand bist.

Abwärts-abwärts links-links + A oder B.



Ninja Claws

Hüte dich vor diesem Move! Er ist äußerst gefährlich und könnte verhängnisvoll sein, solltest du dich in einer Ecke befinden. Unter allen Umständen vermeiden!

A oder B wiederholt drücken.



Ninja Attack

Obwohl der Ninja-Angriff dem vorigen Move ähnlich ist, verursacht er mehr Schaden, da er mit einem Luftsprung und dem verletzenden Ellbogen-Schlag verbunden ist.

Beginn unten-dann aufwärts + A.



Ninja Double Back

Ähnlich zum Ninja-Angriff wird der Double Back einen im wahren Sinne des Wortes auf den Rücken werfen. April springt dich an und wirft dich über.

Beginn unten-aufwärts + A oder B, dann A oder B während des Sprunges drücken.

Der Sieger...



April ist sehr geschickt und ist eine Nachrichtensprecherin. Sie ist auch eine sehr gute Freundin der Turtles. Das bedeutet, daß sie immer weiß, was die Turtles anstellen, und sie ist stets bereit, sie zu verteidigen.



TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Sisyphus

Kombinierte Moves...



Bear Hug

Gib dem Feind keinen Raum zum Atmen, während du den Bear Hug ausführt. Du mußt schnell sein um mit diesem Move erfolgreich zu sein.

Entgegen + B, wenn nahe genug.



Flying Smash

Der Flying Smash ist ein gutes Beispiel für die Kraft, die der mutierte Käfer besitzt. Sisyphus stürzt sich aus einer ziemlich Höhe auf dich.

Schräg aufwärts + A.



Long Jab

Um Deinen Feind von einer Entfernung zu erreichen, gebrauche diesen Stoß, damit Du die Chance erhältst, ihn weiter zu verletzen.

Vorwärts + A aus der Entfernung.



Double Head Butt

Der Vorteil der Horner ist eine schmerzliche Warnung und eine erfolgreiche Verteidigung für jeden, der zu nahe kommt.

Entgegen + A, wenn nahe genug.



High Kick

Der High-Kick kann dich aus engen Ecken befreien, da der Gegner erfolgreich weggestoßen wird und du die Chance bekommst, ein bißchen Luft zu schnappen.

Entgegen + B.



Sit Down Kick

Der coole Weg zum Erfolg. Einfach zurücklehnen und Deine Beine übernehmen die schwere Arbeit.

Abwärts entgegen + B.

Special Moves...



Beetle Flash

Der Beetle Flash ist fast so gefährlich wie Aprils Ninja Claws. Es ist sehr schwierig durchzubrechen und dies könnte das Ende für manchen Kämpfer bedeuten.

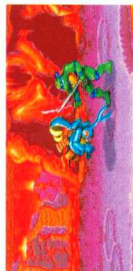
A oder B wiederholt drücken.



Hidden Hikodan

Sisyphus spuckt Schleim. Jener ist sehr schädlich für jedermann, und die beste Verteidigung ist, darüber hinwegzuspringen.

Abwärts-abwärts rechts- rechts + A oder B.



Hovering Upper

Sisyphus schwebt über den Bildschirm und stößt dich mit seinen Hörnern. Unter allen Umständen blocken.

Links gedrückt halten-rechts + A oder B.

Der Sieger...

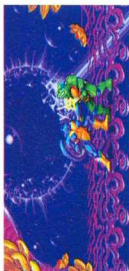


Sisyphus ist ein Freund der Turtles, obwohl er wie ein Feind aussieht. Er ist ein mutierter Käfer, der mit sehr scharfen Krallen und Hörnern ausgestattet ist.

TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Ray Fillet

Kombinierte Moves...



Face Slap

Ein ziemlich zahmer Move, obwohl er schnell ausgeführt wird. Am besten vermeiden, da meistens Schlimmeres folgt.

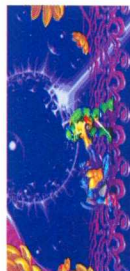
Entgegen + A.



Flying Stomp

Dieser ist stärker als der vorige Move und könnte tödlich sein, sollte man getroffen werden.

Aufwärts-entgegen + B.



Sliding Kick

Dieser Move kann selbst den stabilsten Gegner umhauen. Mächtig wie er ist, kann er sogar die scharfsinnigsten Gegner überraschen.

Aufwärts-entgegen + B.

Special Moves...



Handplant Kick

Der Handplant Kick wird dich überraschen, solltest du einen Angriff vorgehabt haben. Es ist ein Move, der schnell vollzogen wird.

Abwärts + B.



Mantapress

Ray Fillet springt hoch und landet mit voller Macht auf dem Feind. Vermeide dies, falls du am Leben bleiben willst.

Rechts + A oder B, während links gedrückt gehalten wird.



Sonic Wave

Mit diesem Move schleudert Ray mehrere Schallwellen auf dich.

Versuche einen Gegenangriff mit deinem eigenen Geschos. Im schlimmsten Fall: blockiere den Angriff.

Links-unten links-abwärts-unten rechts-rechts + A oder B.

Der Sieger...



Ray Fillet ist auch ein Freund der Turtles. Er ist ein mutierter Rochen und war als Mensch Meeresbiologe. Er ist einer der größeren Charaktere in diesem Spiel und ist schwer zu schlagen.



TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Casey Jones

Kombinierte Moves...



Double Poke

Casey wird dich mit diesem Move zweimal blitzartig stoßen. Ergreife die Initiative gegen Casey und verlaß dich nicht auf dein Glück.

Abwärts entgegen + B.



Flying Twirl

Der fliegende Wirbel haut selbst die stärksten Männer um. Casey wird dir seinen Hockeystock ins Gesicht schleudern.

Aufwärts, vorwärts + A.



Overhead Smash

Der Overhead Smash wird jeden erledigen, der sich zu nahe an den stärksten Mann herantraut.

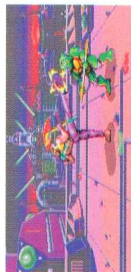
Entgegen + A.



Throw

Der Throw ist ein Favorit der meisten Charaktere in diesem Spiel und kann auch bei Casey geschickt ausgeführt werden.

Entgegen + A, wenn nahe genug.



Roundhouse

Da Casey so groß ist, ist seine Reichweite auch umfangreicher. Deswegen ist dieser Move so gefährlich, solltest du zu nahe herantreten.

Entgegen + B.



Thrust

Falls es dir gelingen sollte, Casey zu betäuben, könnte er dich trotzdem wieder angreifen, da er diesen Trick auf den Knien vollziehen kann.

Abwärts entgegen + A.

Special Moves...



Casey Dynamite

Eine einfache, jedoch wirksame Vorrichtung. Casey legt eine Zeitranne explodiert und somit seine Feinde vernichtet.

wenigstens wäre das der Plan. Laß dich nicht in die Ecke schieben.



Casey Shot

Dieser Move ist noch gefährlicher, da Casey dein Feuer misant und seinem zurückschleudert. Sei also bereit, sofort nach dem Abfeuern zu springen.

Rechts-unten rechts-abwärts-unten links-links + A oder B.



Stick Lariat

Casey wird hier seine volle Macht gebrauchen, um dich zu treten und mit seinem Stock zu knuppeln. Der beste Schutz wäre eine Sperre.

Abwärts-unten rechts-rechts + A oder B.

Der Sieger...



Casey Jones ist ein Waffenexperte sowie ein Freund der Turtles. Leider kann er nur seinen Hockeystock zum Kämpfen benutzen.

DIZZY

Codemasters hat endlich dieses klassische Plattform-Abenteuer auf Master-System gebracht. Du findest auf den nächsten sechs Seiten die erste Folge der wichtigen Lösungen.

Baumhaus

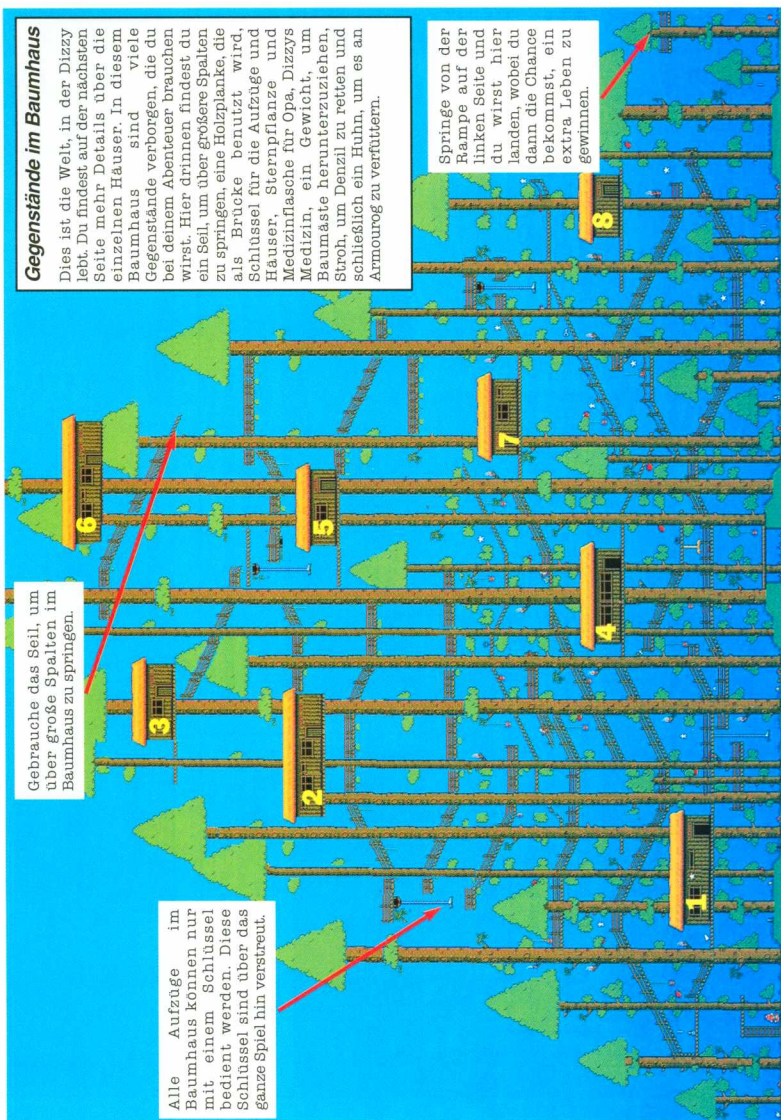
Gebrauche das Seil, um über große Spalten im Baumhaus zu springen.

Alle Aufzüge im Baumhaus können nur mit einem Schlüssel bedient werden. Diese Schlüssel sind über das ganze Spiel hin verstreut.

Gegenstände im Baumhaus

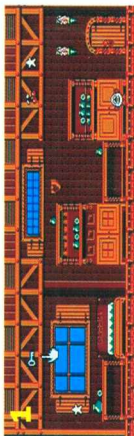
Dies ist die Welt, in der Dizzy lebt. Du findest auf der nächsten Seite mehr Details über die einzelnen Häuser. In diesem Baumhaus sind viele Gegenstände verborgen, die du bei deinem Abenteuer brauchen wirst. Hier drinnen findest du ein Seil, um über größere Spalten zu springen, eine Holzplanke, die als Brücke benutzt wird, Schlüssel für die Aufzüge und Häuser, Sternpläne und Medizin, ein Gewicht, um Baumäste herunterzuziehen, Stroh, um Dornen zu retten und schließlich ein Huhn, um es an Armouroug zu verfüttern.

Springe von der Rampe auf der linken Seite und du wirst hier landen, wobei du dann die Chance bekommst, ein extra Leben zu gewinnen.



DIZZY

Dizzys Haus



Hier ist, wo du mit dem Abenteuer beginnst. Springe an den Dachsparren und nimm die Schlüsselscheibe, um damit die Vorderfront zu öffnen. Sammle den Stern und die Frucht und auf geht's in Dizzys Welt.

Opas Haus



Opa Dizzy ist leider sehr krank und braucht dich, um eine Medizin herzustellen. Schmelze hierzu die Plitze, die Pflanze und die Medizin-Flasche in den Kessel. Opa wird dir dafür das goldene Drachen-Ei für die Mine geben.

Doras Haus



Dora wurde von dem Zauberer Zaks in einen Frosch verwandelt. Die einzige Möglichkeit, sie zu retten ist, sie zum Prinzen am unteren Ende der Bäume zu bringen.

Treffpunkt-Haus



Hier wirst du genug Obst sowie den Schlüssel zu Opa Dizzys Haus finden. Suche auf jeden Fall in jedem einzelnen Haus nach versteckten Sternen.

Dylans Haus



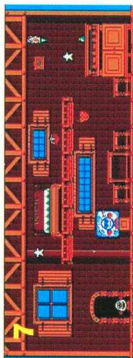
Dylan ist unglaublich, da Pogle vermisst wird. Du mußt den Käfig aus Daisys Haus mitnehmen, um Pogle darin zu fangen. Du wirst dafür eine Zwergen-Kuh bekommen.

Dozys Haus



Dozy wurde schlafen geschickt und kann nur durch Zusammenschlagen von zwei Becken geweckt werden. Du findest die Becken unter der Brücke nahe dem Minen-Eingang. Dozy wird dir dafür eine Matte geben, sobald er aufwacht.

Denzils Haus



Denzil wurde durch einen Zauber geforen und braucht dich nun, um ihn aufzuwachen. Du findest Stroh vor der Eingangstüre und das Streichholz auf dem Gelände zwischen dem Meer und dem Friedhof.

Daisys Haus



Daisys Haus ist bis auf Pogles Käfig und Dozys Haus schlussel leer.

DIZZY

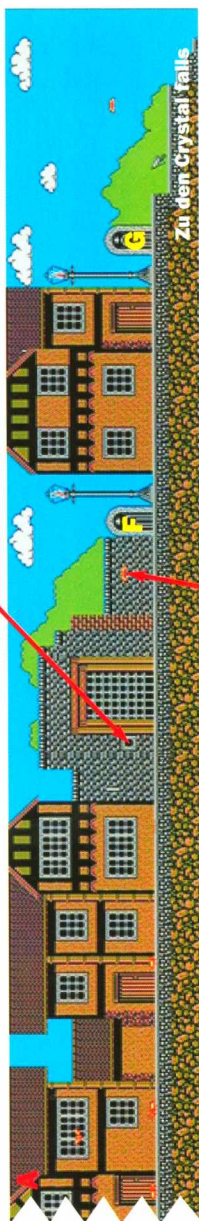
Straßen



Benutze die Buchstaben an den Türen, um ihre Verbindungen zu sehen. Da ist ebenso eine vollständige Straßenkarte, um dir auf deiner Reise behilflich zu sein.

Hier ist der Eingang zum Schloss. Du wirst die Radwinde vom Präkenschiff brauchen, um hineinzukommen. Und schließlich brauchst du noch die Armbrust des Prinzen, um auf die Schloßwachen zu schießen.

Die Zwerg-Kuh von Dylan kann hier beim Kaufmann gegen eine magische Bohne eingetauscht werden. Nimm sie mit zurück zu Shamus dem Kobold und pflanze sie ein.



Diese Fledermäuse werden dir Energie entziehen, falls du sie berührst, so auch die Ratten, die auf dem Boden herumrennen.

Sei hier auf die Anzahl der Ratten gefaßt, da sie dich einiges an Energie kosten können.

Zu den Crystal Falls



Du kannst diesen Bereich nur betreten, wenn du das Minen-Spiel beendet hast.

Bridge street

Zum Friedhof



DIZZY



Laß dich nicht verappeln, denn alle Straßen haben Mauern, um dich am Durchlaufen zu hindern. Benutze die Türen!

Hier findest du eine Brechstange, die du auf dem Pratschiff brauchst, um die Radwinde zu bekommen.

Sei vorsichtig, wenn du an den Guillotinen vorbeikommst, da sie, wenn sie dich kriegen, unmittelbaren Tod bedeuten.



In diesem Abschnitt gibt es viele Schmetterlinge. Sie können durch Berühren deine Kontrollbefehle verdrehen.

Um auf das Piratenschiff zu gelangen, mußt du das Rumsfas übergeben. Du findest das Fas am Ende des Fluß-Spieler.

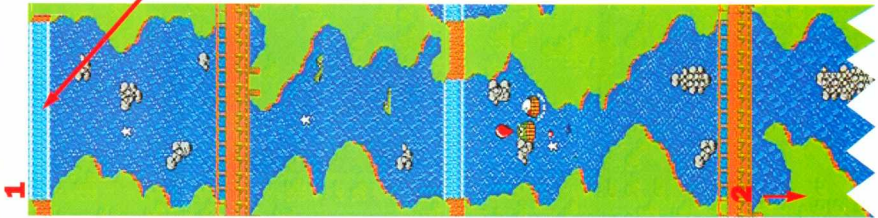


Benutze diese Tür, um zum Fluß-Spiel zu gelangen.



DIZZY

Fluß - Spiel

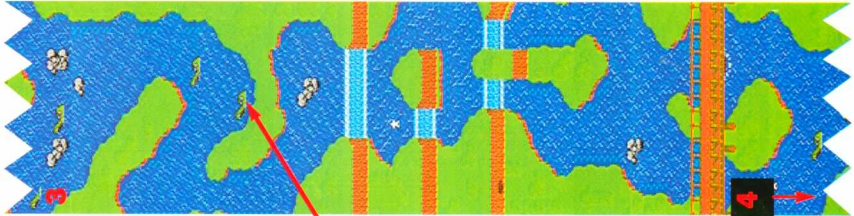


Am Anfang des Spieles treibst du den Fluß hinunter. Sammle unterwegs jeden einzelnen Stern ein.

Und wie du dich so durch das Wasser schlängelst, werden oberhalb von dir Fässer treiben. Du mußt fliegenden Gegenständen ausweichen, da sie deinen Gesundheitszustand beeinträchtigen können.



Diese Krokodile schwimmen ständig irgendwo im Wasser herum und können dir durch Berühren Schaden zufügen.



Hier ist das erste Ende. Falls du unterwegs nicht alle Sterne eingesammelt hast, mußt du leider noch einmal von Anfang an, um das Spiel zu beenden.



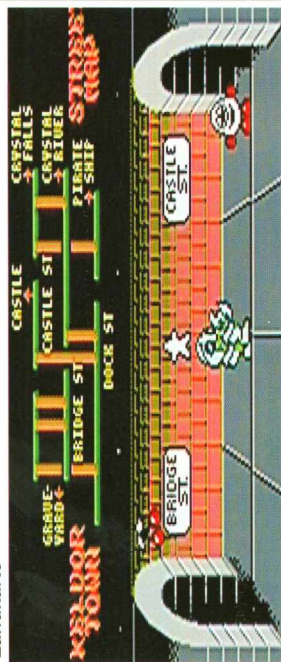
DIZZY



Hier findest du dich nach dem Fluß-Spiel ein. Nimm das Rumpf mit, um damit Zugang zum Piratenschiff zu bekommen.

