

SEGA

Magazin

10/94

11. Ausgabe
Oktober '94

DM 5,-

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274



Streets of Rage 3

Subterrania

Tomcat Alley

Incredible Hulk

Aladdin u. v. a.

BRANDNEU

Ecco 2
Shining Force 2

MEGAHITS IM TEST

Dynamite Headdy
Zero Tolerance
Urban Strike

Earthworm Jim

Alles über das Meisterwerk von David Perry

ÜBER 70 SPIELE: Mega Bomberman, Tiny Toon All Stars, Radical Rex u. v. a.



SONIC & KNUCKLES
Erste Bilder
zum MD-Hit!



TAZ MANIA 2
Originelles
Comic-Jump &
Run auf MD!



Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMIGAS
UND SPIELE. UND ALLES
SOFORT ZU KAUFEN.
MESSEPREISE! AUF
EINER ERLEBNISMESSE
MIT VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT,
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN UND GROSSER
MULTIMEDIA-SHOW.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Vorverkaufs-
gebühr 2 DM. Kartenbestellungen nur gegen Vorkasse (Euro-Scheck);
ICP, Kennwort: Computer '94, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln
Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99

SPIELEINDEX

Mega CD II

Ecco: Tides of Time	5
F1 Championships	67
Flink	74
MegaRace	7
Paws of Fury	33
Rebel Assault	7
Rise of the Robots	70
Soulstar	7
Star Wars Chess	7

Mega Drive

Ballz	28
Bloodshot	9
Cybernauts: Next Breed	74
Daffy Duck	6
Dragon	74
Dynamite Headdy	16
Earthworm Jim	76
Ecco: Tides of Time	5
Fatal Fury 2	33
Flink	74
Havoc	7
Hurricanes	8
IMG Tennis Tour	24
John Madden '95	7
König der Löwen	74
Lemmings 2	7
Mega Bomberman	84
Michael Jordan	6
Mortal Kombat 2	82
NHL Hockey '95	7
Radical Rex	6
Rise of the Robots	70
Shaq Fu	7
Shining Force 2	85
Sylvester & Tweety	22
Soleil	74
Sonic & Knuckles	10
S.S. Lucifer	7
Syndicate	81
Theme Park	74
Taz Mania 2	26
Tiny Toon All Stars	86
Urban Strike	28
Zero Tolerance	68

Game Gear

Dynamite Headdy	7
Ecco: Tides of Time	5
Hurricanes	8
James Pond 3	6
König der Löwen	74
Marko's Magic Football	7
Mortal Kombat 2	82
Pete Sampras Tennis	19
Sonic Triple Trouble	10
S.S. Lucifer	8

Master System

James Pond 3	6
König der Löwen	74
Sonic Spinball	10

Mega Drive 32X

Cyberbrawl	4
Fahrenheit	4
Doom	4
Star Wars Arcade	4
Stellar Assault	4
Virtua Racing Deluxe	4

its total! In dieser Ausgabe können wir euch eine riesige Ladung echter Megahits präsentieren. Megastarke Tests zu Dynamite Headdy, Zero Tolerance, Urban Strike oder Bubsy 2 eröffnen den Spieleherbst. Dazu gibt's noch interessante Specials über David Perrys Earthworm Jim und Shining Force 2 sowie exklusive Bilder zu Sonic & Knuckles, Ecco: Tides of Time und den neuesten Mega Drive 32X-Spielen. Als erste Zeitschrift können wir euch außerdem mit den News von der ECTS in London versorgen.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 90 Charts
- 98 Impressum
- 98 Vorschau

FEEDBACK

- 92 Kleinanzeigen
- 94 Mailbox
- 95 Paintbox

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Tips & Tricks

NEWS

- 05 Ecco taucht wieder!
- 04 Hits für 32X!
- 06 Newsbox
- 09 Neues über Saturn
- 10 Sonic kehrt zurück!
- 88 Street Fighter II - Der Film

SPECIALS

- 76 **EARTHWORM JIM**
David Perry im Interview
- 74 **ECTS LONDON**
Messehits aus London
- 84 **MEGA BOMBERMAN**
Hudson-Klassiker nun für Sega
- 82 **MORTAL KOMBAT 2**
Acclaims Beat 'em Up-Knaller
- 70 **RISE OF THE ROBOTS**
Mirage ist endlich fertig
- 85 **SHINING FORCE 2**
Das Kultspiel geht weiter
- 81 **SYNDICATE**
Endzeit-Action von Bullfrog
- 86 **TINY TOON ALL STARS**
Knuddel-Sportspiel von Konami

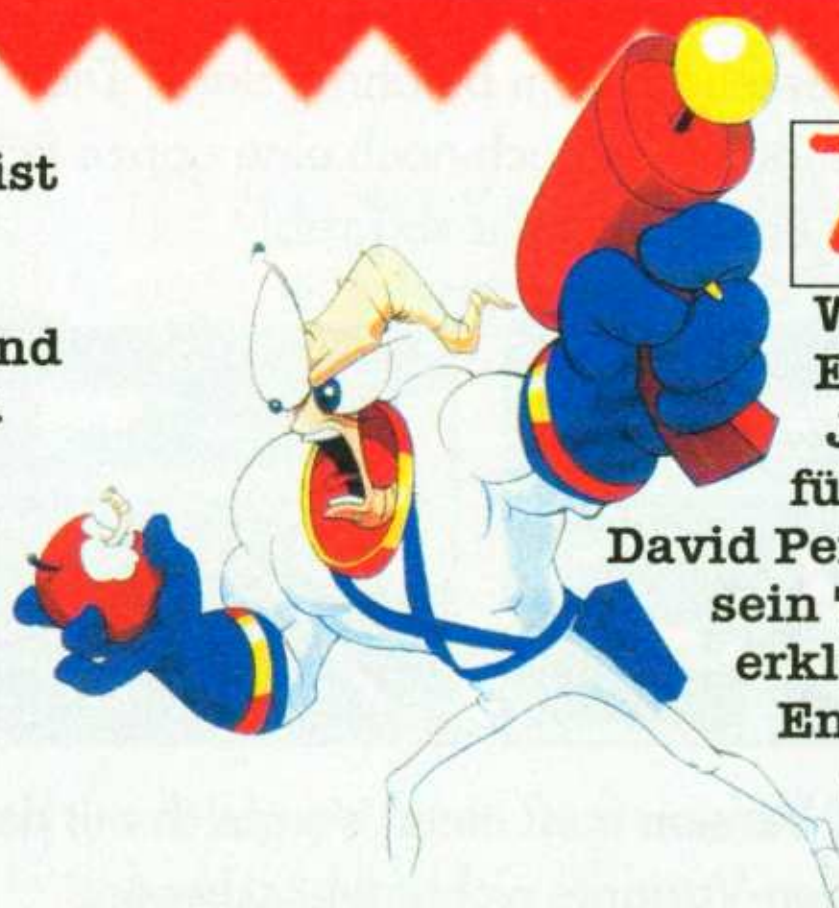
100

Dynamite Headdy ist das derzeit beste Jump & Run für Mega Drive und Game Gear. Megaaustrührlicher Test!



70

Wir stellen Earthworm Jim ausführlich vor! David Perry und sein Team erklären die Entstehung eines Megahits.



DER MEGA DRIVE 32X WIRD PÜNKTLICH VOR WEIHNACHTEN ALLEN SEGA-16BIT-FREAKS DEN WEG IN EINE NEUE SPIELE-GENERATION EBENEN. WIR HABEN BRANDAKTUELLE SCREENSHOTS ZU ALLEN NEUEN 32X-SPIELEN!



32X IM ANFLUG!

STAR WARS ARCADE



Zunächst muß man erst einmal mit den Tie Fightern im All fertig werden.

Erst kürzlich kam dieser neue Sega-Automat in die Spielhallen und war natürlich sofort umlagert. Hier darf man endlich selber zu Luke Skywalker werden und per X-Wing durch das All düsen. Atmosphärische Digibilder aus dem Film und rasante Raumschlachten fesseln nicht nur Star Wars-Fans. Sollte Sega eine 1:1-Umsetzung gelingen, haben wir es hier mit einem klaren Hit zu tun.



Hier befinden wir uns bereits im Anflug auf den Todesplaneten.

DOOM

Besonders heiß wird natürlich die Umsetzung des indizierten PC-Spiels werden. Bei diesen 3D-Grafiken kann das 32X mal so richtig seine Muskeln spielen lassen.



Der sollte mal etwas Zielwasser trinken! So wird er dem Gegner nichts anhaben können.

NOCH MEHR HITS!

FAHRENHEIT CD

Prächtige Grafiken gibt's nur mit Mega CD II zu bewundern.