Lasse bei der Begegnung mit dem auf dich zurennenden Armourog das Huhn fallen, das du links beim Baumhaus gefunden hast.

Landkarte



Du betriffst Passagen wie diese, wenn du die Türen benutzt, um von einer Straße zur anderen zu kommen. Hier wird die Passage von einem Troll bewacht. Übergebe ihm den Sack voll Gold (lag in der Nähe des Wasserfalles), und du kannst an ihm vorbei gehen. Andere Passagen werden nicht bewacht, sind aber dafür voller Ratten und giftigem Schleim, wovor man sich in acht nehmen muß. Mit der Abbildung der Straßenkarte kannst du deine Reise besser planen, da du dadurch einen besseren Überblick bekommst.

Extraleben



Jedesmal, wenn du etwas wie eine Schrittmole findest, greife danach, da du dadurch ein extra Leben gewinnen kannst. Du mußt in der vorgegebenen Zeit, die die Eieruhr anzeigt, das magische Schiebepuzzle lösen. Benutze also dein Joypad und versuche, das oben abgebildete Bild hinzukriegen. Verlieren kannst du nichts, aber dafür ein extra Leben gewinnen!

CODES

Wenn du schon den Joypad geschlagen hast, das Fernsehen angebrüllt oder nur einfach deinen Mega Drive angeschluchzt hast, dann brauchst du dir endlich keine Sorgen mehr zu machen. Sega Magazin ist stolz darauf, dich mit unserer ersten, sehr umfassenden Ausgabe der Tip-Guides auszustatten. Die folgenden Seiten beinhalten Codes zu den populärsten Sega-Spielen. Nun kann jeder ein Meister werden!

Mega CD

BATMAN

Level wählen

Wähle auf dem Bildschirm die Steuerungssektion und drücke links auf den Richtungsknopf, danach Knopf B. Wiederhole dies mit allen 7 Optionen. Du mußt diese Tätigkeit ein zweites Mal ausführen, bevor eine Glocke bestätigt, daß der Cheat funktioniert hat. Du kannst nun die Optionen verändern, wie du möchtest. Drücke nun Start und Knopf C, um den Level zu wählen.

KRISS KROSS

Versteckte Szene

Wenn der Caller-Screen erscheint und du die Knöpfe A, B, C und den rechten drückst, wirst du von wilden Szenen überrascht.

MARKY MARK: MAKE YOUR OWN VIDEO

Versteckte Szene

Drücke und halte gleichzeitig die Knöpfe A und

C fest. Starte und gehe zum U-Direkt-Modus und drücke dann die Knöpfe A, B, C und rechts, um in eine Szene mit Marky Mark und jeder Menge Mädchen hineinzugieren.

SEWER SHARK

Continues

Wenn du die schwindeligen Höhen von Exterminator oder Beach Bum erreicht hast, drücke A, C und START auf dem "Game Over Screen", um das Spiel fortzusetzen.

SILPHEED

Level wählen

Drücke während der Eröffnungsdemo: runter, runter, hoch, hoch, rechts, links, A, B und START. Mit diesem Cheat kannst du nur auf deiner gewählten Stufe spielen.

Schutzschild erneuern

Drücke: rechts, links, A, rechts, hoch, C, B, runter, links, B, A, hoch und START. Drücke Knopf A, um dein Schutzschild zu restaurieren.

Continue

Wenn die Demo auf dem Bildschirm erscheint, drücke: rechts, hoch, A, B, C, links, links, runter, C, A und START. Du mußt jetzt nun 10 Continues bekommen.

Geheimer Stimmentest

Gehe mit Pad 1 zu Option, drücke A, B, C auf Pad 2, starte mit Pad 1 für einen Stimmentest.

SOL FEACE

Level wählen

Drücke A, B, C, A, B, C, B, C, B, und A. Wenn du dies richtig gemacht hast, hörst du einen Sound. Drücke START und gehe zum Optionenbildschirm. Wähle nun deinen Startpunkt und Schwierigkeitsgrad.

ALADDIN

Level überspringen

Wähle zuerst den Level Select Code aus, dann drücke A, B und C zusammen.

Mega Drive...

ALADDIN

Level überspringen

Spiele wie gewohnt, pausiere und drücke: A, B, B, A, A, B, B und A.

ALESTE

Extra Continues

Drücke Pause und: hoch, hoch, runter, runter, links, links, links, rechts, C, C, B, A und START für 20 Continues.

ANOTHER WORLD

Level Codes

Level 2 - HTDC
Level 3 - CLLD
Level 4 - LBKG
Level 5 - XDDJ
Level 6 - FXLC
Level 7 - KLFB
Level 8 - BFLX
Level 9 - BRTD
Level 10 - TFBF
Level 11 - TXHF
Level 12 - CKJL
Level 13 - LFCK

BATTLETOADS

Versteckter Beamstrahl

Gehe beim Start des 1. Levels zu den 2 Schweinen und kicke ihre Köpfe gegeneinander. Springe auf die grasbedeckte Plattform auf der rechten Seite. Mit einem Beamstrahl wirst du auf Level 3 gebracht.

B.O.B.

Paßwörter

1. 171058
2. 950745
3. 472149
4. 672451
5. 272578
6. 652074
7. 265648
8. 462893
9. 583172
10. 743690
11. 103928
12. 144895
13. 775092
14. 481376

BUSBY THE BOBCAT

Paßwörter

1. JSSCTS
2. CKBGMM
3. SCTWMN
4. MKBRLN
5. LBLNRD
6. JMDKRK
7. STGRTN
8. SBBSHC
9. DBKRRB
10. MSFCTS
11. KMGRBS
12. SLJMBG
13. TGRTVN
14. CCLDSL
15. BTCLMB

CHAKAN

Game Warp

Gehe zum Practice-Mode, springe zu der Plattform über dem Lufttor und gehe rechts auf die schmale Plattform. Drücke Start und wähle die Passage Alchemy. Bringe Chakan zum Navigationslevel zurück und du wirst feststellen, daß die ersten 12 irdischen Flugzeuge nun komplett sind.

CHUCK ROCK

Level wählen

Drücke A, B, rechts, A, C, A, runter, A, B, rechts, A. Der Gitarrist hört auf zu spielen und lächelt dich an. Wenn du A, B und C zusammen drückst, lächelt er wieder. Damit will er dir sagen, daß der Cheat funktioniert. Starte das Spiel und benutze die folgenden Kombinationen, um in die anderen Levels zu gelangen:
A und hoch - einen Level überspringen
A und rechts - eine Stufe überspringen
A und runter - einen Level zurückgehen
A und links - eine Stufe zurückgehen

COOL SPOT

Level wählen, unendliche Zeit, unendliche Gesundheit

Drücke Pause und: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf deinem Joypad. Starte das Spiel für alles "Unendliche" und überspringe den nächsten Level.



CODES

...MegaDrive...

DESERT STRIKE

10 Leben

Gehe zu folgendem Code für 10 extra Leben:

BQQQAEZ

Level Codes

Level 2 - BQJRAEF

Level 3 - TLJKOAP

Level 4 - WTEOUJP

ECCO THE DOLPHIN

Unbesiegbareit

Drücke und halte A und START mit deinem Joypad.

Das nächste Level beginnt mit Pause, starte für Unbesiegbareit.

Unendliche Leben

Gebe das folgende Paßwort ein: NIHPLODS

FATAL FURY

Unendliche Continues

Wenn du ein Spiel verloren hast, und der Continue-Screen erscheint, halte hoch gedrückt und drücke A, B und C gleichzeitig. Lasse nun die Knöpfe los und drücke alles noch einmal. Deine Continues erhöhen sich jedes Mal.

GLOBAL GLADIATORS

Extra Leben

Pausiere und Drücke: A, A, A, B, B, C, C, C, C, B und A, dann START. Wenn eine Stimme "You Cheater" ruft, wiederhole obiges, bis du sovielle Leben zusammen hast, wie du brauchst.

Level überspringen

Pausiere und drücke: B, C, B, A, B, C, B, A und B. Starte das Spiel und du kommst automatisch ans Ende des Levels.

Unendliche Leben

Sobald das Virgin-Logo erscheint, drücke: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Level wählen

Wenn das Lucasfilm-Logo erscheint, drücke: A,B,C,B,C, A, C, A und B. Die Leveloption erscheint nun als SHHHHHHHH.

GOLDEN AXE III

Level wählen

Drücke: A, A, A, Start, C, C, C, C, C, und C beim ersten Character Select Screen

JUNGLE STRIKE

Codes mit 16 Leben

L4 XT6YXL6PF6M

L5 VNHVWVMGZB9

L6 WSFXW4MPYHJ

L7 THPD96PGCLN

L8 N4SC3756MWB

L9 NZY9SDBR9Y6

JURASSIC PARK

Level Paßwörter

GRANT

2: Power Station 240P0021

3: River 4A3PG0A4

4: Pump House 621C002N

5: Canyon 81VVMF20

6: Volcano

7: Centre

RAPTOR

2: Power Station

3: Pump House

4: Canyon

5: Centre

A69KJG6U

CVVVVVTV4

I21G0027

K21G0029

M21G002B

O21G002D

LEMMINGS

Codes

Level	Fun	Tricky	Nervend	Chaos
1	RXBGD	FPBMD	FZBGD	SQBM
2	WQHMM	XMJWF	GDHKK	HZJSG
3	TXBGD	DZBJF	JLBDF	SFBKBF
4	YQHMM	WXJSG	KHKKP	QDJTG
5	LNBJM	ZPBLN	BFBGN	VKBRC
6	QGHPW	SNJVP	HMJCB	KMJMS
7	NNBJM	YSBLN	KTBWQ	VYBYR
8	SGHPW	RRJVP	LQJCB	SXJJT
9	BYBGD	RDBKF	YHBVH	PNBXJ
10	GRHMM	KCJTG	ZLHXS	JMJWF
11	DYBGD	VSZBH	CTBRJ	TRBMD
12	JRHMM	NRJJK	DQHXS	RQJWF
13	VNBJM	RJBCR	VMBTR	RSBLN
14	ZGHPW	KJHMS	BGHPW	GJVPJ
15	XNBJM	QMBCR	DNBJM	WLBCR
16	CHHPW	YLJMS	FLHPW	KJMS
17	BCBJD	YZBBJ	JFBJD	GDCCJ
18	GVHNN	RYJLK	KJHLP	VMJUL
19	DCBJD	XLBYJ	MQBFF	GSBYJ
20	JVHNN	QKJUL	NMHLF	DRJUL
21	VRBKM	TBBBS	FKBHN	PUBS
22	ZKHQW	MZJKT	LRJDB	DRJCP
23	XRBMK	SFBBS	NYBXQ	PDBQN
24	CLHQW	LDJLT	PVJDB	MCJZP
25	LCBJD	LQBYJ	CNBWH	JSBNF
26	QVHNN	DPJUL	DRHYG	CGJPK
27	NCBJD	PQBND	GYBSJ	NLBFJ
28	SVHNN	HPJXF	HVHYS	LKJPK
29	FSBKM	LGBQM	YRBVR	LMBDS
30	KLHQW	DFJZN	LRSHW	ZNJNT

FLAG 6- der Computer spielt Schicksal mit dir
FLAG 7- du bleibst in der Falle

RANGER X

Level überspringen

Pausiere in jedem Level des Spiels und drücke hoch, runter, hoch, runter, hoch, runter, C, B, A, rechts und links. Die Musik setzt wieder ein, drücke nun B, um den Bildschirm auszublenken.

Du kannst nun das nächste Level starten.

ROAD RASH II

Jedes Bike, Jeder Kurs

Setze Spieler auf den Optionsbildschirm und wähle "Mano a Mano", gehe zurück zum Hauptmenü und wähle dein Bike vom Bikeshop.

Ändere nun den Spielmodus von "Mano a Mano" zu "Take Turns" und starte das Spiel. Du kannst nun jedes Bike und jeden Kurs wählen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Level überspringen

Wenn du hoch und links 10-Mal drückst, wirst du ein Läuten hören. Pausiere und drücke: C, B, B, A, C und B, um ein Level zu überspringen.

ROLO TO THE RESCUE

Unbesiegbareit

Drücke und halte 'hoch' und 'links', dann A und C. Drücke nun B.

SHINOBI III

Unbegrenzte Shurikins

Drücke zu Optionen und zu SE. Wähle Shurikin. Setze die Shurikins auf 00 und warte auf eine unbegrenzte Menge.

Unbesiegbareit

Gehe zu Optionen und markiere "Musik". Spiele die Lieder in folgender Reihenfolge: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura und Gefulu. Wenn du nun das Spiel beginnst, wirst du unbesiegbare sein.

SONIC THE HEDGEHOG

Wähle Stufe

Drücke: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A auf deinem Joypad. Ein kurzes Geräusch zeigt an, daß der Cheat funktioniert. Wähle nun das Level. Drücke A und starte gleichzeitig, um eine Stufe zu wählen. Marke einfach das Level, auf dem du anfangen möchtest.

Unbesiegbareit

Drücke: hoch, c, runter, C, runter, C, runter, C, links, C und rechts. Halte nun A und Start gedrückt. Wenn dir der Score komisch vorkommt, hat der Cheat funktioniert.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Stufe wählen

Gehe zu Option "Soundtest" und wähle sounds 19, 65, 09 und 17. Drücke Reset und halte A und Start zusammen gedrückt. Marke dein gewünschtes Level auf dem Level Select Screen.



CODES

...MegaDrive

SPIDER-MAN

Ein ganz raffinierter Cheat

Du brauchst 2 Controller. Gehe zum Option-Screen und führe Spiderman zum Level. Nun drücke und halte Start auf Controller 2. Drücke und halte danach A, B und C auf Controller 1. Während du diese Knöpfe gedrückt hältst, drücke: hoch/rechts auf Controller 1. Es erscheinen 3 Ausrufezeichen. Wähle nun dein Level. Starte das Spiel und drücke nach Belieben Pause. Drücke A zum Aufladen deines Netzes; B, um deine Energie aufzuladen. Drücke C, um 5 Sekunden Unbesiegbarkheit zu erlangen.

Level überspringen

Wenn du Pause gedrückt hast, drücke A, B und C zusammen. Die Bombe explodiert, wenn du den Level-Skip im Höhlen-Level anwendest.

SPLATTERHOUSE 3

Level Codes

Stage 2- REISOR
Stage 3- ELTBUD
Stage 4- TABRAE
Stage 5- ELPOEB
Stage 6- PHENIX

STREET FIGHTER 2

(Nur für 6-Knopf-Joypads)

Normale Attacken im One-Player-Modus kampfuntfähig machen

Drücke im Capcom-Logo: runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C auf dem ersten Joypad. Wenn Chun Li ruft, hat der Cheat funktioniert.

Fünf-Sterne-Speed im Champion Edition Modus

Warte während der Eröffnungsphase, bis das Image ausgeblendet wird und gehe schnell runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C mit dem ersten Joypad. Ken ruft, wenn der Cheat funktioniert hat.

Charakter gegen gleichen Character in Kampfgruppe

Es ist möglich, Elimination oder Match Play zu wählen. Drücke: runter, Z, hoch, X, A, Y, B und C. Chun Li ruft, wenn der Cheat seine Aufgabe erfüllt hat.

STREETS OF RAGE 2

Spieler mit den gleichen Charakteren.

Benutze 2 Controller. Drücke und halte rechts auf dem ersten Controller und dann B gleichzeitig. Halte links und A auf dem zweiten Controller fest. Während alle Knöpfe gedrückt sind, drücke C auf dem 2. Controller. Der Bildschirm zeigt nun den gewählten Character-Screen an. Es ist nun möglich, die gleichen Character zu wählen.

Level wählen

Drücke A und B auf Joypad 2 gedrückt. Drücke gleichzeitig Start auf Joypad 1 und du kommst in den Cheat-Screen, um ein Level zu wählen.

Extra Continues

Drücke auf dem Game-Over-Screen links, links, B, B, B, C, C, C und START.

SUNSET RIDERS

99 Go's

Gehe zur Soundwahloption und höre den Melodien O-E zu. Beim Spielen bekommst du 99 Wiederholungen.

T2: THE ARCADE GAME

Das Gewehr überhitzt sich niemals

Du kannst mit einem rapiden Fire-Controller nach Herzenslust rumballern. Das Gewehr überhitzt sich nie und das Schießpulver geht nie aus.

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Gebe auf dem Passwort-Screen FFD45 ein

Geheimer Raum

Halte runter und C auf dem letzten Eisblock,

um in einen geheimen Bonusraum auf Arctic-Level hineinzukommen.

THUNDERFORCE IV

Alle Waffen

Außer dem Schutzschild bekommst du von diesem Cheat alle Waffen. Starte wie gewöhnlich, drücke: hoch, rechts, A, runter, rechts, A, C, links, hoch und B. Nun drücke hoch für alle Waffen, aber runter, um sie zu beseitigen. Drücke rechts für eine Kralle, aber links zur Beseitigung dieser. Drücke Start zur Wiederaufnahme des Spiels.

TINY TOON ADVENTURES

Zugang zu allen Levels

Setze das Buster Bunny Bild in die Paßwortoption und starte. Gebe folgendes Paßwort ein
NGQQ WWQW QKWQ
QWWQ WGRY

Dies eröffnet dir den Zugang zum gesamten Spielplan und du kannst in jedem Level spielen.

X-MEN

Cheat modes

Bei der Anzeige 'Press Start Button' halte A, C und runter auf Controller 1 gedrückt und starte. Nimm nun den Controller 1 heraus, baue ihn in Port 2 ein, wenn Magnetos Bild erscheint. Starte und wähle den Schwierigkeitsgrad und deinen X-Man. Benutze zum Spielen den Controller in Port 2. Du hast jetzt absolute Gesundheit und Energie.

Level wählen

Benutze nun den Cheat, gehe in den Gefahrenraum oben rechts und zerstöre den Generator. Es liegen 6 Fliesen auf dem Boden, jede ist ein Spiellevel. Um in jede Zone zu beamen, mußt du dich auf jede Fliese stellen und runter und C drücken.

Master System...

ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD

Level wählen

Gebe den folgenden Code ein: 01ADGSCPD, um deine Mission in der Forest-Section zu starten.

Extra Punkte

Siehst du die gelben Wolken in der Ninja-Sektion? Schieße diese 5 mal und du bekommst eine Box im Werte von 200 GP's.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Killende Frösche

Versuche, den Frosch auf den Screen zu bekommen, schwimme zur Linken und schlage zu. Der Schlag geht über zur anderen Seite des Screens und tötet den Frosch.

ALIEN 3

Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn du einen Joypad mit rapider Feueroption hast. Aktiviere die rapide Feuer-Option. Tippe Knopf 1 sehr schnell, wenn du den

Flammenwerfer gebrauchst. Lehne dich zurück und schaue zu, bis wo die Flamme reicht. Die Flammen brennen eine ganze Weile.

ALTERED BEAST

Extra Leben

Wenn 'Sega Master System' erscheint, drehe den Pad im Uhrzeigersinn und drücke wiederholt Knopf 1, um das Spiel mit 5 Leben zu beginnen.

Parameter Select

Drücke Start und B, um die Power, Anzahl der Leben und verschiedene Optionen zu verändern.

ASTERIX

Unendliche Leben

Wenn du auf eine spezielle Schatztruhe stößt, treffe sie so, daß die Bonusse herausfliegen. Sammle Extra-Leben, gehe aus dem Screen heraus, gehe zur Truhe zurück, um noch ein Leben zu bekommen. Continue dieses, bis du genügend Leben gesammelt hast.

Geheimer Raum

In Runde 1-1 gehst du durch den 1. Kamin, aber springe nicht von der Plattform. Wenn du fällst, gehe rechts durch eine Wand in den Raum.

BACK TO THE FUTURE II

Level überspringen

Drücke Pause zu jederzeit, dann: hoch, runter zum nächsten Level.

DOUBLE DRAGON

Unbesiegbarkheit

Springe beim Start vom 4. Level 30-Mal hoch und runter, um dich unbesiegbar zu machen.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Level wählen

Um dir auf dem Passwort-Screen freien Zugang zu verschaffen, gebe den Code HPKEITH ein.

Level 2- BARNEY Level 3- MARTIN
Level 4- SQUISHY Level 5- ELFMAN



CODES

...Master System

LEMMINGS

Wähle Level

Wenn die Lemmings ziehen, erscheint der Karren auf dem Screen, drücke dann 1 und 2 zusammen auf Joypad 1, und drehe den Richtungsknopf im Uhrzeigersinn. Wähle im Hauptscreen dein Spiel und die New-Level-Box, drücke links und rechts, um auf das Level deiner Wahl zu gehen.

MARBLE MADNESS

Level wählen

Wähle die folgenden Parameter: Test FX2, Test Music 5. Bewege den Pad zu 'Level wählen' und du hast es geschafft.

MASTER OF DARKNESS

Level wählen

Drücke: hoch, links diagonal und halte beide Knöpfe fest, bis der Cheat erscheint. Dies ermöglicht Dir, deinen Stand, Stufe, und Anzahl der Leben zu verändern und sogar deine Zusammenstöße zu verhindern.

THE NINJA

Extra Leben

Du brauchst eine Trefferquote von 0%, die du

mit dem Rapid-Fire-Pad erreichst. Das ergibt 100.000.000 Punkte und jede Menge extra Leben, aber du bekommst die Punkte nicht. Diese verschwinden, doch du behältst die extra Leben.

NINJA GAIDEN

Unendliche Sterne und Feuerbälle

Ninjaboy braucht 999 Kampfpunkte, bevor du Ninja-Sterne einsetzen kannst.

PREDATOR 2

Paßwörter

Level 2 SPOCGURD
Level 3 ROTADERP
Level 4 SEGATSOH
Level 5 NAGIRRAH
Level 6 LAICIFFO

RASTAN

Unendliche Continues

Wenn das Sega-Logo erscheint, halte beide Knöpfe gedrückt und drücke: runter und links diagonal, um unendliche Continues zu erzielen.

STRIDER

Level überspringen

Drücke Knopf 1, um auf Level 2 zu springen. Wenn der nächste Titelscreen erscheint, halte: hoch, 1 und 2. Um auf Level 4 zu springen, halte rechts fest und drücke beide Knöpfe.

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Sammele im 1. Level einen 1-Up in der ersten Wolkenreihe, dann noch einen am Ende. Töte dich selbst und wiederhole den Prozeß, bis du genügend Leben für die Beendigung des Spiels zusammen hast.

WONDER BOY III THE DRAGONS TRAP

Eine Menge Schatztruhen

Du kannst bis auf Lizard-Man jede beliebige Figur darstellen. Gehe an der Pyramide vorbei, durch die Tür zu Lizard-Mans Sphinx.

Schlage dich durch die Steine und laß dich in die Dunkelheit fallen, um die Schatztruhen zu erreichen.

Game Gear

AXE BATTLER

Paßwörter

Brookhill - AFPL JLNJ OMEN PGJK
North Valley - LGEC CLBP BIOP NICD

CHASE HQ

Extra Continue

Wenn du in der 2. Runde auf die Ölfässer einschlägst, erzielst du extra Continues.

CHUCK ROCK

Paßwörter

Level 2 - 7G09M
Level 3 - NN6E3
Level 4 - 84AKC

DRAGONS CRYSTAL

Bonusraum

Sobald du den Spielgang einlegst, drücke sooft du kannst die Starttaste, damit du in den Bonusraum gelangst.

Speed

Drücke Start, während du spielst, um schneller zu werden.

LEMMINGS

Level Codes

Level	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCEOJTHOD	ECWMZGTM	GGFOYQBC
2	YQSDGSNU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDHPGFEC	CFKUJXTM	HOEBVKUI
5	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI
6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDHPGGFE
7	DZSEIRCE	PFZDSFLX	CXOEBVKU
8	IQSCFKVL	DECWMZTG	IXABDHFP
9	WMYRDGMY	NBUJSLFW	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWY	NCXOEBUJ

11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOECXPF
12	PFECXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	XOECWNBU	WMYQBOGM	DZSFLXPF
15	JSFVKVUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZTGM	DHODYROG	EJTHPFZD
17	YQBCEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDHGP	XPFDYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMTZL
20	UJTHPEFL	AABDGMYS	ODYQBCFL
21	WNCWNBL	DHODYQAB	XDCWMYQ
22	WMYRCJET	DHODYQBD	BCFLXPGF
23	GNBUQIAA	GNCPGGGG	EBVKVLWM
24	ABDGMZTA	GFDZTHPG	YRDGNBYK
25	ODYRLEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	FKUIOBDD	CEIQABDG	PFZDTHPF
27	NBVLXPGG	NCWYRCEA	DZTHPGFD
28	FDOYQBDN	IROHDDZS	YRCFKVLW
29	BVLWMZTG	EJTMYOQB	NCWNCWNC
30	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben

Wenn du auch dein letztes Leben verloren hast und der Continue-Screen erscheint, drücke runter und Knopf eins zusammen. Du setzt das Spiel auf dem Level fort, in dem du gestorben bist. Außerdem erhältst du nun unbegrenzte Leben.

PRINCE OF PERSIA

Codes

Level 2 - EIKGDP
Level 3 - ILLKGE
Level 4 - LMJMKI
Level 5 - HGFIDN
Level 6 - IFGIDO
Level 7 - MIMLGC

Level 8 - KELIDU

Level 9 - NFOKFF

Level 10 - LCJHCP

Level 11 - OEMJEB

Level 12 - PEJKEA

Level 13 - PDHJDV

Level 14 - QDGJDV

SHINOBI

Level wählen

Drücke: runter und Knopf 2, wenn das komplette Ninjagesicht erscheint. Wähle dann einen Level.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Level wählen

Bevor du einschalttest, hältst du den Richtungsknopf diagonal links und runter zusammen mit den 2 Knöpfen, drücke und halte Start gleichzeitig. Schalte ein, während du alle Knöpfe festhältst. Warte, bis Sonic den ganzen Screen überquert hat, drücke wieder Start. Wähle nun das Level.

STREETS OF RAGE

Stufe wählen und Unbesiegbarkeit

Wähle in den Optionen "Sound Test" und wähle dafür Nr. 11. Drücke nun Knopf 1 und 2 zur gleichen Zeit. Du hast nun die Wahl, "Schädigung" ein- oder auszuschalten. Wähle nun ein Level.

WIMBLEDON

Maximal Alles

Gebe den folgenden codes ein: IKM JKI POC



FREEZERS

Für alle scharfsinnigen Spieler da draußen, haben wir die ultimative Liste der Codes für Action Replay besorgt. Dies ist der erste Teil unserer Freezeradressenserie. Dieser Teil des Magazines wird jeden Monat neu überarbeitet und auf den neuesten Stand gebracht - halte dich also up-to-date! P.S. Bevor diese Codes benutzt werden können, müßt Ihr im Besitz einer Pro Action Replay Module sein.

MegaDrive

ALADDIN

FFEFFA0008 Unendliche Energie.

ALIEN 3

FF090B0009 Unendliche Leben.
FF08670050 Hält den Timer an.
FF08670059 Unendliche Raketen.

BART VS THE SPACE MUTANTS

000390000X Beginn mit Level X.
000384000X Beginn mit X Leben.

BATMAN RETURNS

FFFE320007 Unendliche Leben.

BATTLE TOADS

FFFE4100XX Levelauswahl
XX durch 0-10 ersetzen.
FFFE070017 Unendliche Energie.

BUBSY

FF023B0009 Unendliche Leben.
FF024900XX Levelauswahl.

CHAKAN

FFC0D0000C Unverwundbarkeit.

COOL SPOT

FF078A0039 Erhöhte Coole Punkte.
FF078C0035 Unendliche Leben.
FFF57C0008 Unendliche Energie.

DESERT STRIKE

FF10B70003 Unendliche Leben.
FF10AB0064 Unbegrenzter Kraftstoff.

ECCO THE DOLPHIN

FFB6360003 Unendlicher Sauerstoff.
FFB6350038 Unbegrenzte Gesundheit.
FFB7FF0000 Unverwundbarkeit gegen stürzende Mauern im letzten Level.
FFB7C20000 Aufwertige Strömungen ignorieren.

FANTASTIC DIZZY

FF81490002 Unendliche Leben.

FLASHBACK

FFD3D70005 Unbegrenzte Schilde.
FFF49C000X Levelauswahl X durch 0-6 ersetzen.

FLINTSTONES

FF01550004 Unendliche Energie.

GLOBAL GLADIATORS

FFFF4D000A Stopt den Energiebalken vom vermindern.

GREENDOG

FF17DD0004 Unendliche Leben.

GUNSTAR HEROES

FFA4250065 Unendliche Energie für Spieler 1.
FFA6250065 Unendliche Energie für Spieler 2.

JAMES POND II

00190A4E71 Unendliche Leben.

JUNGLE STRIKE

FF10B3000X Levelauswahl (X ist 0-8)(9 ist letzter Level).
FF10CF0003 Unendliche Leben (alle Levels).

JURASSIC PARK

FF00550020 Unendliche Energie.
FF005300FF Unendliche Leben.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

FF02FD000X Levelauswahl (0-4)
FF02FF30002 Unendliche Leben.

MAZIN WARS

FFCDE00064 Unendliche Energie.

MEGA-LO-MANIA

FF156F0063 Unbegrenzte Mannschaft.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

FFF3250003 Unendliche Leben.
FFF43001B Levelauswahl.

MICRO MACHINES

FFA6C70003 Unendliche Leben für Spieler 1.
FF808100XX Levelauswahl (1-18)

MORTAL KOMBAT

FFFF5B0001 Aktiviert die Cheat screen.
FFFF5A0040 Gegner gebraucht
Todesschlag.
FFFF540006 Unbegrenzter Kredit.
FFFF570000 Blutiger Kampf Mode.

PUGGSY

FF08660003 Unendliche Leben.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

FFFB0D0005 Unendliche Leben.
FFC041003F Unendliche Energie.

ROLLING THUNDER 2

FFF1350074 Unbegrenzte Zeit.
FFCD330001 Unverwundbarkeit.

ROLO TO THE RESCUE

FFC51E0004 Unendliche Continues.

SHINOBI 3

FF37E00003 Unendliche Leben.
FF37E30032 Unendliche Shurikens.

SONIC SPIN BALL

FF579E0003 Unendliche Leben

SONIC THE HEDGEHOG

0138A06032 Unendliche Leben.
0032426010 Levelauswahl.

SONIC THE HEDGEHOG 2

FFFFB1000X X repräsentiert die Anzahl der Chaos-Edelsteine (1-7).
FFB02800FF Unterwasser atmen möglich.

SPLATTERHOUSE PART 3

FF00B40005 Unendliche Leben.
FF00B700E1 Unbegrenzte Zeit..

STREET FIGHTER II

(Special Champion Edition)

FF804300B0 Unendliche Energie für Spieler 1.
FF82C300B0 Unendliche Energie für Spieler 2.
FF81DA0002 Spieler 1 muß nur einmal gewinnen um den Level zu beenden.

STREETS OF RAGE 2

FFEF830005 Unendliche Leben für Spieler 1.
FFF0830005 Unendliche Leben für Spieler 2.
FFFC43000X Levelauswahl (1-18). (X ist ((Level 1)) X2, und rangiert von 0-E).

SUPER HANG-ON

FF05540055 Unbegrenzte Zeit.

TALE SPIN

FF27CD0003 Unendliche Leben.
FFFFFB000X Levelauswahl.

TERMINATOR 2

FF80CA0004 Unendliche Leben.
FF80190025 Unbegrenzte Raketen für Spieler 1.

TINY TOONS ADVENTURES

FFFB090002 Unendliche Leben.
FFFB110009 Wähle speziellen Helfer um unbegrenzte Hilfe zu erhalten.

TOEJAM & EARL

00BCB06002 Unendliche Leben.
00BB980063 ToeJam fängt an mit 99 bucks.

WONDERBOY III

FFC8860004 Unendliche Leben.



FREEZERS

Master System

AFTERBURNER

00C01803 Unendliche Leben.
00C0170X Levelauswahl.

ALIEN 3

00C46A63 Unbegrenzte Energie.
00C4783B Unbegrenzte Zeit.

ASTERIX

00C09D03 Unendliche Leben.
00COA295 Unbegrenzte Zeit.

BACK TO THE FUTURE II

00C36B05 Unbegrenzte Energie.
00C36304 Unendliche Leben.

BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.
00C3AF09 Unbegrenzte Zeit.

BATMAN RETURNS

00D29B03 Unendliche Leben.
00D2980X Levelauswahl X mit 0-4
ersetzen.

BUBBLE BOBBLE

00CEB703 Unendliche Leben
00DB000X X mit einer Nummer für
Levelauswahl ersetzen (Action Replay nach
jedem Level abschalten).

GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben.
00D0BA3F Unbegrenzte Energie.

G-LOC

00CB2C38 Unbegrenzte Zeit.
00CC0E28 Unendliche Raketen.
00CC0D07 Unendliche Schilde.

MASTER OF DARKNESS

00CA3A20 Unbegrenzte Energie.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

00C0BD03 Unbegrenzte Energie.
00C0C803 Unendliche Leben.
00C0C005 Unbegrenzte Zeit.

MORTAL KOMBAT

00C40928 Blutiger Kampf Mode.
00C4240X Levelauswahl X mit 0-A
ersetzen.

PAPERBOY

00D50E03 Unendliche Leben.
00D50F0A Unbegrenzte Zeitungen.

SONIC THE HEDGEHOG

00D24603 Unendliche Leben während
Action Replay betätigt ist.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.

SPIDERMAN

00DF7FFF Unverwundbarkeit.

SPIDERMAN VS KINGPIN

00DF7FFF Unbegrenzte Energie.
00DF9208 Unendliche Netze.
00DF7A08 Unbegrenzte Zeit.

TAZMANIA

00C10005 Unendliche Leben.

TERMINATOR

00CC163C Unbegrenzte Energie.

TOM & JERRY

00C43908 Unbegrenzte Energie.

WONDERBOY III

00CF5308 Unbegrenzte Energie.
00CF4A02 Unbegrenzte Flaschen.

XENON 2

00D0E203 Unendliche Leben.

Game Gear

ALIEN 3

00C42403 Unendliche Leben.
00C42B99 Unbegrenzte Raketen.

BATMAN RETURNS

00C02103 Unendliche Leben.

CHAKAN

00DFB3F0 Energie wird erneuert wenn
Action Replay betätigt wird.

CHUCK ROCK

00C08E03 Unendliche Leben.
00C08F06 Unbegrenzte Energie.

COLUMNS

00C699XX Levelauswahl.

DONALD DUCK

00C08303 Unendliche Leben.
00C05B0X X mit den Nummern 1-6
ersetzen für Levelauswahl.

GLOBAL GLADIATORS

00D0BA3F Für unendliche Energie muß
der nächste Code benutzt werden.
00DFBEF3 Oberen Code benutzen.

MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION

00COA295 Unbegrenzte Zeit.
00COAD07 Unendlicher Sauerstoff.

MORTAL KOMBAT

00C48848 Unbegrenzte Energie.
00C40B07 Unendliche Continues.

PRINCE OF PERSIA

00C29203 Unendliche Energie
(Verhängnisvolle Stürze und Schläge sind
trotzdem tödlich).
00C2983B Unbegrenzte Zeit.

SHINOBI II - THE SILENT FURY

00C04004 Unendliche Leben.

SPIDERMAN II

00C16A08 Unendliche Leben.
00C08F06 Unbegrenzte Energie.

SONIC CHAOS

00D29C99 Unbegrenzte Lappen
00D29B99 Unendliche Leben.
00D2C199 Unbegrenzte Zeit.

SONIC THE HEDGEHOG

00D2D106 Hält den Timer an.
00D24003 Unendliche Leben.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.
00D29905 Unverwundbarkeit (Behält immer
sechs Ringe). Action Replay abschalten am Ende
des Akts, aber am Anfang des neuen wieder
betätigen.

SPIDERMAN VS THE KINGPIN

00DF7520 Unendliche Netzflüssigkeit.
00DF7205 Unbegrenzte Zeit.
00DF76FF Unbegrenzte Energie.

STREETS OF RAGE

00CD0903 Unendliche Leben.

00C6670X Levelauswahl. X mit 0-4
ersetzen. Um auf Level 3 anzufangen,
folgendes eingeben: 00C66704. Am Ende des
Levelauswahl abschalten.

STREETS OF RAGE II

00C9A603 Unendliche Leben.

TAZMANIA

00C70A08 Unbegrenzte Energie.
00C0Q005 Unendliche Leben.

TERMINATOR

00CC1664 Unbegrenzte Energie.

TERMINATOR 2

00DD0F04 Unendliche Leben.

THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.

WONDERBOY

00C12D02 Unendliche Leben.
00C360C Unendliche Kraft.
00C1290X Zonenauswahl. X mit einer der
folgenden Nummern ersetzen: 0=Zone 1,
1=Zone 2, 2=Zone 3, 3=Zone 4.
Am Ende jedes Levels abschalten.

WWF - STEEL CAGE CHALLENGE

00C40DEF Unendliche Energie für den
ersten Charakter..
00C44CEF Unendliche Energie für den
zweiten Charakter im Tag-team Kampf.



"Was hat er nur?"