CYBERBRAWL

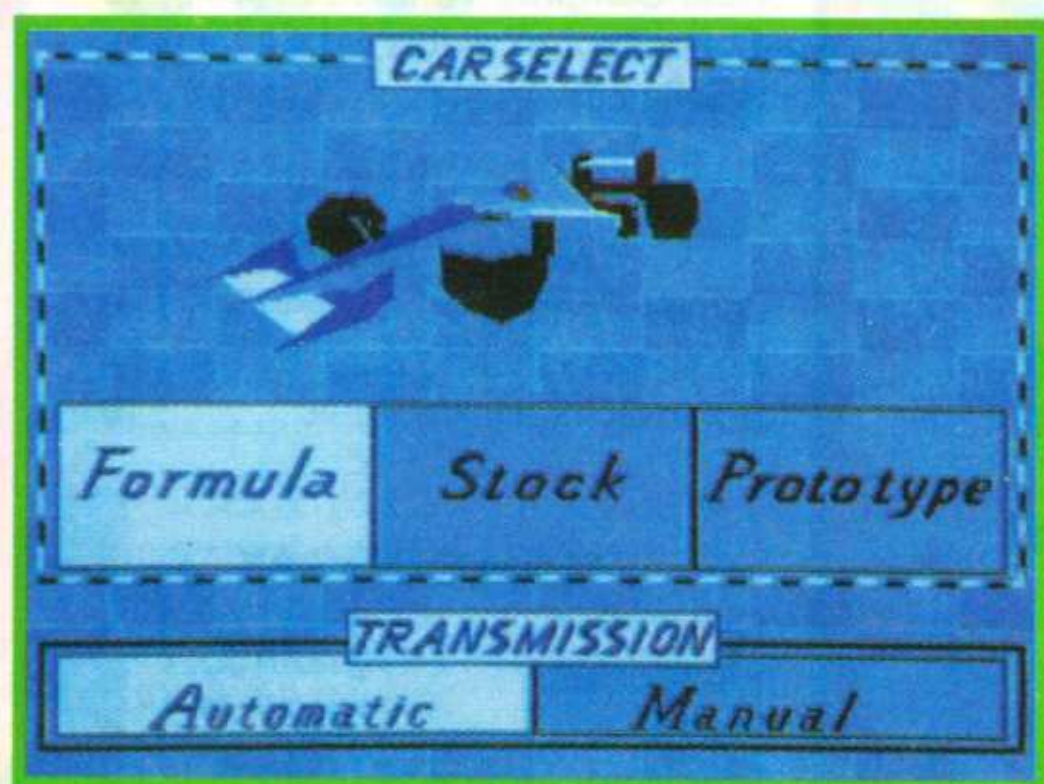
Diese Gegner könnten Alien 4 entsprungen sein.



VIRTUA RACING DELUXE

Seit Monaten sorgt Virtua Racing dank des SVP-Chips auf dem Mega Drive für Furore. Für den Mega Drive-Upgrade entwickelt man derzeit die Deluxe-Version mit einigen neuen Features. Beispielsweise darf man zwischen den Wagentypen „Formula“, „Stock“ und „Prototype“

wählen. Außerdem gibt es nun sechs Strecken statt der bisherigen drei. Ob man auch diese wieder verkehrt herum befahren darf? Die Grafik ist natürlich auch noch eine ganze Ecke schneller und nicht mehr so grob!



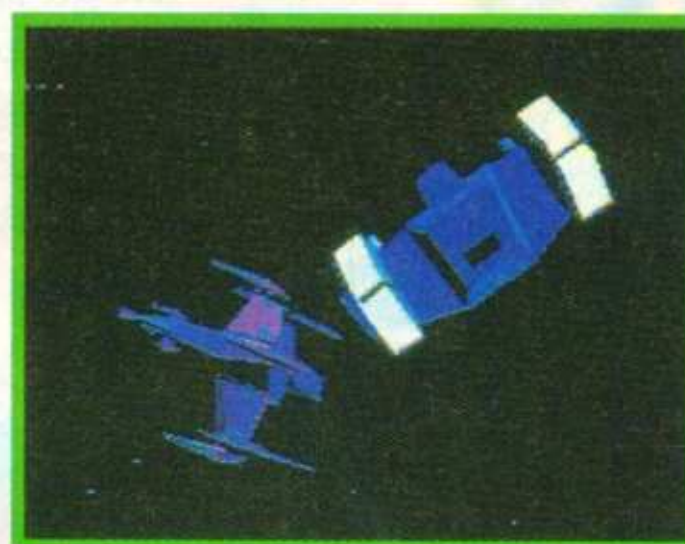
Neu! In der Deluxe-Version darf man zwischen diesen drei Wagentypen wählen.



Die 32X-Version muß einen Vergleich mit der Spielhallen-Variante nicht mehr scheuen.

STELLAR ASSAULT

Wie schnell Polygongrafik sein kann, beweist dieses Spiel!



ECCO IST ZURÜCK!

EINES DER INNOVATIVSTEN
WERKE DER LETZTEN JAHRE

WAR ZWEIFELLOS ECCO. SEGA PRÄSENTIERTE UNS NUN EINE EXKLUSIVE
VERSION VON NOVOTRADES ZWETTEM STREICH!

Am Ende des ersten Teils wurde Ecco von den Meeresbewohnern als Retter der Erde gefeiert - schließlich dachte man, daß er den Wirbelsturm Vortex vernichtet hat. Dem war jedoch nur fast so, weil er ihn beim Füttern gestört hatte, wobei er geschwächt war. Nun will der Wirbelsturm jedoch Rache und folgt durch den Kanal den entfliehenden Delphinen. Gestärkt durch kosmische Kraft nimmt Ecco natürlich wieder den Kampf auf. Das prima Spielprinzip wurde natürlich beibehalten, jedoch nicht, ohne deutliche Verbesserungen vorzunehmen. Die Animationen sind praktisch perfekt, während sich die Hintergrundgrafiken kaum noch von reellen Unterwasseraufnahmen unterscheiden lassen. Per Sonar kann er wieder mit anderen Lebewesen sprechen, während ein Druck auf B eine turbomäßige Beschleunigung hervorruft. Neu sind die auftauchenden Ringe, durch die Ecco schnell

an einen anderen Ort gelangen kann. In einer tollen 3D-Sequenz rückt man dem Zielort durch das Durchqueren entgegenkommender Ringe unter und über der Wasseroberfläche näher. Die erfreulichste Nachricht zum Abschluß ist, daß Ecco: The Tides of Time pünktlich zum

Herbst auf Mega Drive, Mega CD II und Game Gear erscheinen wird. Wie schon beim Vorgänger wartet die CD-Version wiederum mit dem phänomenalen Q-Sound auf, der bei einer guten Anlage so richtig zur Geltung kommt. **hi**

In der 3D-Sequenz müssen die Ringe durchsprungen werden.



Die herumschwimmenden Fische dienen als Nahrung.



Ein versunkenes Piratenschiff darf besucht werden.



Dank dieser Ringe kann man schnell an einen anderen Ort gelangen.

MICHAEL JORDAN

Electronic Arts ist immer wieder für eine Überraschung gut! Das Spiel mit dem Basketball-Star Shaquille O'Neal ist noch gar nicht fertiggestellt, und schon bekommen wir erste Screenshots von dem MD-Action-Game mit dem NBA-Megastar Michael Jordan zu sehen, der in der nächsten Saison wieder spielen wird. Das Spiel mit dem Arbeitstitel Michael Jordan: Chaos in the Windy City handelt von Kampf gegen den bösen Dr. Max Cranium, der ein Basketball-Spiel gestört hat. Wer ist besser: Shaq oder Magic Jordan?



Anhand dieser Porträts könnt ihr erkennen, wie es um die Gesundheit von Michael Jordan steht.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega arbeitet derzeit an einer MD-Umsetzung des gleichnamigen 8Bit-Spiels, das durch eine gewitzte Story und feine Animationen zu gefallen weiß. Comic-Freunde werden an der deutlich aufgepeppten 16Bit-Version sicherlich ihren Spaß haben.



Für die Mega Drive-Version wird sich Probe Software wohl noch gewaltige Effekte einfallen lassen.



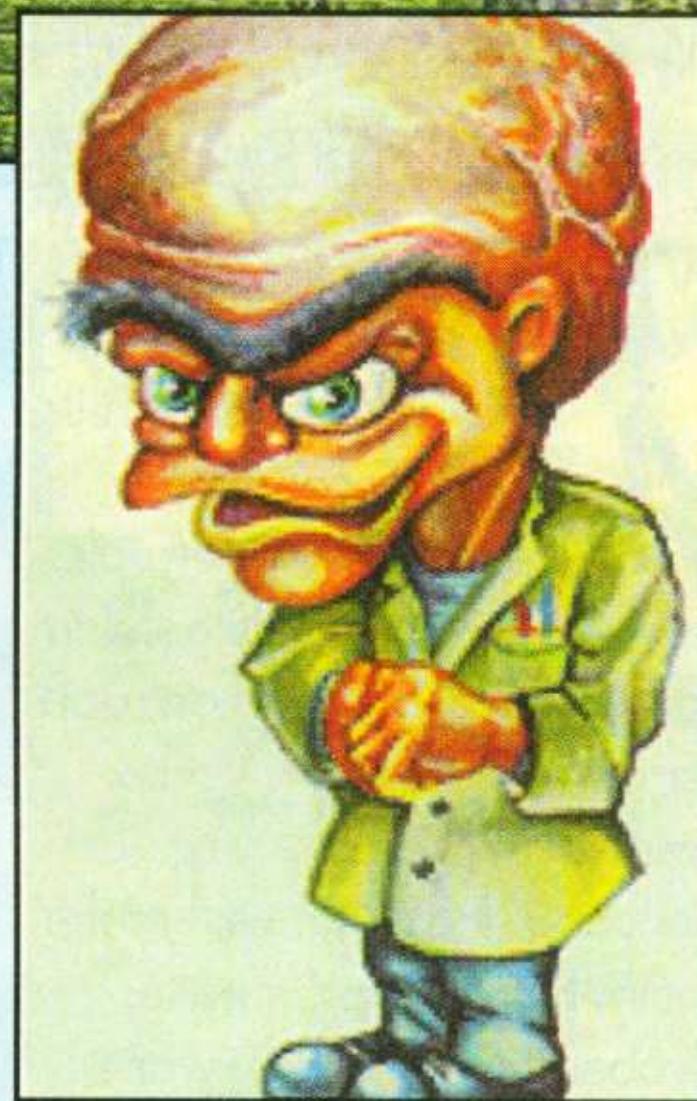
Dem wilden Burschen beizukommen ist nicht einfach! Sein Atem ist besonders gefährlich.



Typisch! Mit einem Basketball will Michael Jordan dem Gegner zu schaffen machen.