Das wissen wir leider auch nicht, aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:

die neuen **32-seitigen Tips & Tricks** in allen Heften des COMPUTEC VERLAGS, **zum Herausnehmen und Sammeln!**
Nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



Foto: Michael Schraut

ab Ausgabe
03/93

ab Ausgabe
03/93

ab Ausgabe
04/93

ab Ausgabe
04/93

Der Lotus ist sicherlich einer der elegantesten Sportwagen der Automobilgeschichte. Wohl deshalb hat sich die Erfolgsschmiede Electronic Arts zu

DER AMIGA-HIT VON

einem Nachfolger der altbekann-

GREMLIN WILL NUN

ten Autorennsimulation Lotus hin-

DOMARKS F1 VON

reißen lassen. Drei rassige Modelle

DER POLE POSITION

(Elan, Esprit, Concept M200) war-

VERDRÄNGEN.

ten darauf, über die unzähligen zur Verfügung stehenden Rennstrecken geschribbt zu werden. Mit wirklich atemberaubender Geschwindigkeit geht es über Wüstenpisten, Stadtautobahnen,

Lotus



Virtua Racing dürfte mit Lotus wohl leichtes Spiel haben.



Landstraßen, bergauf, bergab, durch heftige Sturmböen, durch Schnee, Regen und vieles mehr. Sonntagsfahrer sind hier nicht gefragt, denn nur wer seinen Wagen richtig heizt, hat eine Chance auf einen heißbegehrten Medaillenplatz. Nachdem man die schmucken Boliden im Großformat begutachten durfte, geht es, unterlegt von fetziger Musik, auf die Strecke. Dort drückt der Mega Drive

gehörig aufs Gas.

Erstaunlich schnell spulen sich die imposanten Szenarien vor den Augen des Spielers ab. Wem dies nicht genügt, dem stellt das Modul einen Streckeneditor zur Verfügung. Hier können die Bahnen in puncto Detail und Schwierigkeit editiert werden. Damit man's nicht vergißt, gib't's einen Paßcode obendrauf.

mi

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Lotus II

Hersteller: E.A.

Release: —

Rennspiel

Tel. 05241-24307

Preis: DM 100,-

Spieler 1-2

Levels ~

Save Game Paßwort

Besonderheiten integrierter

Streckeneditor RECS

Grafik

81%

Geschwindigkeit ist scheinbar Hexerei.

Sound

72%

Tolle Musik, aber leider gibt es keine Soundeffekte.

Gesamt

69%

Der niedrige Schwierigkeitsgrad läßt schnell Müdigkeit aufkommen.



Am meisten Spaß macht Lotus noch zu zweit.



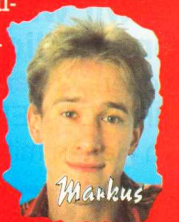
Hot-Spot

Derzeit ist Lotus II sicherlich eines der empfehlenswertesten Rennspiele.

Word Up

Alle Achtung! Lotus II hat alles, was ein gutes Spiel so braucht: einen tollen Sound, schwindelerregende Graphik und gutes Design. Doch zum absoluten Glück fehlt leider eine Kleinigkeit. Sämtliche Streckenhindernisse können mit nur geringen Geschwindigkeitseinbußen überrollt werden. Eigentlich

beneidenswert, aber für den 100%igen Spielspaß sorgt dies mit Sicherheit nicht. Diejenigen unter euch, die Herausforderungen mehr lieben als einen kultigen Sportwagen, sollten den Lotus II nicht aus der Garage holen.



Markus

A Iso, wenn ich mich einmal vorstellen darf, Normy ist mein Name und ich bin der auserkorene Held dieses kleinen Hüpfspiels. Jaja, ich weiß, ich sehe

... IST EIGENTLICH

nicht so aus wie die anderen
NICHTS ANDERES ALS
gelackten, muskelbepackten Hel-

EIN GÄNGIGES

den, doch auch meine Wenigkeit

JUMP & RUN SPIEL.

hat so seine Stärken. Zum Bleistift... ähh, Beispiel kann ich mit meinen Schlappen wunderbar laufen und so meine echt fieses Gegner ausgesprochen unzärtlich aus dem Weg rammen. Aber was erzähl ich

Check Up

Mega
Drive
8 MBit



Normy's Beachbabe Jump & Run
Hersteller: E.A. Tel. 05241-24307
Release: März Preis: DM 119,95

Spieler1
Levels6
Save Gamenein
Besonderheitenkeine

Grafik 64%

Comic Grafik mit krassen Farbkontrasten, der Held wurde lustig animiert.

Sound 54%

Die Musik paßt zwar zum Geschehen, nervt aber auf die Dauer etwas.

Gesamt 70%

Vor ein paar Jahren hätte man sicher noch gejubelt, heute ist diese Hopperserei nur noch ein nettes Spiel für zwischendurch.

Normy's Beachbabe



denn, eigentlich müßte ich doch schon lange weg sein, schließlich kam da so ein echt gemeines Alien mit seiner fliegenden Schüssel daher und sackte ein halbes Dutzend schöner Weiblichkeiten ein, dieser interplanetarische Fiesling der! Glücklicherweise hab ich da so eine "Space in Time"-Lotion gefunden durch die ich diesen kosmischen Unhold durch die Zeit verfolgen kann, das wird ein echt cooler Trip! Meine erste Station wird wohl die Steinzeit sein mit echten Dinos und dergleichen, boah! Glücklicherweise bin ich auch ein international anerkannter Meister im Gebrauch von Waffen, will heißen, selbst durch die unmöglichsten Sachen vergeht den Feinden schnell das Lachen. Hey, das reimt sich ja, echt groovy! So jetzt aber los, sonst gehen die Bräute noch flöten und ich wäre dann echt betroffen.



Im Schweinehüpfen ist Normy ein wahrer Meister (links). Dieser Primat stellt den ersten Endgegner dar.



Entführung nach Dino Art



Diese lästigen Flugsaurier haben die unangenehme Eigenschaft euren Helden kurzerhand durch die Lüfte zu tragen. Das kann ein gutes aber auch ein schlechtes Ende nehmen.



Hot-Spot

Stets gut
spielbares
Geschicklichkeitsspiel
ohne
größeren
Tiefgang!

Word Up

Lustig sieht Normy ja aus, doch eine schräge Comic-Grafik alleine reicht nicht, um ein wirklich innovatives Jump & Run Spiel auf die Beine zu stellen. Bei aller Hüpferei hätte ich mir auch ein paar zündende Ideen gewünscht, damit die Motivation auch noch langfristig anhält.

Trotz dieses Ideenmangels kann man Normy aber als ein nettes, jederzeit faires Hüpfspiel bezeichnen, daß alleine vom Umfang her schon Stoff für eine längere Zeit bieten dürfte.



Bei Digi-Olympiaden fallen jedem Sportfan sofort die Winter- und Summer-Games von Epyx ein. Die Softwareschmiede Ballistic von Accolade Inc. ver-

AN VERREGNETEN

sucht uns ihre neue Umsetzung des

TAGEN HOLEN WIR

Winter-Wettkampfes schmackhaft

UNS DEN SCHNEE

zu machen. Nach einer Demon-

NACH HAUSE.

stration verschiedener Disziplinen im Intro gelangen wir ins Hauptmenue. Mit Blick auf die fantastischen Berge des Austragungsortes entscheidest du dich erst einmal für ein ausgiebiges Training vor dem endgültigen Wettkampf. Acht Dis-

Winter Challenge

ziplinen stehen zur Verfügung. Jede Sportart wird aus der Perspektive direkt hinter dem Teilnehmer gezeigt. Etwa zwei Drittel des Bildschirms laufen so in akzeptabel flüssiger 3D-Ansicht ab. Der übrige Screen ist für Statusanzeigen sowie eine Kartenansicht des Austragungsgebietes reserviert. Vor Trainingsbeginn erhält man allgemeine Informationen über Art und Herkunft des bevorstehenden Ereignisses. Das Rodeln ist nahezu identisch zum Bobfahren. Einziger Unterschied ist hierbei die erreichbare Geschwindigkeit und das Anschieben des Zweier-Bobs zu Beginn. Ebenso unterscheidet sich das Biathlon nur durch die Schießeinlagen vom gewöhnlichen Langlauf. Das Speedskating ist, bedingt durch monotonen Buttongequetsche, wohl eher Geschmackssache. Wesentlich mehr abgewinnen kann man dem obligatorischen Ski-Weitsprung. Wie üblich gilt es wieder, die Schanze heil hinunterzukommen, sauber abzuspringen und nach einer möglichst langen Flugbahn sanft zu landen. Durch die

erwähnte Perspektive gestaltet sich jedoch speziell das saubere Aufsetzen recht schwierig, da man schwer einschätzen kann, wie schnell man sich dem Boden nähert. Als Favoriten dieses Moduls bleiben schließlich der Riesen-Slalom und der reguläre Abfahrtslauf. Hat man sich erst einmal an die Darstellung der Piste gewöhnt, kommt hier echtes Wettkampffieber auf. Im Riesen-Slalom sollte man tunlichst kein Tor auslassen. Kontaktfreudigkeit zu Bäumen und Torstangen führt, ebenso wie das Verlassen der Piste, unweigerlich zum Sturz und somit zum Ausscheiden aus dem Rennen. Durch das enorme Tempo im Abfahrtslauf werden heiße Sprünge über Buckel möglich, die es sanft abzufangen gilt. Im Wettkampf selbst dürfen bis zu acht Spieler gegeneinander um Zeiten und Punkte streiten. Als Unterscheidungsmerkmale dienen neben dem Namen die Nationalität und ein Paßbild des Athleten. Die Wintersportler treten in verschiedenfarbigen Schneeanzügen an, allerdings ohne Startnummer

auf dem Rücken und leider nur nacheinander.

Bei einigen Disziplinen hätte ein Splitscreen zusätzlichen Spielspaß bewirkt. Die Animationen unserer Spitzen-

Eisschnellauf und Abfahrt gehören zu den schnellsten Disziplinen.

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Winter Challenge Sport
Hersteller: Ballistic Tel. -
Release: — Preis: DM 99,-

Spieler1-8
Levels8
Save GameBatterie
Besonderheiten
Gute Polygrafik!

Grafik 72%

Interessante Perspektive und
akzeptables Scrolling.

Sound 58%

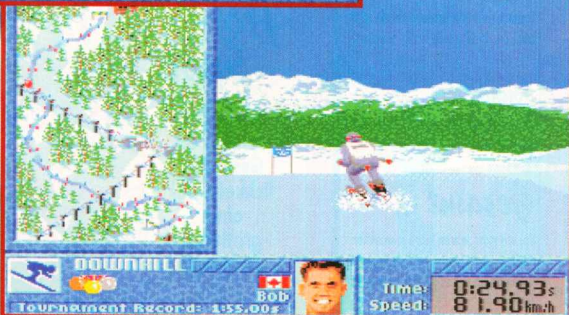
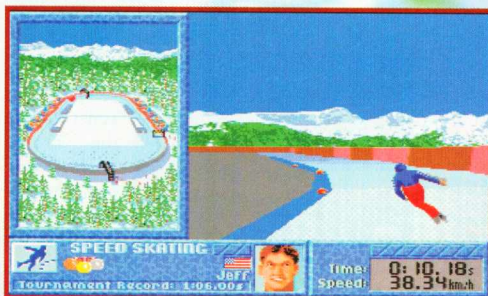
Aus dem Mega Drive ist hier
bestimmt mehr rauszuholen.

Gesamt 78%

Wer sich sportlich betätigen will,
kommt an Winter Challenge nicht
vorbei!

Hot-Spot

Die
ideale
Ergänzung
zu Summer
Challenge!





sportler sind vielseitig und realistisch dargestellt. Bei Stürzen, bei denen die Ski

davonfliegen, denken wir wie Rainhard Fendrich: "Es lebe der Sport". Die etwas hakelige 3D-Ansicht läßt Steigungen, Gefälle und Seitenbegrenzungen oft nur schwer erkennen. In der sonst stark zugeschnitten Winterlandschaft vermißt man spürbar zusätzliche Details wie Häuser und vor allem Zuschauer. Muß ja gewaltig kalt sein, wenn selbst auf einer Olympiade kein Mensch neugierig ist. Die Sounduntermalung beschränkt sich vorwiegend auf schrille Fanfarenklänge, monotones Schneescharren sowie entsetztes Aufstöhnen der unsichtbaren Menschenmenge bei Stürzen.



Word Up

Na, wer sagt's denn! Die Winter Challenge für den Mega Drive entpuppt sich als gelungene Umsetzung der klassischen PC-Version. Selten sieht man so schöne 3D-Grafiken auf dem Mega Drive. Mag der eine oder andere jammern, daß sich manche Disziplinen

spielerisch zu sehr ähneln - Sportdisziplinen sind sich eben manchmal recht ähnlich. Mit der Winter Challenge ist unser Geld gut angelegt!



Hans

Damit bist Du unschlagbar!

MEGA FUN
NINTENDO, SEGA & MEHR
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE
JULY 1994
DM 4,90

SUPER NES
DAFFY DUCK
WORLD LEAGUE HOCKEY
MEGA DRIVE
CASTLEVANIA
LUNAR CD
JAGUAR
CYBERMORPH

FLIPPER

DIE BESTEN BEAT'EM UP'S

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

MEGA FUN - das heißt jeden Monat die neuesten Spiele, die neuesten Tips & Tricks, die neuesten Gerüchte rund um die spannendste Welt der Videospiele. **MEGA FUN** ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einer monatlichen Hot-Line, ständig die neuesten Schummelcodes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und...
für konkurrenzlos 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
NINTENDO, SEGA & MEHR
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!

MFG SM03

The Lost Vikings läßt sich eigentlich mit wenigen Worten beschreiben: ein wahnsinniges Spiel mit einer völlig abgedrehten Story. An einem wun-

DIE DREI

derschönen Morgen beschließt

NORDMÄNNER

Wikingerhäuptling Erik, mit seinen

MACHEN JETZT

beiden Kumpanen Baleog und

AUCH DEN MEGA

Olaf auf die Jagd zu gehen. Dies-

DRIVE UNSICHER!

mal sollte jedoch alles anders sein, denn als die drei vorsichtig durch die Wälder pirschen, werden sie plötzlich von einem Beam-Strahl getroffen und in das tiefe Innere einer gewaltigen Raumstation teleportiert. Ein Außerirdischer namens XY1-12-6 ist der Grund dieser heimtückischen Ent-

The Lost Vikings



Mit vereinten Kräften versuchen Erik, Olaf und Baleog dem verrückten Außerirdischen zu entkommen.

führung, denn die drei Nordmänner fehlten ihm noch in seiner Sammlung exotischer und ungewöhnlicher Lebewesen. Mit Olaf, Baleog und Erik hat er allerdings die falschen erwischt, fürchten die drei doch weder Tod noch Teufel und am allerwenigsten irgendwelche verrückten Außerirdischen! Ihr müßt nun das chaotische Trio aus diesem futuristischen Labyrinth herausführen. Die einzelnen Levels

sind gespickt mit logischen Rätseln, so daß man nicht nur sein Geschick, sondern auch sein Gehirn einsetzen muß. Meistens lassen sich die Puzzles nur lösen, wenn man die Fähigkeiten der drei Antihelden voll ausspielt. Olaf kann beispielsweise mit seinem Schild einen tiefen Abgrund hinunterse-
geln, um seinen beiden Kumpanen die Tür zum Ausgang zu öffnen.

Nur wenn man die Fähigkeiten der drei Nordmänner möglichst geschickt ausspielt, wird man den Ausgang erreichen.



Hot-Spot

The Lost Vikings läßt sich in kein vorgegebenes Genre einordnen! Ein einzigartiges Spielprinzip!

Word Up

Olaf, Baleog und Erik treffen so ziemlich jedermanns Geschmack. Ob es sich nun um ein Jump & Run-, Denk- oder Plattformspiel handelt, läßt sich nicht einwandfrei klären, doch macht The Lost Vikings gerade deshalb wahnsinnigen Spaß. Dazu kommen noch die herrlichen deutschen Texte, die zu

Beginn und am Ende eines Levels erscheinen und mit derben Kommentaren gespickt sind. Ein Highlight, das man sich nicht entgehen lassen sollte!



Baleog erledigt entweder mit Pfeil und Bogen oder dem Schwert alle ungastlichen Aliens und Erik kann verschlossene Türen mit seinem dicken Schädel öffnen. Außerdem können und müssen immer wieder nützliche Gegenstände aufgesammelt werden, die den weiten und steinharten Weg zum Ausgang ein wenig erleichtern. Apropos Ausgang: es nützt nichts, wenn nur ein Wikinger den "Exit" erreicht, denn nur wenn alle drei auf dem Teleporter stehen, wird dieser auch aktiviert. Darf also einer der drei den zahlreichen Göttern in Valhalla vorzeitig Guten Tag sagen, so ist der Level nicht mehr zu lösen und man muß von vorne beginnen. Besonders hervorzuheben ist noch der hervorragende Soundtrack, der das HiTech-Outfit der Raumstation wunderbar einfängt. Kick ill!

OM

LEVEL ÜBERBLICK



Zu Beginn sind die Aufgaben noch relativ leicht zu lösen. Man lernt praktisch mit dem Spiel und gerät so nur sehr selten vor ein nicht zu bewältigendes Problem.

DREI MANN IN EINEM BOOT



Der grimmige Baleog

Baleog ist in seiner Heimat einer der gefürchtetsten Bogenschützen. Daß er darüber hinaus auch sehr gut mit dem Schwert umgehen kann, kommt ihm bei der Flucht natürlich sehr zugute.

Zusammen mit Olaf, der seinen Schild oft schützend vor ihn hält, bildet er ein unschlagbares Team. Nach der Flucht freut sich Baleog schon auf ein Treffen mit seinen Kumpanen von der Söldnertruppe "Bloody Mary"!

Der dicke Olaf

Der dicke Olaf ist ein Wikinger der gemüthlicheren Sorte. Steigt er auf eine Waage, so macht die Nadel erst bei drei Zentnern halt. Aus diesem guten Grund liegt es ihm auch mehr als fern, in einen Kampf aktiv einzugreifen - das überläßt er lieber seinem Freund Baleog. Seinen Schild setzt er aber nicht nur zur Selbstverteidigung ein, sondern benutzt ihn auch, um die hohe Kunst des Para-Sailings auszuüben.



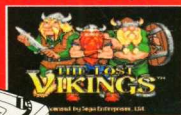
Der schnelle Erik

Erik ist mit geradezu lächerlichen 80kg das Fliegengewicht in der Gruppe. Seine gewaltige Sprungkraft kann ihn mühelos mehrere Meter gen Himmel katapultieren. Mit seinem unbeschreiblichen Dickkopf setzt er nicht nur seine Vorhaben durch, sondern schlägt damit auch jede noch so starke Mauer ein. Das ist aber nur einer der Gründe, warum er Anführer des chaotischen Trios geworden ist.



Check Up

Mega
Drive
8 MBit



The Lost Vikings

Hersteller: Virgin

Release: März

Denkspiel

Tel. 040-2270961

Preis: DM 119,-

Spieler 1-2
Levels
Save Game Paßwort
Besonderheiten Exakte
Umsetzung der Super NES-, PC-
und Amigaversion

Grafik

75%

Die drei Wikinger reizen jeden Lachmuskel - Bauchschmerzen sind quasi vorprogrammiert!