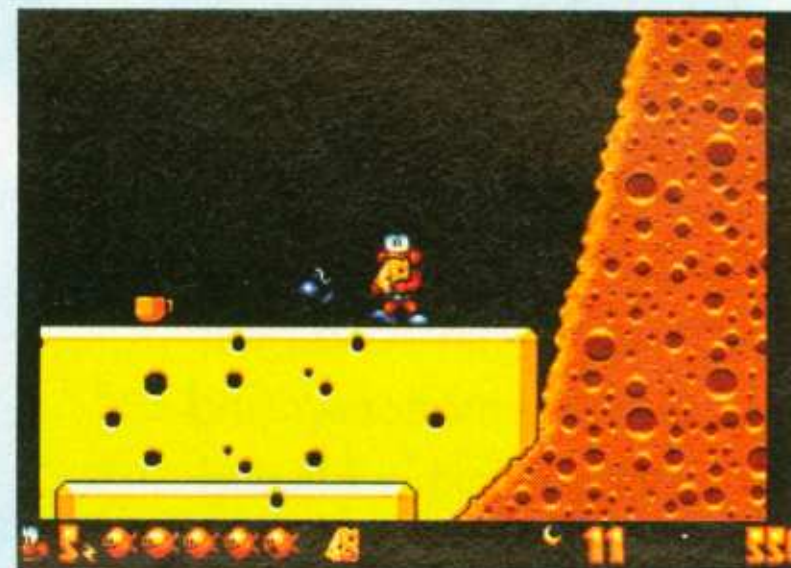
Gelegenheit für spektakuläre Dunks hat man natürlich auch.



Dr. Max Cranium ist der Bösewicht des Spiels!

JAMES POND 3

Mit dem pfeilschnellen Jump & Run James Pond 3 - Operation Starfish konnte Millennium vor einem knappen Jahr einen passablen Mega Drive-Hit landen. Nun dürft ihr gegen Ende des Jahres auch auf den 8Bittern die heimliche Käseschmuggelei beenden.



Der Schuppenheld tritt demnächst zum dritten Mal auf Game Gear und Master System an.

RADICAL REX

Ein etwas zu klein geratener und außerdem ziemlich knuddeliger Saurier ist der Held in einem knallbunten Jump & Run für den Mega Drive. Das Spiel überzeugt durch fein animierte Gegner und außergewöhnliches Gameplay. Wer immer noch im Jurassic Park-Fieber ist, sollte zu sparen beginnen, denn das Spiel wird schon bald veröffentlicht werden.



Zwei gegen einen ist reichlich unfair, besonders wenn sie auch zusammen durch die Gegend sausen.

WAS KOMMT DEMNÄCHST?

DYNAMITE HEADDY

Game Gear-Freunde dürfen sich auf eine fast perfekte Umsetzung des Mega Drive-Hits aus den Labors von Treasure freuen. Release: Oktober.



SOULSTAR

Die Fertigstellung von Soulstar (MCDII) hat sich leider verzögert, dafür wurden allerdings noch tolle Spezialeffekte eingebaut. Release: Oktober.



MEGA RACE

Rennspielfans werden von Mindscape demnächst mit dem abgefahrenen Mega CD II-Kracher MegaRace bedient werden. Release: September.

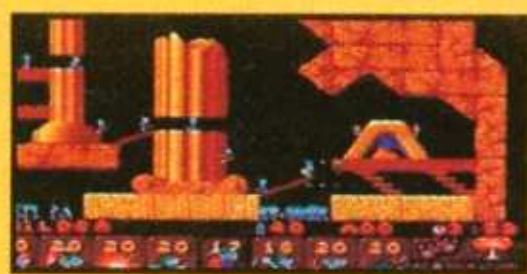
SHAQ FU

Das MD-Prügelspiel um den NBA-Star Shaquille O'Neal ist endlich fertiggestellt. Feine Grafik und originelle Ideen! Release: Oktober.



REBEL ASSAULT

Star Wars-Freaks, die auch noch ein Mega CD besitzen, dürfen aufatmen: endlich ist ein deutscher Vertrieb gefunden. Release: September.



LEMMINGS 2

Die kleinen, grünen Suizidnager werden bald mit ihren 12 Stämmen die Mega Drive-Welt aufmischen! Hitverdächtig! Release: Oktober.

STAR WARS CHESS

Noch ein Spiel mit Luke Skywalker? Ja! Mindscape veröffentlicht ein langweiliges MCDII-Schachspiel auf Star Wars-Basis! Release: Oktober.



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Na endlich! Domark kündigte uns die Veröffentlichung der Game Gear-Variante ihres Jump & Run-Hits an! Release: Oktober.



S.S. LUCIFER

Auf dem Amiga sorgte vor mittlerweile zwei Jahren ein Spiel namens „Kevin Codner: Sink or Swim“ durch seine originelle Idee für Aufsehen. Man hat als Held Kevin die Aufgabe, in einem sinkenden Schiff die Passagiere zu retten. Spielerisch ähnelt das Ganze dem guten alten Lemmings, was nicht von Nachteil ist. Ende Oktober wird Codemasters dieses Spiel auf Mega Drive und Game Gear unter dem Namen „S.S. Lucifer: Man Overboard“ veröffentlichen.

Natürlich müssen auch die Leute in der Luxusklasse gerettet werden.



Die Mechaniker laufen hektisch umher, denn sie wissen nicht, was sie gegen den ständig steigenden Wasserstand tun sollen.

Gut gemacht! Diese Leute sind schon draußen und müssen nur noch ins Rettungsboot hüpfen.

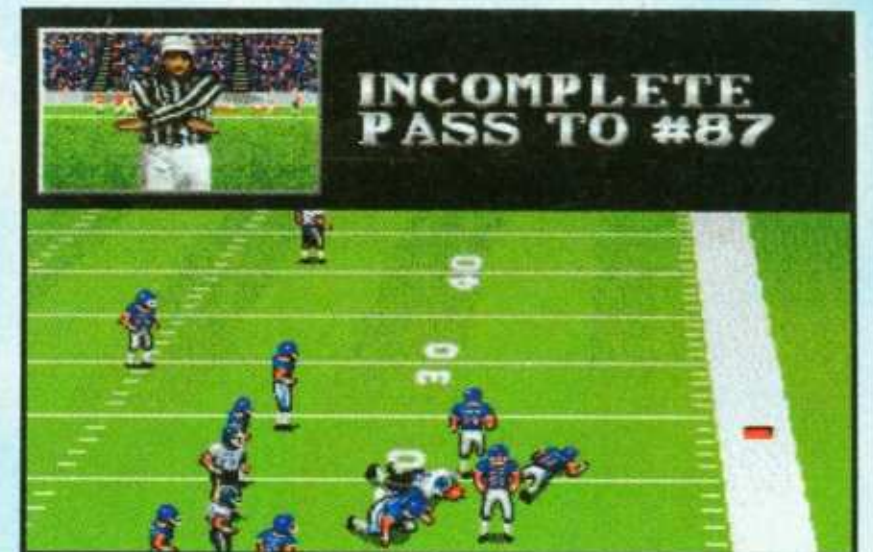


NHL HOCKEY '95 & JOHN MADDEN '95

Langsam sollte sich Electronic Arts endlich mal etwas Neues einfallen lassen. Mittlerweile haben wir es schon mit der vierten Version vom Eishockeyspiel NHL Hockey und dem American Football Game John Madden Football zu tun. NHL Hockey kann mit einer bemerkenswerten Neuerung aufwarten, denn endlich wurde ein Liga-Modus integriert. Wer bereits eines der beiden Sportspiele besitzt, kann auf die neuen Versionen verzichten. Hat jemand allerdings noch keines der beiden Spiele, so sollte er nun auf die neue Version warten, denn beide Titel sind nach wie vor die Referenzspiele ihres Genres.



Wesentlich verbesserte Grafik darf man leider nicht erwarten!

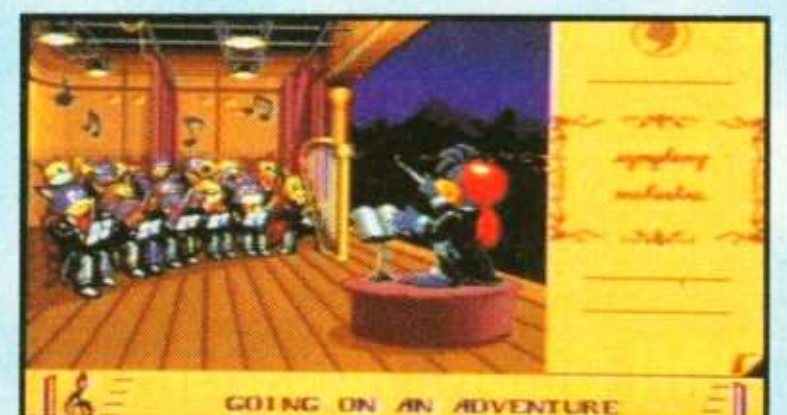


Erwartungsgemäß werden die Ligen und Namen aktualisiert.

HAVOC

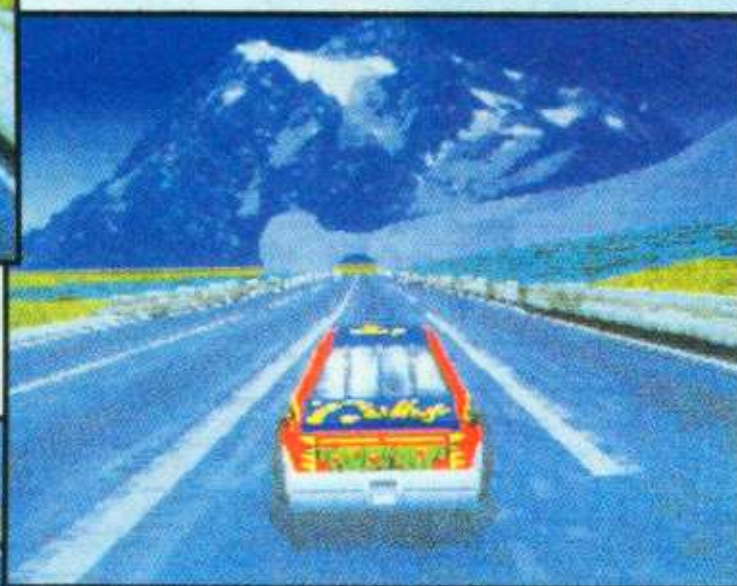
Ein pfeilschnelles Jump & Run um einen verwegenen Kapitän bastelt derzeit gerade die englische Softwareschmiede Codemasters. Auf einer gewaltigen Galeone startet man sein Abenteuer durch die mehr als sieben Levels. Ziel des Spiels ist es, im Unterwasser-Dungeon seinen Kumpel Tide und die schöne Maid Josephine zu retten.