Sound

86%

Hammerstarke Kompositionen mit Sprachsamples und dem modernen Techno-Sound!

Gesamt

88%

Denkspiel oder Jump & Run? The Lost Vikings können sich in beiden Genres behaupten.

Boxspiele gab es sicherlich schon eine ganze Menge! Erst kürzlich machte Muhammed Ali als Pixel-Star wieder von sich reden, und die Heavy

DAS TOLLSTE

Weight Champions werden sich

BOXSPEKTAKEL

demnächst die Ehre auf den Mega

ALLER ZEITEN!

Drives dieser Welt geben. Mit den

NATÜRLICH NUR FÜR

Prize Fighters erwartet euch aber

MEGA CD II!

das bis jetzt aufregendste Boxspiel aller Zeiten! Nun muß man nicht

Prize Fighter

Check Up

Mega
CD II



Prize Fighter

Prize Fighter

Hersteller: Sega.

Release: März

Sport

Tel. 040-2270961

Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 4
Save Game Ja
Besonderheiten 2 CDs!,
durchgehend Filmsequenzen

Grafik 76%

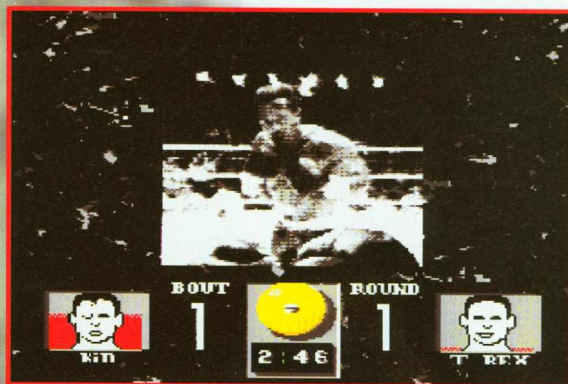
Der Ausschnitt ist etwas klein und die Grafik leicht pixelig, doch die Animationen sind unübertrefflich.

Sound 84%

Ein hervorragender Titelrock und brillante Sprachausgabe machen die Bude zur Boxarena.

Gesamt 79%

Bis man es zum Weltmeistertitel geschafft hat, ist höchste Motivation angesagt. Bis dahin ist es ein weiter Weg!



Wenn man T-Rex ein Veilchen verpassen will, ist es mit simplen Button-Geklopfe nicht mehr getan.

mehr kümmerliche Sprites durch den Ring manövrieren und scheinbar unbeteiligt Schläge austeilen und einstecken. Nun steigt man endlich selber in den Ring.

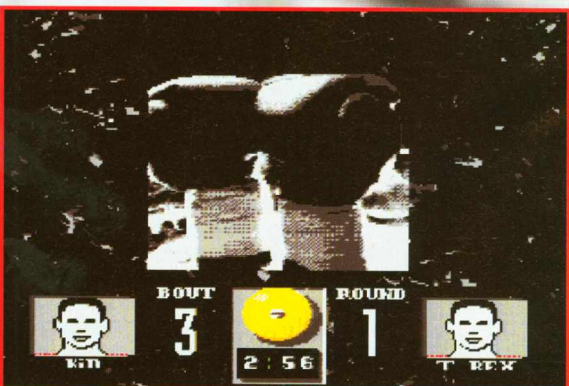
Zusammen mit Ron Stein, dem Choreographen der Boxszenen von Rocky und Raging Bull, inszenierten die Mega CD-Spezialisten von Digital Pictures einen wahren

Boxfilm. Der Auftakt sorgt schon einmal für die passende Stimmung. Ein Boxer führt Schattenkämpfe und ein atmosphärischer Soundtrack bringt die Boxen zum Wummern. Als "The Kid" muß man sich langsam die Welt-rangliste hocharbeiten, um letztendlich Nuke the Duke, dem Weltmeister aller Klassen, Veil-



Hot-Spot

In diesem Boxkampf muß man einfach dabei gewesen sein. Nie war es realistischer!

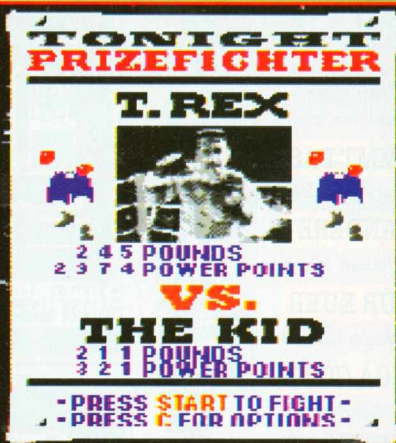


chen verpassen zu können. Drei unterschiedlich starke Gegner stellen sich euch dabei entgegen. Den Auftakt macht der relativ leicht zu bezwingende Honeyboy, der wie wild durch den Ring tänzelt. Mega Joe und T.Rex haben jedoch schon ein ganz anderes Kaliber und lassen Euch wohl mehrmals zu Boden gehen. Das ganze Spiel verfolgt man dabei aus der Ich-Perspektive. Dies beginnt übrigens schon in der Kabine, wo eure Fäuste bandagiert werden und der Ringrichter sein Grußwort spricht. Auf dem Weg zum Ring kann es übrigens auch schon einmal passieren, daß euch eine hübsche Blondine eine Telefonnummer überreicht und ein Mafioso die Brechbarkeit von Knie scheiben erläutert. Im Ring darf man dann noch den Einmarsch des gegnerischen Trosses verfolgen. Alleine diese Sequenzen sind ihr Geld schon wert, denn sie sind so gut wie jede Sequenz aus einem Rocky-Film. Der Kampf selbst überzeugt durch eine gelungene Spielbarkeit und eine Abwechslung. Hier hat man es keineswegs mit einem ablaufenden Film zu tun. Alle Sequenzen richten sich nach dem Spielverlauf. Um nicht schon am Anfang das Joypad gefrustet in die Ecke zu werfen, sollte man übrigens den Trai-

2374 Power Points gegen 321 - hier kann man wohl von „David gegen Goliath“ sprechen.

nings-Mode anwählen, der mit einem weißen Pfeil den idealen Beschlagpunkt anzeigt. Wie gut es um eure Vitalität steht, könnt ihr am kleinen Porträt am unteren Bildschirmrand erkennen. Übrigens, die Spielstände kann man dank Back Up speichern und das 6 Button-Joy pad wird selbstverständlich auch unterstützt.

hi



Word Up

Nun weiß ich endlich, wie sich Rocky fühlt! Noch nie zuvor durfte man so realistisch mit Fäusten zuschlagen wie in diesem Spieleereignis von Digital Pictures.

Leiden andere Mega CD II-Spiele unter der eingeschränkten Spielbarkeit, so darf man bei Prize Fighter wirklich in das Geschehen aktiv eingreifen. Die Schwarzweiß-Grafik erzeugt eine hervorragende Atmosphäre und der brillante Soundtrack sorgt für Stimmung. Übrigens, nur erfolgreiche Boxer erhalten die Telefonnummer einer hübschen Blondine. Auf in den Ring!



Hans



Uielleicht hat der eine oder andere von euch schon etwas über das scharf kritisierte Spiel Night Trap gelesen. Aufgrund einer makaberen, post-

HIER KOMMT DAS

modernen Vampir-Story geriet die-

"ETWAS ANDERE"

ser Silberling Ende letzten Jahres

SPIEL FÜR EUER

in die negativen Schlagzeilen und

MEGA CD II!

wurde aufgrund des Aufschreis in einigen Ländern kurzerhand wieder vom Markt genommen. Über die Zensur dieses interaktiven Films kann man sicherlich streiten, (meiner Meinung nach kriegt man ähnliche Szenen schon im jedem schlechten Vormittagsprogramm zu sehen) Tatsache ist jedenfalls, daß dieses Spiel wohl niemals deutschen Boden erreichen wird.

Double Switch



Diesen Stromkasten solltet ihr besonders gut überwachen.

schon seit

geraumer Zeit einem merkwürdigen Hobby nachgeht. In jahrelanger Arbeit tüftelte er an einer Videoanlage mitsamt einem komplizierten Fallensystem herum. Mit dieser "Do it yourself"-Selbstjustiz Anlage kann er vom Keller aus das komplette Geschehen in dem Haus beobachten und mittels der Fallen unliebsame Eindringlinge wieder rausschmeißen. Diese übertriebene Vorsichtsmaßnahme hat auch seinen Grund, denn einer seiner Vorfahren, Lionel

Schauplatz ist ein herrlich verschlungenes Apartmenthaus, daß vor langer Zeit noch eine stolze Villa war. Hier wohnt der etwas skuryle Knabe namens Eddie, der

Im Übungsraum der sechsköpfigen Band ist mal wieder die Hölle los.



Doch zum Glück programmierten die Spezialisten dieses neuen Genres Digital Pictures nun einen inoffiziellen Nachfolger, der vom Spielprinzip nahezu identisch ist.

Hot-Spot

Sicherlich das bislang ungewöhnlichste Spiel für euer Mega CD.

Word Up

Ein richtiger Film, indem man den Ablauf aktiv gestalten kann, das ist sicherlich etwas wovon schon manch einer von euch geträumt hat. Zugegeben, auf Neulinge übt dieses Spiel sicherlich eine enorme Faszination aus, doch läßt man die beeindruckende Fassade mal

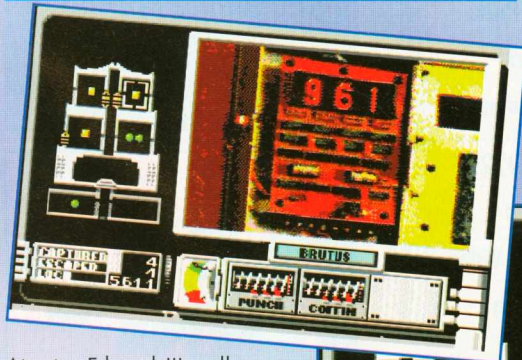
etwas außer acht, bleibt im Prinzip fast nur ein reines "Toll zum anschauen"-Spiel übrig, wo reines Auswendiglernen der Schlüssels zum Erfolg ist.



WIR FANGEN UNS EINEN GANOVEN!



Nachdem der Eindringling das Zimmer betreten hat, müßt ihr sofort die entsprechende Falle vorspannen (dreimal Knopf A drücken). Nun wartet ihr solange bis er das markierte Feld berührt (es ertönt ein Signal). Wenn es dann soweit ist, könnt ihr ihn durch einen erneuten Druck auf Knopf A sehr unsanft aus dem Haus befördern. Und Tschüß...



Atwater Edward III, soll einen sagenumwobenen Schatz irgendwo zwischen den Gemäuern versteckt haben, den er von einem seiner zahlreichen Abenteuer in Ägypten mitgebracht hat. Leider haben auch viele Tagediebe und sonstige Halunken davon Wind bekommen und so sperrten sie den Eddie hinterhältigerweise in den Keller ein und setzten die Schalttafel außer Kraft. Daher müßt ihr



jetzt seine Aufgaben erledigen, spricht die jeweiligen Fallen im richtigen Augenblick auslösen. Außerdem solltet ihr hin und wieder in den Stromkästen nach Codezahlen suchen, um Eddie aus seiner Misere zu befreien. Aber Achtung, diese Aufgabe erfordert äußerste Konzentration, denn gelingt es einem Eindringling erst einmal euch den Strom auszuschalten, bedeutet das das vorzeitige Aus.

45

Check Up

Mega
CD II

DOUBLE
SWITCH



Double Switch
Hersteller: Sega
Release: März

Interaktiver Film
Tel. 040-2270961
Preis: DM 109,95

Spieler 1
Levels -
Save Game Nein
Besonderheiten Kompletter
..... Spielfilm

Grafik **75%**

Alle Filmsequenzen lassen sich trotz der mageren Farbplatte gut erkennen.

Sound **75%**

Alles ist real, daher nur schwer zu bewerten.

Gesamt **72%**

Abgedreht und lustig, doch auf Dauer bleibt die Abwechslung etwas auf der Strecke.

Auch dieser Langfinger möchte sich gerade verabschieden.

SEGA-Bestsellers

Mega Drive

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Aladdin | 6. Street Fighter II S.C.E. |
| 2. The Ottifants | 7. Jurassic Park |
| 3. Sonic Spinball | 8. Sonic 2 |
| 4. Winter Olympics | 9. F1 |
| 5. Eternal Champions | 10. Asterix |



Master System

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. Sonic Chaos | 6. Sonic 2 |
| 2. The Ottifants | 7. Asterix 2 |
| 3. Das Dschungelbuch | 8. Jurassic Park |
| 4. Donald Duck II | 9. Star Wars |
| 5. Winter Olympics | 10. Road Runner |



Game Gear

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1. Sonic Chaos | 6. Winter Olympics |
| 2. The Ottifants | 7. Sonic 2 |
| 3. Das Dschungelbuch | 8. Jurassic Park |
| 4. Donald Duck II | 9. Star Wars |
| 5. Asterix 2 | 10. Road Runner |



Mega CDII

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Sonic CD | 6. Jaguar XJ220 |
| 2. Thunderhawk | 7. Final Fight |
| 3. Ecco the Dolphin | 8. Make My Video-INXS |
| 4. Silpheed | 9. Wonderdog |
| 5. Batman Returns | 10. Time Gal |



G

roße Überraschungen gab es in diesem Monat kaum zu vermelden! Aladdin, Sonic und die Ottifanten dominieren weiterhin die offiziellen Verkaufscharts von Sega. Eure beliebtesten Spiele sind im 8Bit-Bereich mit Abstand Sonic Chaos, während sich FIFA Soccer bei den Mega Drivern auf Anhieb den Platz an der Spitze sichern konnte. Das Spiel ging in diesem Monat an Frank Stellmacher, dem wohl fleißigsten Kartenschreiber dieser Welt.

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

Die Leserlieblinge



*Mega
Drive*

1. FIFA Soccer
2. Aladdin
3. Street Fighter II S.C.E.
4. Sonic Spinball
5. Jungle Strike



*Master
System*

1. Sonic Chaos
2. Star Wars
3. Mortal Kombat
4. Donald Duck II
5. Asterix



*Game
Gear*

1. Sonic Chaos
2. Ecco the Dolphin
3. Winter Olympics
4. Sonic II
5. Mortal Kombat



*Mega
CDII*

1. Thunderhawk
2. Chuck Rock
3. Wonderdog
4. Batman Returns
5. Jaguar XJ 220

**Hit
Tip**

Folgende Spiele wurden in rauen Mengen vorbestellt und dürften wohl beim nächsten Mal die Charts entern!

- | | |
|--------------------------|-------|
| 1. Sonic 3 | MD |
| 2. Landstalker | MD |
| 3. ToeJam & Earl 2 | MD |
| 4. Virtua Racing | MD |
| 5. Jurassic Park | MCDII |



Mystery Mansion



Alles ist so friedlich: Schmetterlinge schwirren umher, Vögel zwitschern, doch plötzlich läuft deine Schwester davon. Sie läuft in ein fremdes Haus und du folgst ihr. Nun beginnt das mysteriöseste Abenteuer, das du je erlebt hast....

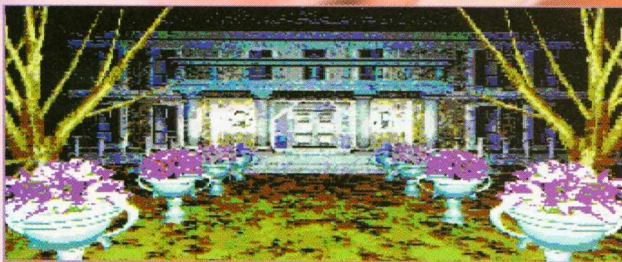
Von Hans Ippisch

Adventures gehörten bislang noch zu der eher seltenen Sorte von Spielen auf Sega-Konsolen. Sie entsprachen einfach nicht der spektakulären Action, die man von einem Konsolenspiel erwartet. Mit der Einführung des Mega CD II kommen nun aber mehr und mehr Adventures, die dank einer spektakulären Grafik auf den Konsolenmarkt passen.

Adventures für Sega?

Mystery Mansion ist das zauberhafteste, was bislang auf eine CD gepreßt wurde. Hier wird man in eine andere, ganz seltsame Welt entführt, die voller Rätsel, Geheimnisse und Magie ist. Können bei Mega CD II-Spielen oft nur die Vor-

Mit seiner Schwester spielt man auf einer Wiese, doch plötzlich läuft sie in ein großes Haus....



spanne grafisch überzeugen, während das Spiel Grafikkost im üblichen Stil bietet, so ist dies bei Mystery Mansion fast umgekehrt. Ein eher schlichtes Intro zeigt eine Wiese, auf der Schmet-

terlinge umherschwirren. Zaubrahafter Sound ertönt aus den Lautsprechern und man fragt sich, ob das so ruhig bleiben wird. Doch spätestens wenn die Schwester wegläuft, merkt man, daß das großar-

tigste Abenteuer auf einen wartet, das man je erlebt hat. Man folgt ihren Spuren und landet in einem riesigen, gespenstischen Haus. Nun steht man da, betrachtet das Ganze aus der Ich-Perspektive und harret der Dinge, die da kommen mögen. Bis zu diesem Zeitpunkt ist die Grafik noch ganz fantastisch, doch wird die Grafik auch so bleiben? Vorsichtig betätige ich das Steuerkreuz, um mich von der Stelle zu bewegen. Und da passiert das Unglaubliche:

Die Grafik ist so realistisch, wie man sie nicht erwarten durfte. Wenn man sich bewegt, dann wird von der CD eine komplette Sequenz geladen, welche die Bewegung von einem Punkt zum andern Punkt darstellt.



Grafisch besonders beeindruckend ist der Gang die Treppe hoch gelungen. Da wandt man fast mit!





Bis man das ganze Haus erforscht hat, vergehen einige Stunden.

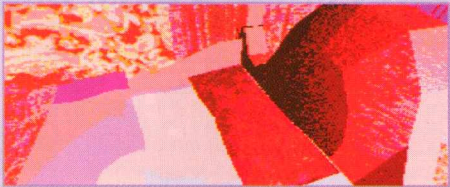
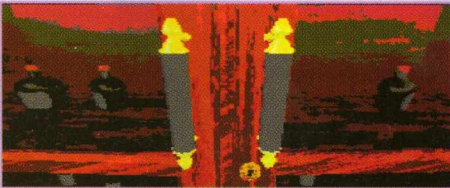
Eine neue Grafikdimension!

Hier hat man es nicht mit Ruckel-3D-Scrolling zu tun, das blockige Grafik zum Vorschein bringt. An jeder Stelle hat die Grafik die bestmögliche Qualität. Darüber hinaus sind auch die Nachlade-Pausen unglaublich kurz und geben dem Spieler das Gefühl, daß er sich absolut frei bewegt.