Kann Havoc tatsächlich Sonic Konkurrenz machen?





Unglaublich! Jedes Detail des Fahrzeugs ist erkennbar!



Selbstverständlich darf man auch spektakuläre Perspektiven anwählen.

Der Berg im Hintergrund zeigt deutlich, zu welchen Leistungen der Saturn grafisch fähig ist!



Anhand dieser Kurve ist zu erkennen, wie fein die Auflösung des Saturn ist.

DAYTONA AUF SATURN!

Kürzlich erreichten uns aus Japan spektakuläre Bilder der Daytona USA-Umsetzung für den Saturn. Diese Screenshots sehen dermaßen brillant aus, daß wir sie euch nicht vorenthalten wollen. Es sei noch angemerkt, daß der Saturn nicht vor Ende 1995 in Deutschland erscheinen wird! Allerdings dürft ihr schon ab November eine brillante Virtua Racing-Umsetzung auf dem Mega Drive 32X genießen!

HURRICANES

Sportlich scheint es bei U.S.Gold auch zuzugehen, wenn keine Olympischen Spiele anstehen. Mit Hurricanes arbeitet man derzeit gerade an einem sehr fußballastigen Jump & Run für Mega Drive (16MBit) und Game Gear (4MBit). Wie auch in Marko's Magic Football seid ihr mit einem Ball „bewaffnet“, damit ihr euch durch die diversen Levels bis zum Fußballfeld vorkämpfen könnt. Erscheinen soll das Spiel Ende des Jahres.



Selbst in einem Jump & Run-Spiel tauchen Schiedsrichter auf und verteilen gelbe Karten!

nice price

fun & power

GAME

MEGA DRIVE

Dragon demn. erhält.
Dynamite Headdy demn. erhält.
Micro Machines 2 demn. erhält.
Rock'n Roll Racing demn. erhält.
Addams Family us 99,-
Aladdin dt 89,-
Art of Fighting dt 109,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-
Battletoads us 79,-
Bubba'n Stix dt 109,-
Bubble & Squeak us 99,-
Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-
CD Brutal us 119,-
CD Double Switch dt 99,-
CD College Football dt 89,-
CD Dark Wizard us 99,-
CD Dracula Unleashed dt 99,-
CD Dune dt 99,-
CD F-1 Heavenly S. jp/us 89,-/109,-
CD Ground Zero Texas dt 109,-
CD Heimdall us 99,-
CD Jurassic Park dt 99,-
CD Lunar the Silverstar us 99,-
CD Mansion us/dt 89,-/99,-
CD Mega Race us 119,-
CD Microcosm dt 99,-
CD Monkey Island us 69,-

CD NHL Hockey 94 dt/us 99,-
CD Powermonger dt 99,-
CD Prize Fighter dt 109,-
CD Pugsy us 79,-
CD Rebel Assault us 109,-
CD Revenge of Ninja us 99,-
CD Rise of the Dragon us 109,-
CD Slipheed dt 89,-
CD Sonic dt 79,-
CD Son of Chuck Rock 2 us 59,-
CD Terminator us/dt 59,-/109,-
CD Third World War us 119,-
CD Thunderhawk dt 99,-
CD Tomcat Alley us/dt 79,-/99,-
CD Vay us 109,-
CD Wing Commander us 119,-
CD WWF Steel Cage dt 99,-
CD World Cup USA 94 dt 99,-
Cesars Palace us 89,-
Champions W. Class Soccer dt 99,-
Columns 3 us 99,-
Cool Spot dt 99,-
Combat Cars dt 89,-
Desert Strike jp 59,-
Dragon us 119,-
Dragon's Revenge dt 99,-
Dune 2 dt 109,-

Eternal Champions dt 119,-
F-117 Night Storm us/dt 99,-/119,-
F-15 Strike Eagle us/dt 79,-/109,-
Fatal Fury dt 69,-
FIFA International Soccer dt 99,-
Flashback dt 99,-
Formula One dt/us 99,-/59,-
Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-
General Chaos dt 109,-
Gunship 2000 dt 89,-
Gunstar Heroes dt/jp 99,-/59,-
Hardball 94 dt 99,-
Hyperdunk Basketball dt 79,-
Joe & Mac us 99,-
John Madden 94 dt 119,-
Jungle Book us/dt 129,-
Jurassic Park us 89,-
Landstalker us/dt 109,-/119,-
Lost Vikings dt 109,-
Mario Andretti dt 99,-
Mega Turrican us 99,-
Mig-29 dt 89,-
Mutant League Hockey dt 109,-
NBA Jam dt/us 119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt 109,-
Otifants dt 89,-
PGA Tour European Tour dt 99,-

PGA Tour Golf 2 us 79,-
Pink Panther dt 69,-
Pirates Gold us 99,-
Prince of Persia us/dt 79,-/109,-
Ren & Stimpy Show dt 99,-
Robocop 3 dt 109,-
Robocop vs Terminator dt 49,-
Rocket Knight Adventure dt 99,-
Shadow Run us 119,-
Shinobi 3 us/dt 99,-
Skitchin dt/us 99,-/59,-
Sonic 2 dt 59,-
Sonic 3 dt 129,-
Sonic Spinball dt 99,-
Spiderman X-man us 69,-
Star Trek us 109,-
Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte 129,-/49,-
Streets of Rage 3 dt 129,-
Sunset Riders dt 89,-
Super Streetfighter 2 dt 129,-
Technoclash us 49,-
Tiny Toons dt 89,-
Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
Tom & Jerry us 59,-
Treasure Land Mc Donalds dt 99,-
Turtles Tournament Fighters dt 119,-

Two Tribes Populous 2 dt 99,-
Virtual Pinball dt 59,-
Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte 169,-/129,-
Winter Olympics dt 99,-
Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
World Cup USA dt 109,-
World Heroes us 119,-
WWF Royale Rumble dt 119,-
Young Indiana Jones us 69,-
Zombies ate my Neighbours us/dt 59,-/79,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/59,-
6-Button Pad dt 39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ 89,-
Activator us 169,-
CD-Rom 2 ohne Spiele 499,-
CDX-Converter 99,-
Capcom Powerstick Fighter 79,-
Japan Converter jp 19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
Megadrive II Grundgerät 199,-
Multi Mega dt 869,-
Programmierz. 6-Button Pad 39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
Verlängerungskabel 39,-

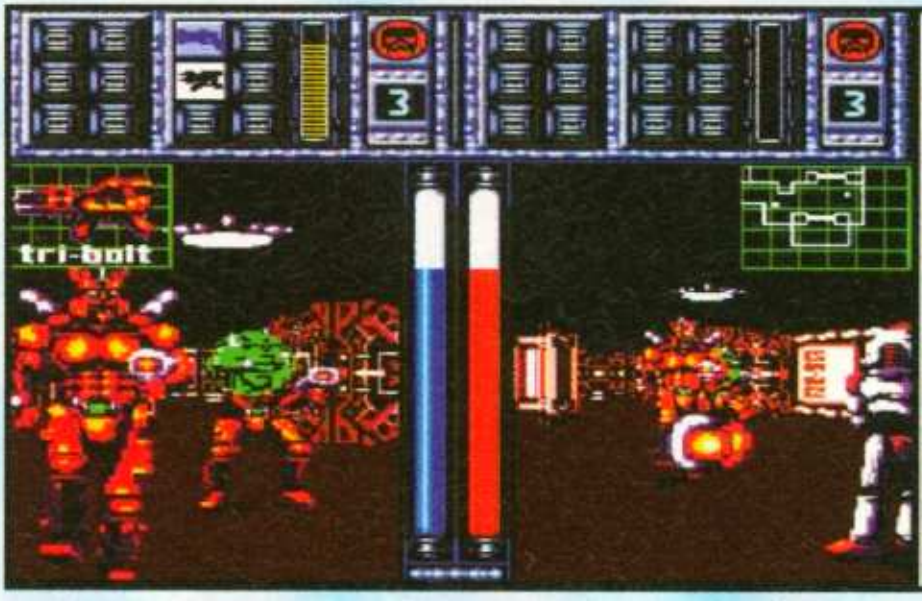
TEL 089/5438088

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

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

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089/534115

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



Dank Splitscreen ist ein Zwei-Spieler-Modus möglich!

sein, haben wir es mit einem weiteren 3D-Hit zu tun. Besonders bemerkenswert ist, daß zwei Spieler gleichzeitig auf einem Screen spielen können.



Prächtige Gegner wie diesen Roboter hier gibt es dutzendweise!