Das Haus hat eine Vielzahl von Räumen, in denen man der Lösung des Rätsels auf die Spur kommt. So stellt man bald fest, daß dieses Haus voller Schmetterlinge ist, die sprechen können und einmal Menschen waren.

Immer wieder wird in langen Film-Sequenzen von den Schmetterlingen ein weiterer Teil der Geschichte erzählt. Bald fragt man sich, ob die Schwester auch in einen Schmetterling verwandelt wurde und wo der nächste Schlüssel ist, mit dem man bislang verschlossene Türen öffnen kann. Fasziniert wandert man durch das Haus, erforscht wackelige Geländer und wundert sich über die tollen Grafiken. Dieses Spiel erzeugt eine Atmosphäre, die ich bislang noch von keinem Spiel kannte. Vielleicht können wir euch nächste Ausgabe schon einen Testbericht präsentieren!

KUNSTVOLLE PERSPEKTIVEN



Man hat es bei diesem Spiel nicht nur mit den Standardperspektiven zu tun, vielmehr werden hier neue Welten eröffnet.

Damit bist Du unschlagbar!



Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig egal. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospielmagazin - 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 **DM 5,90**

PLAY TIME TESTEN!

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

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur **DM 69,-/Jahr!**

COMPUTEC

PLAY TIME

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tele.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____ 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit dem Abonnement dieser Bestellung anläßt, 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.)

MARKO'S MAGIC FOOTBALL



LANGSAM ABER SICHER ENTWICKELT SICH DOMARK VOM SCHNÖDEN LIZENZKÄUFER ZUM ERNSTZUNEHMENDEN HITLIEFERANTEN FÜR SEGA-KONSOLEN. NACHDEM SIE MIT F1 BEREITS DIE PIXEL-RENNSTRECKEN DIESER WELT IM STURM EROBERTEN, WOLLEN SIE NUN MIT DEM KECKEN MARKO AUCH IN DER JUMP & RUN-ECKE FÜR WIRBEL SORGEN. VON HANS IPPISCH



Domark folgt mit diesem Spiel dem Beispiel vieler anderer Firmen, die es schaffen, eine Vorzeigefigur auf den Bildschirmen zu etablieren. Als erste Company, die einen Charakter zum Aushängeschild und zur Identifikationsfigur machte, muß man sicherlich Nintendo nennen. Sie schickten



Selten bekommt man so eine schöne Levelkarte wie in diesem Spiel zu Gesicht! (links)
Genauso gut die In Game-Grafik!



einen Klemptner namens Mario in diverse Jump & Runs, und wenn man künftig Mario sah, dachte man gleich an Big "N". Sega wollte hier natürlich nicht nachstehen und präsentierte 1991 einen wesentlich zeitgemäßen, da keckeren, frecheren und schnelleren Charakter, der als Sonic the Hedgehog innerhalb kürzester Zeit zur populärsten Spielefigur werden sollte. Im Computersektor konnte Gremlin mit Zool der Ameise

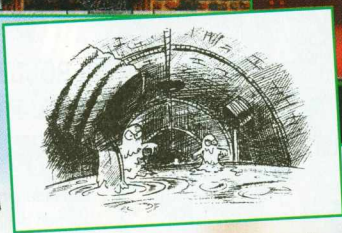


einen ähnlichen Erfolg erringen, während die Vorzeigefigur von Millennium James Pond hieß. Während Mr. Nutz von Ocean gerade auf dem Amiga für Furore sorgt und demnächst wohl die Mega Driver beglücken wird, stellte nun Domark seinen Helden vor, der alleine schon durch sein Aussehen für Staunen sorgt. Hier hat man weder mit Igel, Klempner, Flughörnchen noch mit einer Ameise zu tun. Das Domark-Männchen wurde noch nicht einmal besonders gestylt oder mit einer besonderen Lebensgeschichte ausgestattet. Er nennt sich ganz einfach Marko und ist ein ganz gewöhnlicher Junge, der ganz normal aussieht. Das heißt, so ganz gewöhnlich ist er auch nicht, denn er ist ganz schön fußballverrückt und schleppt überall seinen Lederfußball mit hin. Was das Spiel angeht, geht Domark den gleichen Weg wie die anderen Firmen und präsentiert



ein Jump & Run
der gewöhnli-
chen Machart.

Jedoch steckten sie in die Entwicklung dieses Spieles eine ganze Menge Aufwand, und was wir bisher gesehen haben, muß sich keineswegs hinter den anderen Spielen verstecken. Grafisch gehört Marko's Magic Football neben Sonic und Aladdin sicherlich zu dem Beeindruckendsten, was es bislang zu bewundern gab. Alle Figuren wurden im perfekten



So exakt werden die Skizzen des Grafikers umgesetzt. Links unten seht ihr die Schleimmonster im Röhrensystem als Bleistiftzeichnung, daneben im fertigen Spiel.

alleine nichts bringt, weiß man auch bei Domark, und deshalb gestaltete man auch das Gameplay mit einer ganzen Menge Sorgfalt. Als Extra-Waffe hat man Marko beispielsweise mit seinem magischen Football ausgerüstet, den er mutig auf die diversen, äußerst lustigen Gegner schießt. Mit diesem Fußball kann Marko natürlich auch diverse Kunststückchen vollführen. Wir vom SEGA Magazin fiebern nun dem Erscheinungstermin entgegen, denn Marko's Magic Football scheint ein echter Spielegenuß für alle Mega Driver zu werden!

Hier konnten wir Designern eine Skizze entlocken! Sie zeigt die Markierungspunkte, bei denen man wieder beginnen darf, in jeweils zwei Versionen.

page 11 of 42

Date: Feb 2 Description: anything you like, make it Level: 12.7

Artist: WJD

Notes:

ALL TALKING
CARTOON 11.1.17

THE TWO HONESTEST PEOPLE

TOUGH GUY

TOUGH THE WHOLE TOWNLINE TO BECOME GUIN

CLUNKY THE BROTHER BARK THE BIG DOG

THE BIG FIGHT BROTHER (THE SISTER) AUNT

TOUGHENED BULL
TOUGH ENEMY

ONE OF THEM "CAUT"
TOUGH ENEMY
TOUGHENED TO LEAD AND
THEY WERE IN CONTROL AND
THEY ENEMIES

TOUGHENED

KID WITH
AND KID

TOUGH

Comic-Stil animiert und jeder der 100 verschiedenen Charaktere wartet mit anderen Eigenschaften auf. Wenn man vom Schleimmonster verfolgt wird, das herrlich schön wabbelt, oder Marko auf die Nase fällt, sind Lacheinheiten garantiert. Darüber hinaus wartet jeder der über zehn Levels mit einer komplett eigenständigen Hintergrundgrafik auf, die absolut detailgenau und farbenprächtig in Szene gesetzt wurde. Sogar Markpoints, die einen nach einem Lebensverlust an ihrer Position weiterspielen lassen, wurden genauestens ausgetüftelt. Seht dazu auch die Skizzen an, die wir dem Grafiker entlocken konnten! Daß die schönste Grafik



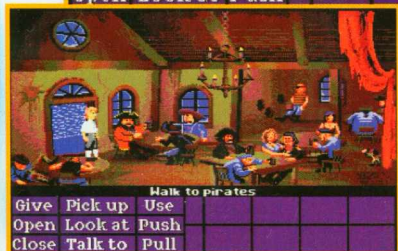
MONKEY ISLAND 2

DIE
SOFTWAREWELLE
FÜR DAS MEGA CD KOMMT NUN ENDLICH INS ROLLEN
UND INSBESONDERE ADVENTURE-FREUNDE UND FANS ALTER COMPUTER-
KLASSIKER KOMMEN DABEI AUF IHRE KOSTEN!



Give Pick up Use
Open Look at Push

Walk to



Walk to pirates

Give Pick up Use
Open Look at Push
Close Talk to Pull



Look at

Give Pick up Use
Open Look at Push
Close Talk to Pull



Walk to Governor's mansion

Give Pick up Use
Open Look at Push
Close Talk to Pull

Für beide Gruppen dürften die Abenteuer von Guy Threepwood wohl zu einem Highlight werden. Auf Amiga und PC avancierten Monkey Island I & II bereits zu Adventure-Klassikern. Nun, da die extrem speicheraufwendigen Spiele auf CDs problemlos abgelegt werden können und man daher auf 128 MBit-Cartridges verzichten kann, darf der Pirat von LucasArts endlich sein Konsolendebüt geben. Die Geschichte von Guy Threepwood, der unbedingt Pirat werden will, ist nicht nur äußerst humorvoll, sondern auch besonders gut in Szene gesetzt. Ein stimmungsvolles Intro zeigt euch bereits, wie tollpatschig und ehrgeizig dieser unerfahrene Jüngling ans Werk geht. Besonders bemerkenswert ist dabei übrigens der brillante Sound im Karibik-Stil. Trotz seiner Komplexität ist dieses Spiel jedoch äußerst einfach zu erlernen.

Selbst Adventure-Unerfahrene werden sich innerhalb kürzester Zeit in diesem Spiel zurechtfinden. Man steuert den Möchtegern-Piraten Guy per Joypad durch eine ganze Stadt voller gestandener Piraten und versucht, dank übersichtlicher Benutzerführung, einen echten Piraten aus ihm zu machen. Unterhaltungen mit Piraten sind zwar oft sehr spaßig, bringen jedoch auch nützliche Informationen, die man für den weiteren Verlauf des Spiels dringend benötigt. Jedoch darf man sich nicht wundern, wenn man auch auf einige Irrwege geschickt wird. Wer auf enorm humorvolle und außergewöhnliche Unterhaltung steht und dafür auch längere Nachladezeiten in Kauf nimmt, wird mit Monkey Island für sein Mega CD II glücklich werden. Sobald die deutsche Version offiziell released wird, werden wir euch einen ausführlichen Testbericht nachreichen.

DER ERFOLGREICHSTE KINO-FILM ALLER ZEITEN SCHICKT SICH NUN AN, ZUM ULTIMATIVEN SAURIER-SPASS AUF DEM MEGA CD II ZU WERDEN. WIR MACHTEN JAGD AUF T-REX!

JURASSIC PARK

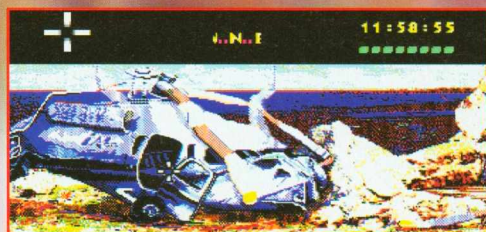
Nach rund einem halben Jahr ebte die Dino-Welle nun endlich ab und im Jurassic Park ist wieder Ruhe eingekehrt. Nur Sega will die Dinos nicht so schnell verschwinden lassen und präsentiert nun endlich die Mega CD II-Version dieses Dino-Hits.

Steven Spielberg selbst glaubte übrigens nicht, daß Jurassic Park den erfolgreichsten Film aller Zeiten, E.T., der übrigens auch von ihm stammt, vom Thron der Blockbuster-Filme stoßen würde. Sega glaubte allerdings an den Erfolg des Filmes und veröff-

Aufgepaßt auf die Dinos! Sie zeigen sich durchaus sehr angriffslustig!

fentlichte Action-Spiele dazu, die auch prompt an die Spitze der Charts kletterten. Die CD-Variante will nun gerne diesen Erfolg wiederholen. Um es gleich vorwegzunehmen: mit den Modul-Versionen hat dieses Spiel herzlich wenig gemeinsam. Statt eines einfachen Action-Jump & Runs wurde hier ein ultrakomplexes Adventure auf die

wagen. Per Joypad steuert man seinen Zeiger in Adventure-Manier über den Screen, sammelt Sachen auf, betäubt trinkende Dinosaurier und hört äußerst realistischen Dschungel-Sound. Klickt man übrigens Dino-Info-Tafeln an, erzählt einem ein Digi-Sprecher daraufhin alles Wissenswerte über die jeweilige Spezies. Klickt man einen Weg an, dann marschiert man per Zooming, was übrigens enorm eindrucksvoll aussieht, zum nächsten Punkt. Man darf übrigens auch in das große Labor gehen, wo man dann in Mystery-Mansion-Manier durch das gesamte Gebäude marschiert. Was den Grafikumfang angeht, stellt Jurassic Park für Mega CD II definitiv neue Maßstäbe auf. Für Informationen über den spielerischen Wert müssen wir euch leider auf die nächste Ausgabe vertrösten. Der riesige Jurassic Park will schließlich erst einmal komplett erforscht werden!



Grafisch werden von Jurassic Park neue Maßstäbe aufgestellt. Rechts ist man gerade im Labor.



Beine gestellt, das die Möglichkeiten der Silberlinge sehr gut ausnutzt. Aus der Ich-Perspektive macht man sich nun daran, für Ordnung im Dinosauri-Park zu sorgen. Ausgangspunkt hierfür ist der Unfall-



Aladdin

GAME GEAR-FREUNDE
DÜRFEN SICH AUF EINEN
NEUEN HÖHEPUNKT
GEFASST MACHEN! NUN

KOMMT DER MEGA-HIT ALADDIN AUCH FÜR IHREN
PORTABLEN SPASS-SPENDER. WIR WAGTEN ERSTE
PROBESPRÜNGE!

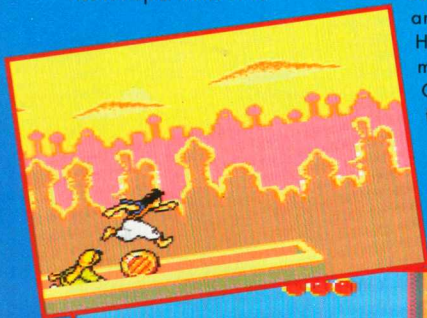
VON HANS IPPISCH

Als wir Aladdin für den Mega Drive in der Ausgabe 11/93 vorstellten, ahnten wir schon, daß der gleichzeitig anlaufende Film aus den Walt Disney-Studios ein Erfolg werden würde. Daß er jedoch weit über 5 Millionen Besucher in die Kinos lockt, damit hatten wir wirklich nicht gerechnet. Aladdin für den Mega Drive wurde in der gleichen Zeit zum meistverkauften Spiel hinter FIFA

Soccer und noch weit vor diversen Mario-Abenteuern, was nicht zuletzt an der bezauberndsten Grafik lag, die es je in einem Videospiel zu bewundern gab. Nun fragt man sich natürlich: Konnte man dieses Spiel wirklich angemessen auf den Game Gear konvertieren? Diese Frage läßt sich weder mit "Ja" noch mit "Nein" beantworten. Das portable Aladdin wurde ganz einfach zu einem ganz anderen Spiel. Hier hat man es mehr mit diversen Geschicklichkeitstests als mit einem Jump & Run zu tun. Jeder Level spielt sich anders, und

dem ersten Probespielen nach zu urteilen, macht es unglaublichen Spaß. Beispielsweise scrollt im ersten Level der Screen mit einer Wahnsinnsgeschwindigkeit und man muß Aladdin, der von einem bösen Buben verfolgt wird, rechtzeitig Hindernisse überspringen lassen. Wer mehr auf gemütliche Jump & Runs steht, wird mit Aladdin wohl wenig anfangen können. Die Grafik, die es hier zu sehen gibt, muß sich keineswegs hinter dem großen Vorbild verstecken. Hier wurde grafisch gesehen geradezu Unglaubliches aus

der 8-Bit-Maschine gekitzelt. Sogar der Flug auf dem fliegenden Teppich blieb in dieser Version ein grafischer Hochgenuß. Wer Mega Drive und Game Gear besitzt, muß sich unbedingt auch die neue Variante zulegen! Wer nur den Game Gear besitzt, wird an diesem Spiel wohl nicht vorbeikommen. Nächste Ausgabe folgt der Testbericht!



Castlevania

WIE KONNTE ES DAS GEBEN, DASS EINER DER RENOMMIERTESTEN SPIELEHELDEN VON KONAMI BISLANG NOCH NICHT AUF DEM MEGA DRIVE AUFTRETEN DURFTE? DIESER LÄSTIGEN FRAGE GEBEN NUN DIE FLINKEN JUNGS VON KONAMI DIE PASSENDE ANTWORT! WAIT FOR THE NEXT GENERATION!



Im Verlaufe der Levels gewinnt das Spiel deutlich an Qualität! Hier die schönsten Grafiken!



Der Kampf gegen den Herren der Finsternis, gegen Dracula höchstpersönlich, steht nun auf dem Mega Drive an. Schon 1986 gab Simon, der Held der Castlevania-Saga, seinen ersten Auftritt auf dem NES. Schnell eroberte dieses famose Jump & Run mit Actioneinschlag die Herzen aller Spielefreaks. Auf PC Engine, Game Boy und Super NES

folgten eine ganze Reihe weiterer Action-Abenteuer. Für das erste Sega-Abenteuer gibt man sich nun bei Konami ganz besonders viel Mühe. Der Spieler darf hier erstmalig zwischen zwei Charakteren wählen. Zum einen gibt es da John Morris, der sich mit einer Peitsche gegen die bösen Buben zur Wehr setzt, während Eric Lecarde seinen Speer schleudert.

Beharkt man die vielfach herumhängenden Kerzenständer, dann kann man seine Waffe, sein Punktekonto und seinen Energiestatus beträchtlich aufpeppen. Die Peitsche hat dem Speer gegenüber einen entscheidenden Vorteil: Man darf sie als Seil einsetzen und

kann so über Abgründe hinwegschwingen. Prächtige Zwischengegner und ein toller Soundtrack zeichnen Castlevania - The Next Generation aus. Insgesamt sechs umfangreiche Levels, in denen die Qualität der Grafik erstaunlich zunimmt und eine Menge an Special-Effects versteckt sind, versprechen ein grandioses Action-Abenteuer, das sich kein Mega Drive entgehen lassen sollte.

AUF IN DEN KAMPF



ZWEI MÄNNER, EIN AUFTRAG



Kräftig und furchtlos schleudert Eric Lecarde seinen Speer. Mehr geht damit jedoch nicht.



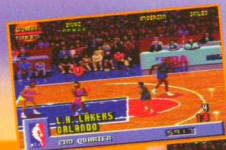
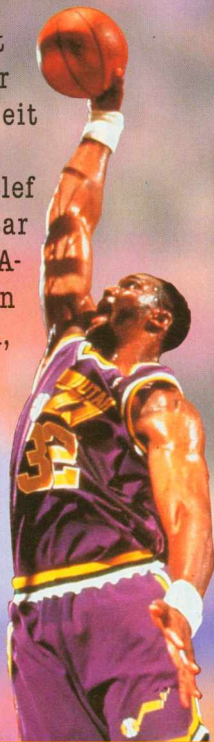
Der peitschenschwingende John Morris kann seine Waffe sogar als Seil benutzen. Sehr praktisch!

hi



Der Basketball-Boom stürmt unaufhaltsam durch alle Länder dieser Erde. Spätestens seit Deutschland

Europameister ist, Detlef Schrempf zum Weltstar avancierte und die NBA-Spiele im Privatfernsehen übertragen werden, wurde Basketball zum Sporthit unter den Kids. Nun präsentiert uns Acclaim die Umsetzung des Automatenhits! Von Hans Ippisch



DIE COMPETITION

Jam, jam, here comes the man! Hot Bam! So rappte Heavy D. im Jam-Video von Michael Jackson, wo er zusammen mit einem bekannten Basketballer und einer Rapgruppe vergeblich 3-Pointer versuchte. Zusammen mit Acclaim wollen wir als Einstimmung auf das größte Sportspektakel aller Zeiten eine tolle Competition veranstalten. Drei Fragen müßt ihr uns allerdings beantworten. Außerdem solltet ihr die Postkarte bis spätestens 3. März an nachfolgende Adresse schicken! Jam again!

Die Preise:

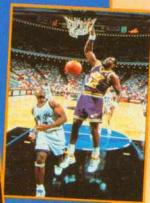
1. 3 Acclaim-Spiele nach Wahl, NBA-Jam Kappe+ T-Shirt+ Button
2. 2 Acclaim-Spiele nach Wahl NBA-Jam Kappe+ T-Shirt + Button
- 3.-5. Preis NBA-Jam Kappe+ T-Shirt+ Button

Die Fragen:

1. Welcher Basketballer machte beim Jacko-Video "Jam" mit?
2. Welche Rapgruppe war im Jacko-Video "Jam" zu sehen?
3. Wer ist der Basketballer des Jahres in Deutschland?

Die Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort: Jam!
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Noch vor wenigen Jahren fristetete Basketball ein Schattendasein

in der deutschen Sportschenschaft. Man war froh, wenn man in irgendwelchen Insider-Sportmagazinen die Ergebnisse der Kultliga

NBA nachlesen durfte. Der Auftritt des Dream Teams während der Olympiade in Barcelona entfachte jedoch ein wahres Feuer, was die Begeisterung für Basketball anging. Als Magic Johnson



Spektakuläre Two On Two-Action steht bei NBA Jam an!

Automaten aller Zeiten produzierten.

Mit NBA Jam gelang

ihnen das seltene Kunststück, sich selbst an der Spitze der Automatencharts abzulösen. Dies wunderte jedoch niemanden! NBA Jam, das offizielle Spiel der nordamerikanischen Liga, wartete schließlich mit den Megastars höchstpersönlich auf. Jedes der 27 Teams stellt ihre zwei Megastars zur Verfügung! Neben Charles Barkley, Scotty Pippen und David Robinson ist übrigens auch Detlef Schrempf vertreten! Das Spiel selbst offenbart die spektakulärste Art des Basketballs. Es kann schon einmal

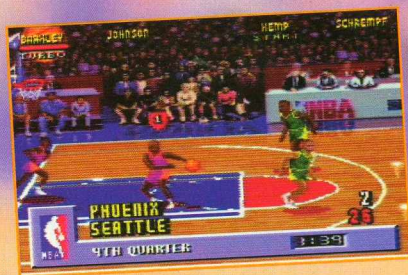
passieren, daß Charles Barkley für einen Dunk bis kurz unter die Decke springt. Dieses Spektakel muß man einfach einmal gesehen haben.

Acclaim, das schon Mortal Kombat ganz hervorragend umzusetzen wußte, schickt sich nun an, diesen Megahit auf den Mega Drive zu transportieren. Das beste Programmerteam wurde engagiert, um die saten 16 MBit bestmöglich auszunutzen. Da in dieser

speziellen Basketball-Variante nur

Phantastische Dunkings und flinkes Gameplay gibt es nur hier!

zweiköpfige Teams gegeneinander spielen, drängt es sich förmlich auf, den Vier-Spieler-Adapter von Sega zu unterstützen. Somit dürfen dann vier Leute gleichzeitig gegeneinander spielen! Dies dürfte wohl zum größten Sportereignis aller Zeiten werden. Spätestens im März solltet ihr rund DM 100,- bereithalten, um euch noch vor dem Ausverkauf NBA Jam für den Mega Drive zu besorgen!



NBA STARS

Jedes der 27 Teams stellt ihre zwei Stars zur Verfügung. Hier zeigen wir euch schon einmal die populärsten Vertreter!



Barkley



Pippen



Kemp



Schrempf



Robinson



News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

Foto Wiener Februar / 1994

VIVA TV

Spätestens seit Heiligabend muß sich MTV zumindest in Deutschland mit knallharter Konkurrenz auseinandersetzen, denn an diesem Tag ging Viva TV als 24-Stunden Programm auf Sendung. Musik pur ist hier angesagt! Da es sich um einen deutschsprachigen Sender handelt, bekommt man nicht nur deutsch-babbelnde Moderatoren, sondern auch zu vierzig Prozent Songs aus deutschen Landen vorgesetzt. Falcos "Titanic", Baps "Verdammt lang her" und sogar

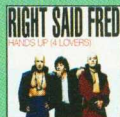
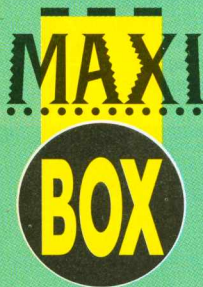
"Die Klavierlehrerin" von Udo Lindenberg kommen neben Westernhagen, Rosengalerie oder Westbam zu Ehren. Während die Musikauswahl gut gelungen ist, da sie sich an dem orientiert, was man auf deutschen Tanzböden wirklich immer wieder hört (Tainted Love, Summer Of '69, Beast Of Burdon), lassen die Moderatoren sehr zu wünschen übrig. Eine absolut überdrehte Heike Makatsch, ein siebzehnjähriger Mützenträger namens Nils Bokelberg und die

peinliche Ray Cokes Kopie laden zum Abschalten ein, während Carol Campbell und ihr dunkelhäutiger Kollege Mola Adebisi begeistern können. Wenn man die überflüssigen Moderatoren durch neue ersetzt, die Redakteure in einen Kreativ-Urlaub schickt und das Chaos etwas organisiert, könnte sich VIVA echt zum Knaller entwickeln. Die Clips sind gut, jetzt fehlt eigentlich nur noch das entsprechende Rahmenprogramm, das der Konkurrenz aus London ebenbürtig ist.

CULTURE BEAT

ANYTHING

Langsam, aber sicher wird Culture Beat zum erfolgreichsten Dancefloor-Export aus deutschen Breiten. Äußerst erfolgreich marschieren sie in den Fußstapfen, die Snap oder Captain Hollywood hinterließen. Nach "Mr. Vain", "Got To Get" breitet nun die neue Single "Anything" aus den Boxen der europäischen Discos. Mit mehr als 140 Beats pro Minute, einem extraschnellen Rap und einem packenden Text wird dem verstorbenen Mastermind Torsten Fenslau ein einmaliges Denkmal gesetzt. Let The Beat Keep Goin' On!



RIGHT SAID FRED

HANDS UP

Im Sommer '92 erlangten die beiden glatzköpfigen Fairbrass-Brüder mit "I'm Too Sexy" Kultstatus, den sie durch die beiden Nachfolgehits "Don't Talk, Just Kiss" und "Deeply Dippy" und erotischen Videoclips, denen auf MTV sogar Heavy Rotaing zuteil wurde, festigen konnten. Auf ihrer neuen CD "Sex And Travel" machten sie genau im gleichen Stil weiter, obgleich die erste Single nicht an die früheren Erfolge herankam. Mit "Hands Up", einer rockigen Mitsing-Nummer, können sie wieder an die Spitze der Charts kommen.

EAST 17

IT'S ALRIGHT

Noch nie war der Markt um die Vorherrschaft der Tennie-Idele so hart umkämpft. Nachdem Wham, Bros oder Brother Beyond endgültig abgedenkt haben, schlagen sich nun Take That, NKTOB, Bad Boys Inc. oder nicht zuletzt East 17 um diesen Posten auf den Titelseiten der Jugendmagazine. Musikalisch favorisiere ich die Jungs von East 17, denn mit "It's Alright" gelang ihnen ein echter Knüller, der in England verdientermaßen rauf und runter gespielt wird. Besonders gut sind übrigens die Discuss-Mixe!



ALBUM BOX

ENIGMA

THE CROSS OF CHANGES

MC Curly hat wieder zugeschlagen! Vor zwei Jahren legte er mit Enigma ein sehr ungewöhnliches Sound-Projekt bei Virgin vor. Monströse Choral-Gesänge, meditative Sounds und ein extrem tanzbarer Beat machten die Scheibe schnell zum absoluten Hit auf allen Dance-Floors. Erst als Enigma I zum meistverkauften Album aller Zeiten aus deutschen Landen avancierte, gab MC Curly seine Identität preis: Er war niemand anderes als Michael Cretu, der die Musikwelt verblüffte. Bis zu diesem Zeitpunkt kannte man ihn nur als Produzent seiner Frau Sandra und der Pop-Gruppe Moti Special. Nun ließ er sich für sein zweites Enigma-Projekt von exotischen Stammesgesängen inspirieren. The Cross Of Changes darf somit als weiteres Meisterwerk von Michael Cretu in die Musik-Geschichte eingehen. Übrigens, der Meister höchstpersönlich überzeugt am Micro bei "Return To Innocence".

Enigma 2 - Cross Of Changes

Wertung: ♂♂♂♂

Tracks: 9

Anspieltips: Out From The Deep, Age Of Loneliness

♂♂♂♂ = brillant ♂♂♂♂ = sehr gut ♂♂♂ = hörens wert ♂♂ = naja ♂ = furchtbar

TEVIN CAMPBELL

I'M READY

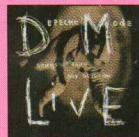
Allerorts ist man ständig auf der Suche nach einem neuen Michael Jackson. Bereits vor knapp zwei Jahren präsentierte man den vierzehnjährigen Tevin Campbell als aussichtsreichen Kandidaten. Unter der Obhut von Weichspüler Narada Michael Walden (Shanice) gelang seiner ersten Single "Tell me, what..." der Sprung in die begehrten amerikanischen Top 10. Nun half am neuesten Album wieder Jacko-Mastermind Quincy Jones (Thriller, Bad) mit. Der Titel des Albums ist symptomatisch für die ganze CD. Mit noch besseren Vocal-Einlagen, frechen Songs aus der Feder von Prince höchstpersönlich, der sogar bei vier Songs seine goldenen Stimmbänder dafür in Schwingung versetzte, hat Tevin Campbell nun sein Gesellenstück abgeliefert. Nun muß er neben schmalzigen, aber brillanten Songs in Zukunft nur noch ein paar ordentliche Discokracher beisteuern.

Tevin Campbell - I'm Ready

Wertung: ♂♂♂♂

Tracks: 11

Anspieltips: I'm ready, Shhh, Paris 1798430



DEPECHE MODE

LIVE

Seit über zehn Jahren halten sich die Synthie-Popper auf der Spitze des Pop-Olymps. Sorgte zunächst Vince Clark für brave Songs um einen noch braveren Dave Gahan, so verließ er die Band nach dem ersten Album aufgrund des zu großen Rummels. Mit seinen Nachfolgeprojekten Yazoo und Erasure erging es ihm jedoch nicht anders. Seitdem schreibt Martin L. Gore die ganzen Songs, die von Andrew Fletcher dann vertont werden, während sich Alan Wilder um das Management kümmert. Nun präsentieren sie eine Live-Version ihrer Albums "Songs Of Faith And Devotion". Die Live-CD hält sich übrigens in der Song-Abfolge exakt an die Studio-Version, übertrifft diese jedoch in Sachen Atmosphäre deutlich. Depeche-Fans greifen hier sowieso zu! Übrigens die neue Single "In Your Room" klingt hier deutlich anders! Also nicht erschrecken, sondern auch noch den Remix kaufen!

Depeche - Live

Wertung: ♂♂♂♂

Tracks: 11

Anspieltips: Rush, Higher Love, Judas

News

Die New Kids On The Block sind wieder da! Passenderweise mußten sie das neueste Video "Dirty Dawg" erst in eine MTV-gerechte, entschärfte Fassung bringen. Sie nennen sich nun nur noch NKTOB und wollen nicht mehr touren! Wir bleiben am Ball! Der Kinotip des Monats lautet eindeutig "True Romance" mit Christian Slater, den man aus "Der Name Der Rose" und "Robin Hood" kennt. Im Stile von Bonny & Clyde erlebt er

zusammen mit Traumfrau Patricia Arquette eine heftige Liebesaffäre voller Brutalität. Wirklich sehenswert! Arnold Schwarzenegger dreht wieder! Unter dem Titel "True Lies" arbeitet er wieder an einem knallharten Actionknüller, der den "Last Action Hero" vergessen machen sollte.

Kultglätze Telly Savallas, besser bekannt als lolilutschender Cop Kojak starb an Krebs. Trotz brillanter Filme wie "Das dreckige Dutzend" wird er uns wohl immer als Kojak im Gedächtnis bleiben. Schade um ihn!

Zwei Kinofilme um das Thema "Aids" kommen demnächst in die Kinos. "Philadelphia" mit Tom Hanks handelt von der Ausgrenzung eines Aidskranken. Der Soundtrack stammt übrigens von BoB Bruce Springsteen. Film II handelt von der Entdeckung des Aidsvirus. In der Hauptrolle Pretty Boy Richard Gere. Nicht versäumen! D:REAM landete mit "Things can only get better" einen Nummer 1-Hit in England. Diese Nummer wurde bereits im März 1993 veröffentlicht! Gut Ding will Weile haben!

Count Up!

ALLE SPIELE, DIE BISLANG IM SEGA MAGAZIN GETESTET WURDEN, FINDET IHR HIER IM ÜBERBLICK. ZU JEDEM TITEL FINDET IHR DIE WERTUNG, DAS GENRE, DIE AUSGABENUMMER UND DIE SEITENZAHL.

GAME GEAR

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Alien 3	Action	9/93	86	72%
Bart vs. the World	Jump & Run	2/94	94	60%
Chuck Rock 2	Jump & Run	2/94	94	82%
Cool Spot	Jump & Run	11/93	20	88%
Donald Duck	Jump & Run	9/93	52	91%
Ecco the Dolphin	Action-Adventure	2/94	23	86%
F1	Rennspiel	2/94	94	81%
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%
MicroMachines	Rennspiel	2/94	94	80%
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%
Star Wars	Jump & Run	2/94	20	74%
Streets of Rage	Beat 'em Up	9/93	62	85%
Streets of Rage 2	Beat 'em Up	11/93	54	80%
Superman	Action	11/93	78	28%
Super Off Road	Rennspiel	11/93	53	71%
T2-Arcade Game	Action	2/94	94	58%
The Offiants	Jump & Run	11/93	47	78%
W.C. Soccer	Sport	11/93	78	72%
W.C. Lenderboard	Sport	9/93	80	81%
Wolfchild	Action	11/93	78	58%
Wonderboy IV	Action-Adventure	2/94	92	74%

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%
Chuck Rock 2	Jump & Run	2/94	94	82%
Cool Spot	Jump & Run	11/93	20	88%
Cosmic Spacehead	Jump & Run	2/94	94	60%
Donald Duck	Jump & Run	9/93	52	91%
Donald Duck 2	Jump & Run	11/93	48	93%
F1	Rennspiel	2/94	94	81%
Global Gladiators	Jump & Run	9/93	72	67%
James Bond-Duel	Jump & Run	11/93	78	54%
James Pond 2	Jump & Run	11/93	52	85%
Jungle Book	Jump & Run	11/93	30	86%
Jurassic Park	Jump & Run	11/93	22	71%
Mickey Mouse 2	Jump & Run	9/93	50	90%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	80%
PGA Tour Golf	Sport	11/93	28	81%
Sonic Chaos	Jump & Run	11/93	18	90%
Star Wars	Jump & Run	2/94	20	74%
Streets of Rage	Beat 'em Up	9/93	62	83%
Superman	Action	11/93	78	28%
Super Off Road	Rennspiel	11/93	53	69%
The Offiants	Jump & Run	11/93	47	78%
The Flintstones	Jump & Run	9/93	58	72%
W.C. Lenderboard	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 II

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Afterburner	Action	9/93	28	38%
Batman Returns	Action	9/93	10	80%
Chuck Rock	Jump & Run	2/94	91	78%
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%
Hook	Jump & Run	2/94	91	60%
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%
Sal Fance	Action	9/93	22	69%
Sonic CD	Jump & Run	11/93	74	89%
Wolfchild	Action	9/93	19	59%
Wonderdog	Jump & Run	2/94	90	81%

MEGA DRIVE

TITEL	GENRE	AUSGABE	SEITE	WERTUNG
Aero The Acrobat	Jump & Run	2/94	26	79%
Aladdin	Jump & Run	11/93	14	92%
Ali Boxing	Sport	11/93	79	64%
Alien 3	Action	9/93	86	69%
Another World	Action-Adventure	11/93	38	58%
Asterix	Jump & Run	11/93	34	73%
Ball Jacks	Sport	11/93	79	61%
Bart's Nightmare	Jump & Run	11/93	71	61%
Battletoads	Action	9/93	53	76%
Bill Walsh Football	Sport	2/94	95	70%
Blades of Vengeance	Action	2/94	95	58%
B.O.B	Action	11/93	60	70%
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%
Davis Cup Tour	Sport	11/93	39	83%
Dracula	Action	2/94	30	56%
Dragon's Revenge	Flipper	2/94	83	74%
Eternal Champions	Beat 'em Up	2/94	16	93%
Fantastic Dizzy	Jump & Run	11/93	47	58%
F1	Rennspiel	9/93	46	88%
F15 Strike Eagle	Flugsimulation	9/93	94	80%
FIFA Soccer	Sport	11/93	62	91%
Flashback	Jump & Run	9/93	66	85%
Gauntlet 4	Action	11/93	72	71%
Global Gladiators	Jump & Run	9/93	26	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%
McDonald's Treasure	Jump & Run	2/94	28	84%
MicroMachines	Rennspiel	9/93	88	81%
Mig 29	Flugsim.	11/93	46	71%
Mortal Kombat	Beat 'em Up	11/93	24	85%
Mutant League Football	Sport	11/93	37	65%
NFL Football '94	Sport	2/94	87	90%
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%
Ranger X	Action	2/94	95	84%
Rocket Knight	Jump & Run	9/93	90	87%
Royal Rumble	Beat 'em Up	9/93	22	70%
Sensible Soccer	Sport	11/93	32	91%
Shining Force	Rollenspiel	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%
Summer Challenge	Sport	9/93	63	76%
Super Baseball	Sport	2/94	95	61%
Team USA Bas.	Sport	9/93	84	73%
The Flintstones	Jump & Run	9/93	58	72%
The Offiants	Jump & Run	9/93	54	84%
ToeJam & Earl 2	Jump & Run	2/94	84	89%
Turtles T. Fighters	Beat 'em Up	2/94	17	76%
Two Tribes	Strategie	11/93	36	87%
Tiny Toon Adv.	Jump & Run	9/93	68	85%
Ultimate Soccer	Sport	9/93	92	86%
Virtual Pinball	Flipper	2/94	95	70%
Wiz 'n' Liz	Jump & Run	11/93	56	75%
World o. Illus.	Jump & Run	9/93	61	88%
X-Men	Jump & Run	2/94	95	38%
Zombies	Action	2/94	86	75%
Zool	Jump & Run	2/94	93	73%

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 59,- 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 59,- abonnieren. Dazu erhalte ich folgende Prämie **KOSTENLOS** (nur eine möglich):

- ☐ "Sega-Magazin" -Pins (5-5-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 2200

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.