BLOODSHOT

Kaum ist Accolade mit seinem Doom-Clone Zero Tolerance auf dem Markt, hängt sich auch Domark an die 3D-Action-Welle an und präsentiert mit Bloodshot einen auf den ersten Blick äußerst gelungenen Actionkracher. Sofort fällt das riesige 3D-Fenster auf, das mehr als doppelt so groß wie das in Zero Tolerance ist. Sollte die Grafik trotzdem fließend

Letzte Meldung: Ende Oktober greift Sega in das Tennis-Match ein! Sie wollen mit dem offiziellen ATP Tennis dank vieler bekannter Stars Pete Sampras vom Platz an der Sonne verdrängen. + Domark bastelt an dem ersten Saturn-Spiel. Tank Commander soll das perfekte 3D-Panzer-Action-Spiel werden. + Mit Power Rangers, Pagemaster, Road Runner: Desert Demolition, Speedy Gonzales, Baby Boom, The Adventures of Batman & Robin und der Jurassic Park Rampage Edition erwartet uns bis zum Frühjahr noch eine ganze Ladung an potentiellen Hits für den Mega Drive von Sega. + Die angekündigte Lizenz für Global Golf wurde endlich gefunden. Anfang November erscheint es als Ernie Els Golf auf dem Game Gear. Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich von dem Golfer noch nie etwas gehört habe! + Domark hat sich die Rechte an der Fighting Fantasy-Serie gesichert. Von den Büchern aus dieser Serie hat der Penguin Verlag weltweit über 14 Millionen Stück abgesetzt. Deathtrap Dungeon wird als erstes im Herbst '95 erscheinen. + Der Super NES-Hit Street Racer von UBI-Soft wird für den Mega Drive umgesetzt! Wie wird die 3D-Grafik wohl werden? + Ein putziges Jump & Run mit den Reptilien Wayne, Anky, Bronnie und Sid entsteht derzeit gerade bei Virgin. 50 Prozent mehr Animationen als in Aladdin sollen Dynoblaze zum Grafikwunder machen.

FAST LINE

Bestellen Sie insgesamt 3 Artikel zum Normalpreis und schon sind jederzeit die Clubpreise für Sie möglich. Sie brauchen keine Clubgebühr zu leisten und haben keinerlei Verpflichtungen. Bitte fragen Sie nach weiteren Angeboten !

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis	Club
Super Streetfighter 2	139,00	107,00
Dschungelbuch	119,00	92,00
Sub Terrania	119,00	97,00
Urban Strike	a.A.	a.A.
NHL Hockey 94	123,00	93,00
Mortal Kombat 2	a.A.	a.A.
Mega Pad +	22,00	15,00
IMG Tennis Tour	a.A.	a.A.
Dune II	123,00	83,00

SUPER NES

Titel	Preis	Club
Choplifter 3	119,00	94,00
King Of Dragons	119,00	95,00
Knights Of The Round	119,00	93,00
Super Streetfighter 2	129,00	99,00
FIFA Soccer	119,00	85,00
Mortal Kombat 2	a.A.	a.A.
SNES Pad +	27,00	17,00
Slam Masters	129,00	99,00
Desert Fighter	119,00	99,00

GESAMTKATALOG ANFORDERN !!

Alle Spiele sind deutsche und europäische PAL-Versionen. Versand nur per Nachnahme. 9,00 DM Versandkosten. Umtausch, Irrtum, Preisänderungen, Lieferung vorbehalten. Inh. Dirk Behrens

HAMMER STR. 3a 59075 HAMM
02381 / 59 91 63

3 NEUE SONIC-SPIELE

SONIC IST ÜBERALL! NIEMAND KANN SICH SEGAS VORZEIGEIGEL ENTZIEHEN! AM 18.10.94 WIRD SICH SONIC ÜBER TV, RUNDFUNK UND ZEITSCHRIFTEN ZU JEDERMANN SCHLEICHEN UND DEUTSCHLAND EROBERN!

Der Anlaß für diese Riesenaktion ist die Veröffentlichung von gleich drei neuen Spielen mit Segas Maskottchen. Der wichtigste Titel ist natürlich Sonic & Knuckles für den Mega Drive, der Nachfolger von Sonic 3. Das 18MBit-Modul wird zum Preis von DM 129,95 erscheinen. Wichtigstes Merkmal ist die Kompatibilität zu Sonic 3 und Sonic 2. Dies bedeutet, daß man auf das Sonic & Knuckles-Modul die alten Spiele aufstecken und mit neuen Gegnern und Figuren durchzocken kann. Gerüchten zufolge sind auch Sonic 1 und Sonic Spinball kompatibel. Übrigens darf man nun auch Knuckles als Spielfigur anwählen. Sonic Triple Trouble, der Nachfolger von Sonic Chaos, erscheint lei-

der nur noch für Game Gear, da eine Master System-Version nur sehr schwer möglich ist. Größte Neuigkeit des 4MBit-Moduls ist Nack the Weasel, mit dem zusammen Sonic und Tails nun Abenteuer erleben. Grafisch wird das 8Bit-System hier bis zum letzten ausgereizt. Die Eiswelt, in der man eine flotte Snowboarding-Einlage erleben darf, braucht sich nicht hinter dem Ice Cap-Level von Sonic 3 verstecken. Kosten wird Sonic Triple Trouble lediglich DM 79,95. Die Umsetzung von Sonic Spinball für das Master System rundet schließlich den Sonic-Tag ab. Augen auf am 18.10.94!



Knuckles geht sogar die Wände hoch, wenn er vor der ekligen Raupe flieht.

Dr. Robotnik treibt wieder einmal sein Unwesen. Der Spieler darf ihm nun als Knuckles Saures geben.



Animierte Zwischensequenzen gibt es natürlich auch in diesem Spiel wieder.



Schon am Titelbild kann man erkennen, daß man sich an Sonic 3 für den Mega Drive orientiert.

Diese Snowboardeinlage gab es in ähnlicher Form ebenfalls schon in Sonic 3. Grafisch sehr beeindruckend!



Sonic Spinball für Master System wird wohl qualitativ auf Game Gear-Niveau liegen.

meganeWS 9

ANSCHNALLEN UND UMBLÄTTERN!

**Das neue Spiel,
das alle Grenzen
sprengt: Dynamite
Headdy.**



**Kämpfen mit dem neuen
Super Street
Fighter II.**

**Abfahren auf
Virtua Racing.**



**Staunen über die neuen
Mega CDs**

**Double
Switch und Prize**

**Fighter. Die geheime Mission
von Tomcat Alley.**



Ready for take-off?

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

SEGA sorgt für neuen

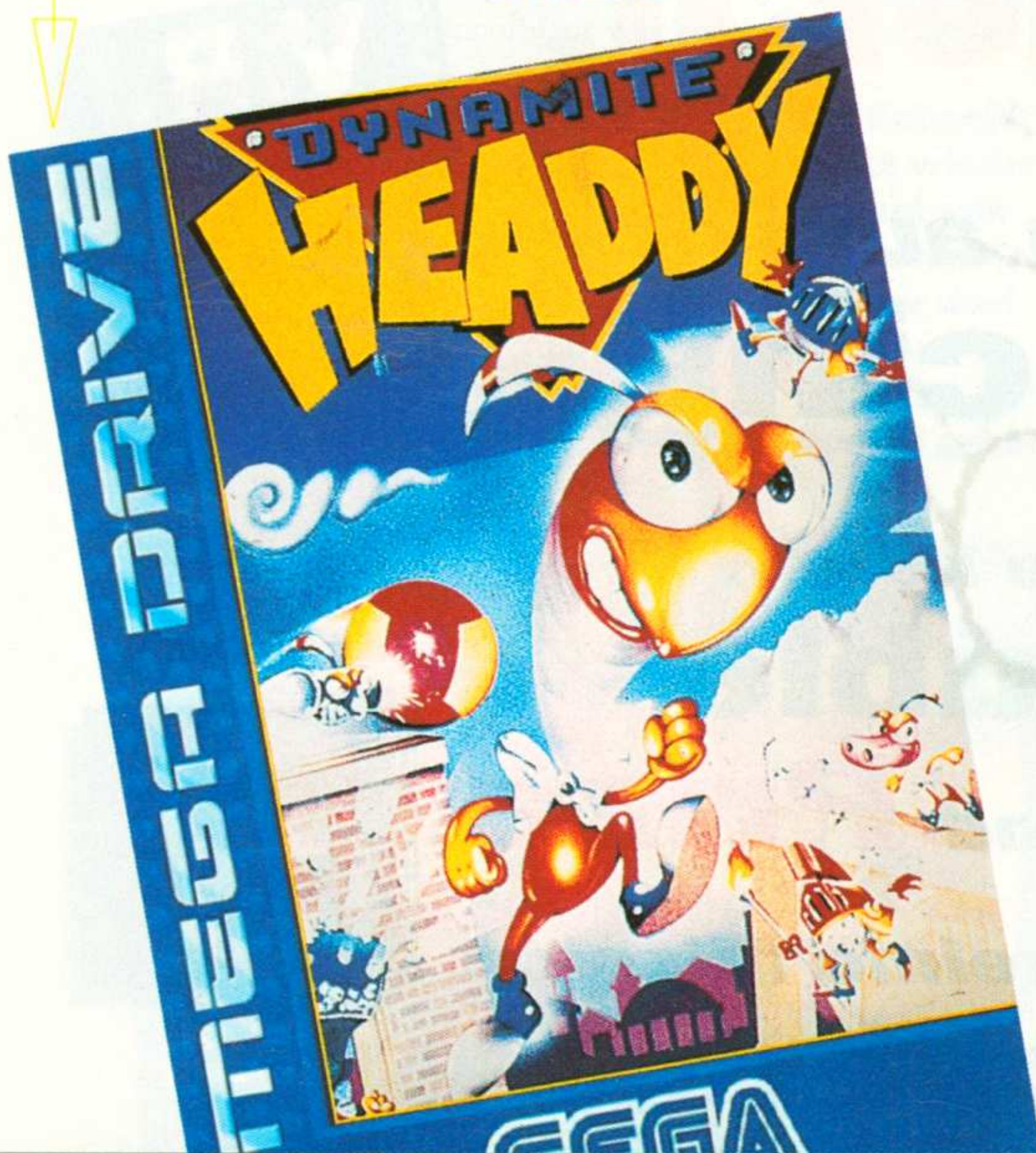
Sprengstoff.

Mit Dynamite Headdy, dem
ultimativen Jump & Run Spiel
des Jahres. **Der Clou:**

Dynamite Headdy benutzt
verschiedene Köpfe als Waffe,
um seinen Feind Dark Demon

Dynamite Headdy

zu besiegen. Ein technisches
Meisterwerk für Leute mit
Köpfchen!



1

Hut ab! Bei diesem neuen Charakter kannst Du beim Mega Drive zwischen 15 unterschiedlichen Köpfen wählen. Jeder mit einer anderen Funktion. Das garantiert jede Menge Abwechslung.

2

Für kluge Köpfe: Nicht Glück, sondern Strategie, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit entscheiden über Sieg oder Niederlage. Bist Du fit genug?

3

Technik vom Feinsten: Aufwendige Grafiken, phantasievolle Animationen, Figuren und Objekte. Schräge Ideen auf jedem Level: Dynamite Headdy zieht alle Register.

4

Wer zuerst kommt, spielt zuerst. Dynamite Headdy gibt's ab sofort. Für jeden Mega Drive und Game Gear. Natürlich nur von SEGA.



Durch geschicktes Hüpfen...



...erreicht Ihr faszinierende Höhen und Tiefen



Sammelt Punkte bei verschiedenen Bonus-Stages

mega-tip

Das SEGA Meisterstück der 16-Bit Powerklasse. Der Mega Drive II ist vorbereitet für 2 x 32 Bit Superpower. Get your kicks Mega Drive 32X.

mega drive

Super Street Fighter II



Nichts kann sie aufhalten! Super Street Fighter II ist das Kult-Spiel für den Mega Drive. Kleiner Tip: Sofort zuschlagen!

Um es kurz zu machen: Super Street Fighter II ist wohl das beste Beat'em Up, das es für den Mega Drive gibt: Unschlagbare 40MBit. 4 neue schlagfertige Charaktere. Verbesserte Special Moves und Animationen. Group Battle-, Turnier- und Time Challenge Modus . . . Einfach umwerfend! Aber mehr wird nicht verraten.

Achtung! Umblättern.

hardware-tip

Mit dem 6-Button-Control Pad spielst Du Super Street Fighter noch aufregender. 12 verschiedene Kommandos. Umschaltbar auf 3-Knopf-Betrieb.



Die Herausforderung der 16 fähigsten Kämpfer wartet auf Euch



Besteh' gegen verbesserte Kampf-techniken



Neue Bewegungen werden Dich fordern

mega drive

Virtua Racing

Gib Gas auf Deinem Mega Drive! Fahr Formel 1 so gut wie live:

In 3D Optik. Mit 4 verschiedenen Spielerperspektiven.

2-Spieler-Modus mit Split Screen. Virtua Racing kommt aus der

Spielhalle direkt zu Dir an die Box.

Das Formel 1-Videospiel

mit dem revolutionären

SVP-Chip: 23 Millionen

Befehle pro Sekunde,

4 Perspektiven,

2 Spieler, 16 Mega-Bit.



pressespiegel

SEGA fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position.

MEGA FUN

Virtua Racing ist mit Abstand das beste Rennspiel für Mega Drive und wird es wahrscheinlich auch bleiben.

GAMERS

Ein spezieller Zusatzchip, der den Super FX zum Hilfsarbeiter werden läßt. Nie war die SEGA Hardware den Chips des großen Konkurrenten überlegener!

SEGA MAGAZIN



Double



Alles stiehlt



Action über Action



Ring frei zur 2. Runde

Prize Fighter

Steig' in den Ring. Aber Achtung! In diesem True Video-Erlebnis auf Mega-CD wirst Du Deinen Meister finden. Allerdings erst, wenn Du an den ersten drei Champions vorbeikommst. Ein schnelles Spiel für harte Jungs. Traust Du Dich?

TRUVIDEO™

SEGA Infoservice, Postfach 305565, 20317 Hamburg

Name:

Adresse:

Alter:

System:

Infos und mehr

Tomcat Alley

Hier hebst Du ab! Die erste Video-Flugsimulation für Dein Mega-CD. Die Aufträge: Kämpfe in einer F-14X Tomcat gegen übermächtige Gegner. Realistische Flugszenen, packende Zweikämpfe, super Sound. Visuelle Effekte von **Sam Nicholson**, dem Special-Effects Spezialisten von Ghost Busters, Star Trek. Erstmals wird der gesamte Bildschirm genutzt. Also: Schnall' Dich an!



hardware-tip

Spiel Deine Mega CD-Spiele auf dem Multi Mega: 3 High-Tech-Prunkstücke in einem Gerät. Mega Drive, Mega CD und mobiler CD-Player auf einen Schlag und formschön in die Hifi-Anlage integrierbar.



Switch

Nur Mut! Versuche "Eddie" aus diesem mysteriösen Geisterhaus zu befreien. Allerdings mußt Du dabei mit vielen ungebetenen Gästen rechnen. Ein interaktiver Abenteuer-Film auf Mega-CD. 104 Minuten Action in Hollywood-Qualität. Mit Stars wie **Deborah Harry (Blondie)**. Spannender geht's nicht!



Blondie voll in Action



Laßt die Falle zuschnappen

Rasante Szenen steigern Eure Pulsfrequenz



HOTLINE: Rund um die Uhr von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr die aktuellsten Tips zu allen Spielen. News und facts zu Hard- und Software. Technische Hilfe, wenn's brennt.

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOT

Die Konami-Abkömmlinge der Firma Treasure erlebten einen wahren Traumstart. Bereits mit ihrem ersten Titel, dem Actionspektakel Gunstar Heroes,

IM WAHRSTEN

bewies das japanische Unterneh-

SINNE DES WORTES

men, daß es zu den neuen Lei-

EIN SPIEL MIT

stungsträgern auf dem Mega Drive

KÖPFCHEN.

gehört. Die Bestätigung, daß es sich bei ihrem ersten Werk um keine Eintagsfliege handelte, folgte schließlich mit McDonald's Treasureland Adventure.

Auch bei ihrem dritten Titel blieben die Entwickler dem actionbetonten Jump & Run-Spielprinzip treu. Star dieser flotten Hopserei ist ein gras- hüpferähnliches Wesen namens Dynamite Headdy. Dieser Knirps gehört leider zu den letzten seiner Rasse, denn eine finstere Roboter- Armee unter der Führung des Mad Dog hat es auf diese seltene Spezies abgesehen und den Großteil von ihnen entführt. Doch Dynamite Headdy gibt sich kämpferisch und will wieder seine Freunde um sich scharen können.

Köpfchen gefragt!

Gefragt ist bei dieser umfangreichen Rettungsaktion vor allem Köpfchen. Und das ist in diesem Fall sogar wörtlich zu nehmen. Ever agiles Sprite ist nämlich auf Knopfdruck und bei entsprechender Joypadbe- wegung in der Lage, seinen Kopf in insgesamt sieben Richtungen zu



Wenn ihr eine Zwischense- quenz gelöst habt, erhaltet ihr übrigens einen Secret Bonus.

Hot- Spot

Die Firma Treasure liefert Soft- ware mit absoluter Hitgarantie ab. Wir dürfen uns schon jetzt auf ihre 32X-Spiele freuen!

Headon
Dynamite

Mad Dog



Dieser Bösewicht vom Dienst taucht im Spiel in immer wieder neuen und noch fieseren Formen auf.



Diese kleine Blechbüchse stellt den ersten Zwischen- gegner dar und ist noch ziemlich einfach zu überlisten.



Als Mini-Headdy habt ihr Zu- gang zu speziellen Szenerien.

schleudern. Mit dieser medizinisch äußerst bedenklichen Methode könnt ihr die meisten Widersacher ins ewige ROM-Jenseits schicken. Diese „Kopfarbeit“ hat aber noch einen weiteren Vorteil: Überall, wo kleine orange Kugeln namens „Hangman“ platziert wurden, könnt ihr euch mit seinem Kopf festbeißen



Viele Abschnitte haben einen witzigen Namen, die sich auf ein Filmthema bezie- hen. Dieser Level heißt beispiels- weise „Toys in the Hood“ (links).

Der Vorspann



In dramatischen und witzig animierten Sequenzen wird hier dargestellt, wie Dynamite Headdy von Mad Dogs stählerner Armee entführt wird und doch noch entkom- men kann.



Dynamite Headdys praktische Kopfparade



Sternenwirbel:

In diesem Zustand schützt euch ein ständiger Ausstoß von Sternen, die für sämtliche Feinde Gift sind.



Staubsauger:

Auf Knopfdruck werden mit dem grünen Kopf sämtliche Gegner und Items einfach eingesaugt, Mahlzeit!



Unsichtbar:

Dadurch seid ihr für die Feinde eine kurze Zeit lang unsichtbar und könnt nicht angegriffen werden.



Hammerkopf:

In diesem Zustand hat Headdys Kopf besonders viel Power. Wenige Stöße genügen nun.



Bombe:

Headdys Kopf wird zur Bombe und fegt kurz nach der Zündung sämtliche Gegner weg.



Schweinsgesicht:

Ein giftiger Sternen-Atem läßt den Aggressoren keine Chance.



Energiebarriere:

Praktisch! Mehrere Energiekugeln geben euch für kurze Zeit Schutz.



Freezer:

Sehr praktisch: Sobald ihr dieses Item benutzt, erstarren sämtliche Gegner für kurze Zeit.



Flügel:

Wie ein geölter Blitz saust Headdy plötzlich über den Bildschirm.



Stachelkopf:

Wie beim Hammer seid ihr für kurzer Zeit ein absoluter Alptraum für alle Feinde.



Schlafmütze:

Niedlich! Mit Hilfe dieses Pick Ups legt Headdy ein kleines Nickerchen ein, so daß sich seine Energie wieder regenerieren kann.



Mini-Headdy:

Wie der Name schon andeutet, verwandelt sich euer Akteur in eine Miniaturausgabe.



Practise Area

Gleich zu Beginn des Spiels landet ihr in einem Übungslevel, wo sich in einem Haus drei kleine „Trainingslager“ befinden, die euch auf spielerische Art und Weise mit den Besonderheiten des Spiels vertraut machen.

Headcase



Im ersten Raum dürft ihr die verschiedenen Wirkungen der sogenannten Headcase-Symbole austesten.

Hangman



In einem kleinen Übungslevel kann man prima das Festbeißen an den orangenen Hangmans üben.

Beau



Beau ist ein hilfreicher Engel, der euch immer die Schwachpunkte des Gegners anzeigt. In der Trainingsrunde wird vor allem das exakte Werfen des Kopfes in alle sieben Richtungen einstudiert.

Jam It!



Sobald ihr das Item mit dem großen B wegschießt, gelangt ihr in eine sportliche Bonusrunde. Hier müßt ihr mit gezielten Kopfstößen versuchen, fünf Basketbälle in die Körbe zu befördern.

Geniale Effekte!



In der „Down Under“-Szene drehen sich die Plattformen plötzlich, so daß ein interessanter 3D-Effekt entsteht, sprich, ihr könnt euch auf den Ebenen sogar in die Tiefe bewegen - aber Achtung: Absturzgefahr!

und den zurückgebliebenen Körper nachziehen. Durch diese Technik seid ihr in der Lage, selbst hochgelegene Ebenen zu erklimmen. Natürlich ist Dynamite Headdys Kopf auch noch ausbaufähig. (siehe Kasten). Aber nicht alle Headcase-Symbole verheißen etwas Positives. Sammelt ihr beispielsweise eine Feuerflamme auf, verwandelt sich Dynamite Headdy in eine nutzlose Bleiente. Bei aller Hüpferei und Kopfwerferei solltet ihr trotz erhöhter Action immer einen Blick für unscheinbare Details haben. In nahezu jedem Abschnitt wurden nämlich kleine Geheimnisse einprogrammiert, für deren Lösung es am Ende eines Abschnittes einen Secret Bonus gibt. Wenn ihr einem Geheimnis auf die Spur gekommen seid, erschallt übrigens ein langer

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Dynamite Headdy Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 20+
Save Game -
Besonderheiten...geniale Samples,
ultrabunt, keine Continues

Grafik **80%**

Bunt, bunter, Dynamite Headdy!
Sehr abwechslungsreich und voller
spektakulärer Effekte.

Sound **81%**

Qualitativ überragende Voice
Samples, witzige Musikstücke.

Gesamt **84%**

Innovativ, technisch sauber und
nahezu tadellos spielbar - Jump &
Run-Herz, was willst Du mehr?

Voice Sample, der von der Qualität her das Beste ist, was ich jemals auf dem Mega Drive gehört habe. Vielleicht sollten sich Capcoms Programmierer einmal einen kleinen Tip für ihre nächste Street Fighter II-Version holen.

us

Word Up

Die Mannen von Treasure haben es einfach drauf! Wie schon beim Vorgänger Treasureland überzeugt Dynamite Headdy durch einen unglaublichen Einfallsreichtum sowie kunterbunte Grafiken. Dank permanent wechselnder Szenarien mit jeweils anderen Anforderungen

hat die Langeweile hier keine Chance. Schade nur, daß die Entwickler es nicht für nötig hielten, wenigstens ein Continue einzubauen, so sind Frust-Erlebnisse leider vorprogrammiert.



Ein herzliches 'Dankeschön!' geht hiermit zu den Codies aus England! Jetzt hat man nämlich die Möglichkeit, immer Pete Sampras Tennis zu spielen.

DAS DERZEIT BESTE

Sie legen eine erstaunlich gut

TENNISSPIEL NUN

gelungene Version für Sega Hand-

AUCH FÜR GAME GEAR!

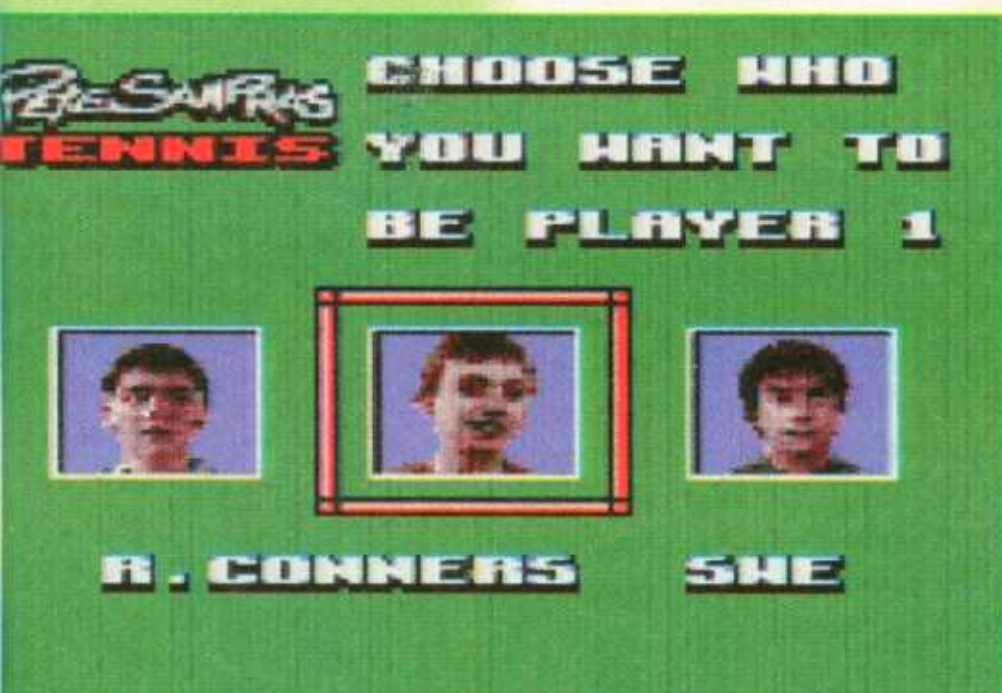
held vor, die einen Vergleich mit der 16Bit-Variante nicht scheuen muß. Ein J-Cart, mit dem man ohne



Per Kabel sind natürlich auch Doppelmatches möglich!



Adapter zu viert spielen kann, war aus technischen Gründen leider nicht möglich, selbstverständlich wird aber natürlich das Link-Kabel unterstützt, mit dem man zu zweit gegeneinander oder im Doppel



Hier darf man sich seinen persönlichen Liebling auswählen.

Tennis
Grand Slam
Pete Sampras

Hot-Spot

Tennis für unterwegs? Mit Pete Sampras Tennis hat man eine Menge Spaß!

antreten kann. Jeder Spieler darf sich vor Beginn des Spiels einen Kandidaten aus der umfangreichen Spielerpalette auswählen, die in beeindruckenden Porträts dargestellt wird. Der Turniermodus wurde etwas abgespeckt, ist dank Paßwort jedoch immer noch die motivierendste Spielvariante. Sprachausgabe, perfekte Spielbarkeit und sehenswerte Grafik runden dieses 8Bit-Tennisvergnügen ab.

hi



Man spielt auf bekannten Plätzen in aller Welt (oben). An Spielvarianten herrscht bestimmt kein Mangel (unten).



Word Up

Codemasters darf sich mittlerweile als fleißigster Game Gear-Spiele-Produzent bezeichnen lassen. Mit Pete Sampras Tennis liefern sie jedoch ihr bisheriges Meister-

stück für Segas Handheld ab. Schöne Grafik, gute Spielbarkeit und viele Optionen: Becker-Fan, was willst du mehr?



Check Up

Game Gear
4 MBit



Pete Sampras Tennis Sportspiel

Hers.: Codemasters Tel. -

Release: September Preis: DM 89,95

Spieler 1-2

Levels 30

Save Game Paßwort

Besonderheiten.....Erstklassige Grafik

Grafik

78%

Hier wurde erstaunliche Arbeit geleistet! Schöne Animationen, detailreiche Platzgrafik und schöne Spielerportraits.

Sound

80%

Selbst auf dem Game Gear erklingt eine Sprachausgabe, wenn auch nicht so eindrucksvoll wie in der Mega Drive-Version.

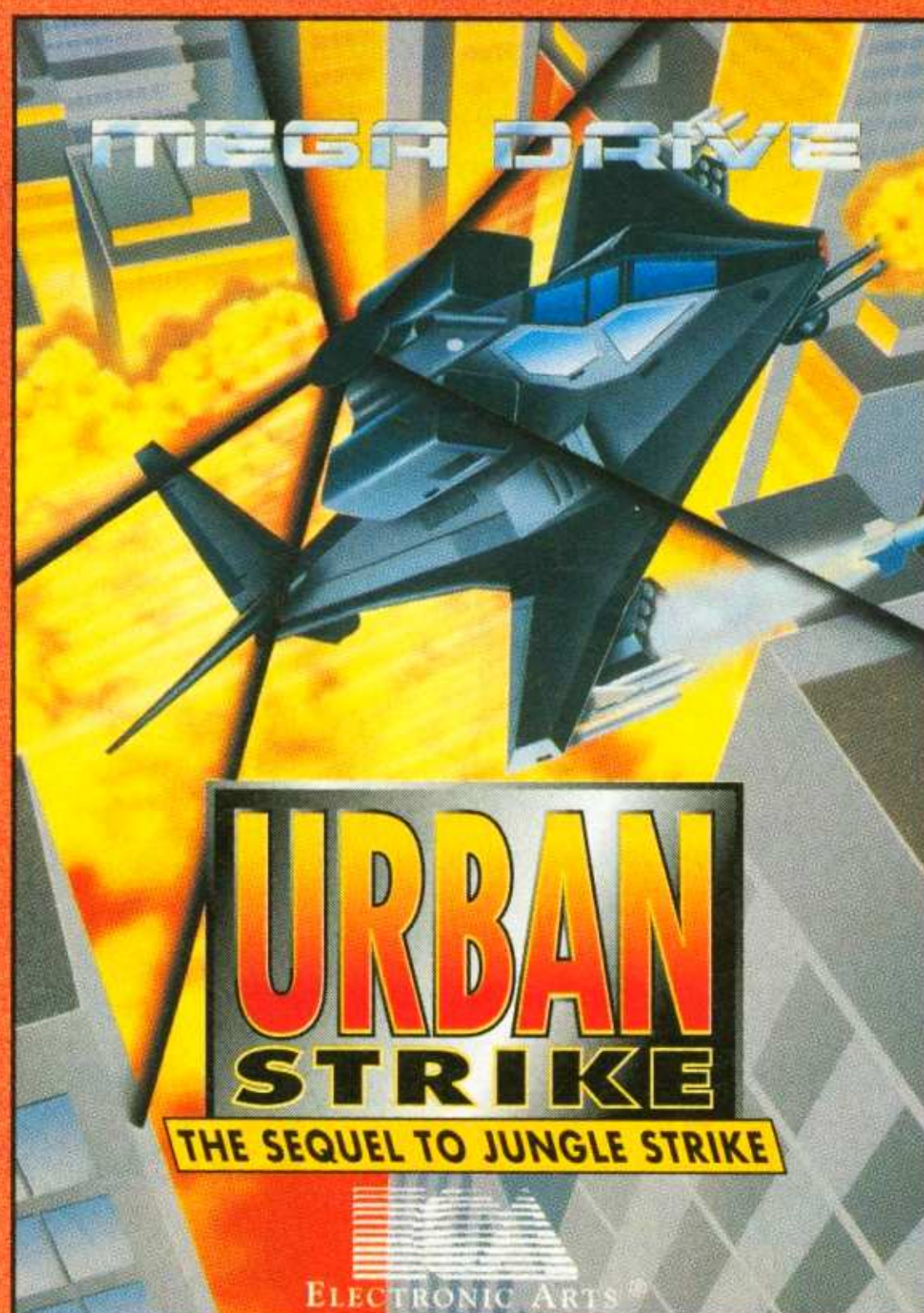
Gesamt

81%

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



WILLKOMMEN BEI URBAN STRIKE!



Als Leiter der UN Special Task steuern Sie nicht nur den neuesten UN-Militärhubschrauber, sondern auch eine ganze Reihe Luft-, Land- und Seefahrzeuge. Zum ersten Mal können Sie jetzt Gebäude betreten und mit Kontrollsystemen interagieren. Ihre Aufgabe ist es, ein Komplott, das den Sturz der amerikanischen Regierung zum Ziel hat, aufzudecken und zu verhindern.

Am Steuerknüppel Ihres High-tech-Hubschraubers fliegen Sie zehn Missionen mit jeweils mehreren Schauplätzen. Stoppen Sie Terroristen, retten Sie Zivilisten und bekämpfen Sie die massiv bewaffnete Privatarmee des finsternen Mega-Moguls Malone. Hierfür stehen Ihnen zwei neue Helikopter, Waffen und Aufrüstmöglichkeiten zur Verfügung. Ihr Erfolg entscheidet über die Zukunft der größten Städte der USA. Willkommen im Städte-Dschungel...

Mega Fun 9/94 85%


ELECTRONIC ARTS®

© 1994 Electronic Arts und Granite Bay Software. Alle Rechte vorbehalten.
Urban Strike sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts.
Für mehr Informationen zu Urban Strike: Tel: 5241 24307, Electronic Arts GmbH, Postfach 1953,
73245 Gutersloh, Germany



04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19!

Nicht schon wieder ein Comic-Spiel, dies war mein erster Gedanke! In der Regel fallen die Umsetzungen der diversen Zeichentrickserien nicht allzu

DIE KNUFFIGSTEN

prächtig aus, doch Sylvester &

STREITHÄHNE DER

Tweety entpuppte sich im Laufe

COMIC-GESCHICHTE

eines langen Testwochenendes als

NUN AUF MEGA

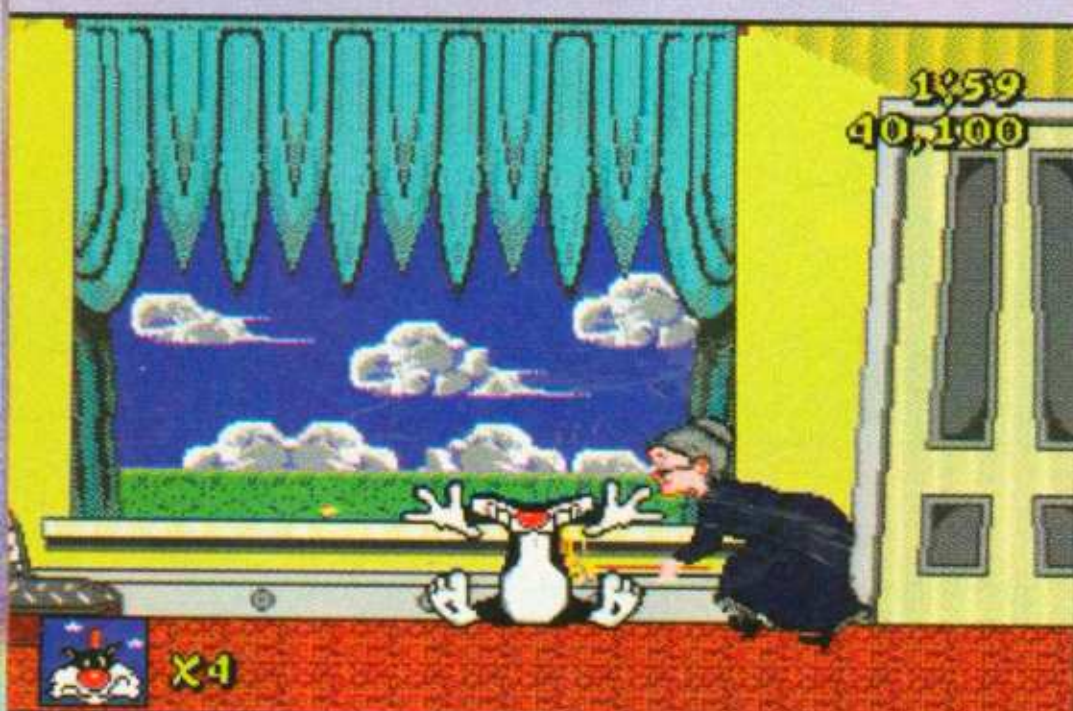
enorm unterhaltsames Arcade

DRIVE!

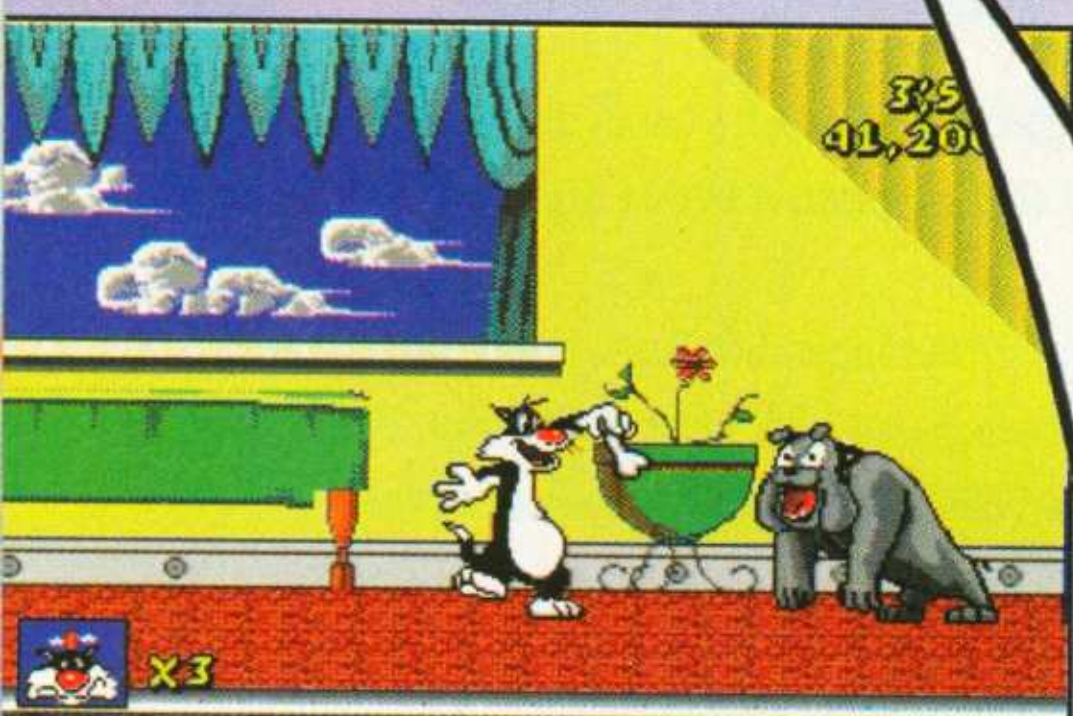
Action-Spiel im Jump & Run-Stil, zu dem man immer wieder gerne zurückkehrt.

Jag' den Vogel!

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Kater Sylvester, der seinen



Alle populären Stars finden sich im Spiel wieder, so auch die Oma, die mit dem Besen nach euch schlägt.



Mit Spike liefert sich Sylvester gewöhnlich einen prächtigen