M a i l b o x



HEITER WEITER! VIELEN DANK FÜR DIE ZAHLREICHEN ZUSCHRIFTEN NACH DER LETZTEN AUSGABE. DIE TIPS & TRICKS, DIE SONIC-BEILAGE, DAS POSTER UND DIE SPECIALS ZU SONIC 3 UND VIRTUA RACING SCHEINEN EUCH JA WIRKLICH GEFALEN ZU HABEN. VIELE HATTEN NUN ANGST, DASS WIR DEN PREIS DEMNÄCHST ERHÖHEN WERDEN. DOCH KEINE SORGE. ES BESTEHEN KEINERLEI PLÄNE, DEN PREIS ZU ERHÖHEN! DIE 32 SEITEN TIPS & TRICKS UND DAS RIESENPOSTER WERDEN AUCH IN ZUKUNFT IMMER DABEI SEIN. WIR WOLLEN UNS JEDOCH NICHT AUF UNSEREN LORBEEREN AUSRUHEN, SONDERN SIND FÜR KONSTRUKTIVE KRITIK UND LOB IMMER DANKBAR. SCHLIESSLICH KANN MAN IMMER ETWAS BESSER MACHEN. EINEN WUNSCH HABE ICH ALLERDINGS ANZUBRINGEN: MEHR ZUSCHRIFTEN FÜR DIE MAILBOX WÄREN NICHT SCHLECHT! LEGT AUSSERDEM IMMER EIN FOTO VON EUCH BEI. TSCHÜSS! BIS ZUM NÄCHSTEN MAL! EUER HANS

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

**Computer Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 38-34
90481 Nürnberg**

STRATEGIE FÜR SEGA

Zunächst ein bißchen was über meine Person. Ich bin Baujahr '65 und kaufe mir ganz bestimmt jeden Monat circa sieben Magazine für und über Sega-Konsolen. Bis heute! Eure Ausgabe 3, 2/94 hat mich jedoch sehr begeistert. Vor allem die Tips & Tricks haben es mir angetan, denn da ich berufstätig bin, bleibt mir nur beschränkte Zeit, alle Levels auszuprobieren. Eure Aufmachung und den Inhalt für DM 5,- finde ich wirklich super! Es ist bis jetzt das Beste, was ich je in meinen Händen hielt. Genug gelobt!

Zu meinen Fragen: In meinem Bekanntenkreis habe ich ca. 30 Sega-Fans, die auch eine Sega-Konsole besitzen. Wir hoffen, daß bald mehr Strategiespiele von Sega auf den Markt kommen! Oder gibt es keine Hoffnung für unsere Minderheit? Wenn ja: Wann und was? Ansonsten müßten wir nämlich in nächster Zukunft einen Systemwechsel vornehmen. Es wäre nett von euch, wenn wir eine Antwort bekommen.

Franz Späth, 63505 Langensefeld

Herzlichen Dank einmal für das Lob! Was Sega-Spiele angeht, solltest du eigentlich in Zukunft mit einem Magazin alleine auskommen, und zwar mit dem Sega Magazin! Unsere Schwestermagazine Play Time und Mega Fun darfst du dir jedoch dennoch zulegen, wenn du über den Tellerrand etwas hinausblicken willst. Nun zu deiner Frage:

Sicherlich ist es richtig, daß es in der Vergangenheit nicht allzuvielen Strategiespiele für Sega-Konsolen gab. Das lag jedoch ganz einfach daran, daß jüngere Kids nicht so sehr auf Adventures und Strategie stehen. Langsam aber sicher werden die Jump & Run-Spiele jedoch langweilig, und außerdem werden die Kids älter und somit anspruchsvoller. Das beste Strategiespiel derzeit dürfte Populous II-Two Tribes sein. In der nächsten Ausgabe haben wir außerdem einen Test von Dune II-Battle For Arrakis, der brandneuen Umsetzung des PC-Hits. Demnächst erwarten wir noch Powermonger von den Populous-Schöpfern und Pirates! Gold von MicroProse. Landstalker dürfte euch eigentlich auch

sehr gut gefallen. Im Messebericht von der Winter CES dürftet Ihr außerdem noch ein paar Perlen entdecken, die in den nächsten Monaten erscheinen werden.

ZU ALT?

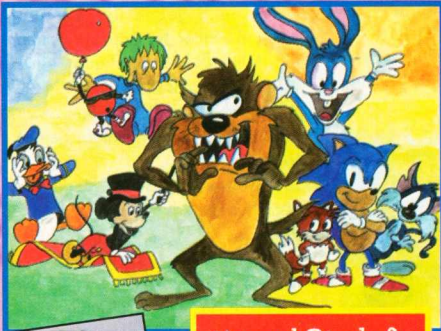
Zunächst ein Lob an euch! Euer Magazin schließt eine nicht geringe Lücke auf dem Zeitschriftenmarkt. Seit geraumer Zeit war ich auf der Suche nach einem reinen Sega Magazin. Bislang gab es nur Magazine, die alle Konsolen zum Thema hatten oder sich gar nur auf die Systeme von Nintendo konzentrierten. Seit es euch gibt, ist meine Suche nun beendet. Das soll aber nicht heißen, daß es nicht auch etwas zu kritisieren gäbe. Mich stört, daß es scheinbar nur Magazine gibt, die sich dem jüngeren Publikum zwischen sieben und siebzehn Jahren verschreiben. Bei euch ist es nicht anders, was sich vor allem im Repertoire der getesteten Spiele äußert. Die Altersgruppe, der ich angehöre, von 18 bis uralt, interessiert sich meist für andere Spielgen-



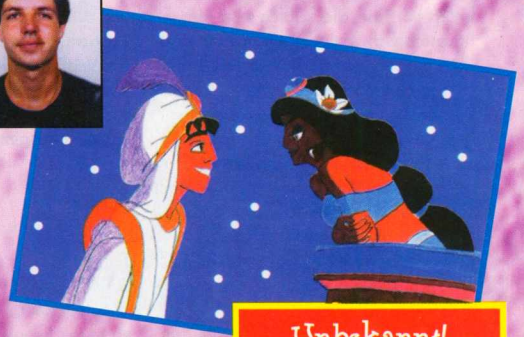
Jörg Eibelshäuser
13 Jahre aus
Maintal



Branko Roric
aus Wuppertal



Manuel Bischof
19 Jahre aus
Altdorf



Unbekannt!

Holzschnitt von
Thomas Pfuller
aus Reckwitz



Christian Knöppler
14 Jahre aus Limburg



res, wie Strategie, Rollenspiele und Adventures. Diese tauchen wiederum nur sehr vereinzelt in euren Testberichten auf. Sicher gibt es nicht sehr viele Neuerscheinungen bei diesen Spielertypen, aber die, welche es gibt, sollten nicht fehlen.

Nun noch ein paar weitere Fragen an euch:

1. Sind US-Importe ohne jeden Vorbehalt auf deutschen Sega-Konsolen spielbar, wenn nein, welche Hardware benötigt man?

2. Wann erscheint Pirates! Gold als deutsche Version für den Mega Drive?

Dennis Koop, 22337 Hamburg

Wir haben uns nicht unbedingt dem jüngeren Publikum verschrieben, wir haben uns ganz einfach nur der Zielgruppe verschrieben, und die ist ganz einfach mal ziemlich jung. Nach unserer Leserumfrage sind etwa 80 Prozent unter 15, und die kaufen nun einmal hauptsächlich Actionspiele und Jump & Runs und weniger die von dir angesprochenen Spielegenres. Dies hat wiederum zur Folge, daß die Softwarehäuser bevorzugt Spiele aus anderen Genres entwickeln. Letztendlich findest du nun auch im SEGA Magazin nur wenige Tests von Strategiespielen und Adventures. Wir treffen hier jedoch keine Auswahl, sondern testen das, was offiziell erscheint. Wir können ja die Spiele nicht auch noch selbst entwickeln! Wenn es in Zukunft mehr Strategiespielerests geben sollte, liegt das nicht unbedingt an uns!

1. Nein, sind sie nicht! Hierfür gibt es einen sogenannten Adapter, der zum Preis von rund DM 40,- erhältlich sein sollte.

2. In den U.S.A. ist Pirates! Gold bereits erhältlich, wann es jedoch als deutsche Version in diesem Lande erscheint, steht noch in den Sternen. Sega ist der Ansicht, daß sich solche Spiele nicht gut genug verkaufen!

4 PLAYER

Ihr seid einfach perfekt! Alle drei Ausgaben sind genial. Wenn ich noch an letztes Jahr denke, da habe ich mir zwei oder drei verschiedene Zeitungen pro Monat gekauft, denn in einer Zei-

tung war vielleicht ein guter Trick und in der anderen wurde ein neues Spiel vorgestellt u.s.w.. Aber jetzt ist Schluß damit: Ich hole mir nur ein Magazin, wo alles drinsteht, was in einem guten Magazin drin sein muß. Natürlich das SEGA Magazin.

Nun habe ich noch eine Frage, eine Bitte und Idee für euch!

1. Kann man den 4 Player-Adapter von E.A. auch für Spiele von Sega benutzen, beispielsweise für Ultimate Soccer? Oder andersrum den 4 Player-Adapter von SEGA für NHL '94 von E.A. benutzen?

2. Könnt ihr nicht auf der anderen Seite des Preisausschreibens, wo man den Coupon ausschneiden muß, eine Werbung einsetzen? Sonst muß man die tollen Reviews beschädigen, und das wäre sehr schade!

3. Könnt ihr nicht eine Kleinanzeigen-Rubrik einrichten? Dann kommt man mit anderen SEGA Magazin-Fans in Kontakt? Man kann dann auch Spiele tauschen, die man schon durchgezockt hat!

Andreas Riaz,
Schöningen



Tolle Idee für einen Werbespruch! SEGA Magazin, wo alles drin ist!

1. Leider kann man die 4 Player-Adapter in der Regel immer nur für die Spiele von der Firma verwenden, von der der Adapter stammt. E.As Adapter läuft beispielsweise nicht mit Ultimate Soccer, und NHL Hockey '94 nicht mit SEGAs Adapter. Gauntlet IV läuft jedoch beispielsweise mit beiden Adaptoren.

2. Ganz so einfach, wie sich das anhört, ist das leider nicht. Wir können die Anzeigen zum einen nicht immer dahin stellen, wo wir wollen, und zum anderen passieren solche Competitions oft recht überraschend, und dafür kann man dann nicht das ganze Heft umgestalten.

3. Wenn uns nun endlich genügend Clubs schreiben, dann werden wir eine Clubecke einrichten. Für die Kleinanzeigen-Rubrik hingegen sieht es derzeit recht ungünstig aus.

SATURN & 64 BIT

Euer Heft ist echt bombig! Endlich hat jemand mal die Idee, ein Heft nur über SEGA zu machen. Bis vor ein paar Monaten, in welchen Zeitschriften man auch immer suchte, man traf immer wieder auf 'Big N'. Aber als ich euer Heft sah, jubelte ich. Naja 5 Mark, man gönnt sich ja sonst nichts! Alles drin, alles dran: Tests, Tips & Tricks, Leserbriefe, Specials, Comp! Allerdings könntet ihr vielleicht so etwas wie eine Tausch- und Verkaufsbörse einrichten. Ach ja, ich hätte da noch ein paar Fragen an euch:

1. Der Konsolenmarkt boomt: Wie lange wird sich wohl der Mega Drive noch gegen die 32- und sogar 64-Bitter behaupten können, und lohnt es sich überhaupt, einen Mega Drive zu besitzen?

2. Ich habe etwas von einem neuen SEGA-Gerät namens Saturn gehört. Wißt ihr mehr?

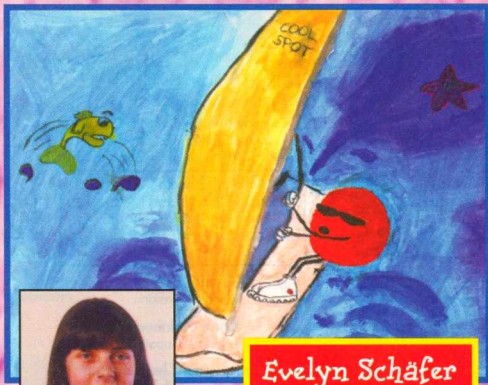
3. Gibt es eigentlich das Mega CD I auch hierzulande?

Jens Heidenreich, 49419 Wagenfeld

1. Zwei Jahre wird der Mega Drive sicherlich noch das meistunterstützte Gerät bleiben. Die derzeit erhältlichen Konsolen namens Jaguar, 3DO oder CD 32 werden nichts daran ändern können. Allerdings wird auch später noch eine Unterstützung garantiert sein, genauso wie dieses jetzt für das Master System der Fall ist, das ja auch schon acht Jahre alt ist.

2. Erst in der letzten Ausgabe haben wir im Kurzinterview mit Dr. Sonic alle technischen Daten des neuen Geheimprojektes von Sega verraten. Hier noch einmal kurz die Daten: Hauptprozessor 32 Bit Risc based, 64 Bit-Grafikchip, 16,7 Millionen Farben, CD ROM, 80-100 Mips pro Sekunde, MPEG, 50 Titel zum Start, nicht kompatibel, Virtua Racing in Arcade-Qualität. Ich hoffe, du weißt nun genug über den Saturn.

3. Offiziell ist dieses Gerät nie erschienen, es ist nur über Import-Händler zu beziehen.



Evelyn Schäfer
14 Jahre aus
Blankenfelde



Mathias Pertl
12 Jahre aus Fridolfing



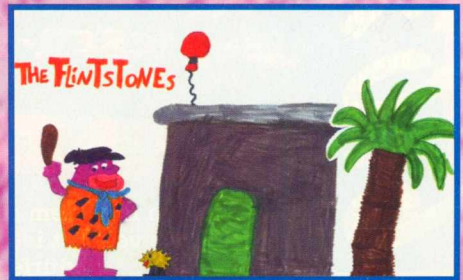
Hanno Singhoff
aus
Wuppertal



Raffaele Barbatto aus Reutlingen



Tarjana Hoch
8 Jahre!
aus Mannheim



Leonhard Grünschloß aus
Ochsenhausen

Euch gefällt die Paintbox? Ihr wollt auch mitmachen? Dann schicke euer Kunstwerk mit (!!) Foto an folgende Adresse:

Computer Verlag
Redaktion SEGA Magazin
Kennwort: Paintbox
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



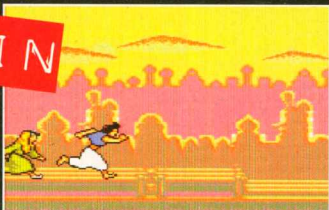
NBA JAM

In den Spielhallen ist dieses Basketballspiel der Hit überhaupt. Kann Acclaim nach Mortal Combat nun wieder wahre Wunder aus dem Mega Drive zaubern? Wir jammen mit!



ALADDIN

Das Jump & Run für den Mega Drive setzte neue Maßstäbe. Kann nun die Geschicklichkeitsvariante für den Game Gear den Erfolg wiederholen? Wir suchten nach Jasmin!



Mit Sonic 3- Riesen-Poster!!!!

JURASSIC PARK

Pünktlich nachdem die Dino-Welle verebbt ist,

dürfen nun alle Mega CD II-Besitzer in einem beispiellosen Adventure die Jagd nach T-Rex & Co eröffnen. Macht es Spaß?



Impressum

Verlag:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computer 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 Mauersöder (pm),
Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op),
Ulf Schneider (us)

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,
Sylvia Stenglein, Patrick Hodge
Titelgestaltung: Simon Schmid
Titel: Winter Olympics, © SEGA
Poster: Silpheed, © U. S. Gold
Wir danken.

Gestaltung und Konzeption der

Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitot
Tel. 09 11/9 68 32 19
Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Tel. 09 11/9 68 32 32
Fax. 09 11/6 42 63 33

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung 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 in SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

THUNDERHAWK

THE ULTIMATE COMBAT SIMULATOR

Eine Flugsimulation,
wie man sie noch nie
gesehen hat! Fliegen
Sie mit Ihrem AH-
73M Thunderhawk
Einsätze in einer
Cyberspace-Welt.
Halten Sie Roboter-
Armeen in
Krisengebieten auf,
bevor sich ernsthafte
Konflikte entwickeln!

**Komplett deutsche
Sprachausgabe.**



Erhältlich für Mega CD II



SEGA™

"Egal, welche
Spiele man
bevorzugt hat,
dieses Spiel wird
man lieben".
SEGA Magazin
(92%).

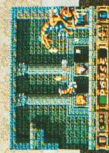
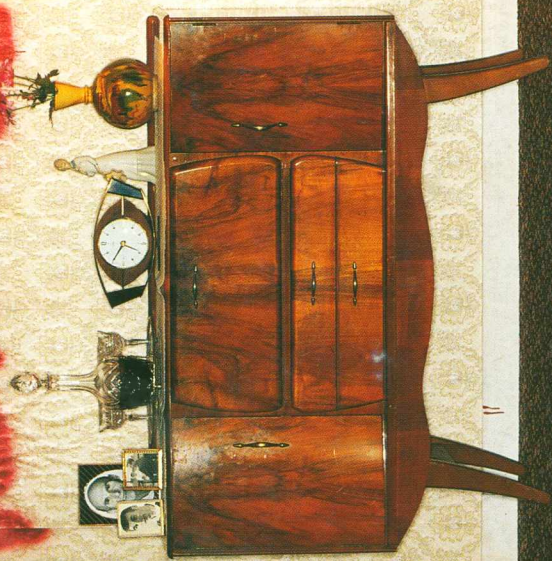
"Rasantes und
ruckelfreies
Scrolling, Zoom-
und 3D-Effekte,
wie auf dem
Mega CD II noch
nie gesehen."
GAMERS (1/Gamy
des Monats).

CORE
DESIGN LIMITED

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Thunderhawk © Core Design Ltd. All Rights Reserved, SEGA and MEGA-CD are Trademarks of Sega Enterprises Ltd

UNIVERSITY OF MICHIGAN



ACCOLADE

GODS

Mega Advanced Gaming 91%

Sega Pro-92%

A Bitmap Brothers game

BECOME ONE ON

SEGA MEGA DRIVE

© 1991, 1993 Sega. The Bitmap Brothers Game is a trademark of The Bitmap Brothers. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega. Sega Enterprises Ltd. is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd.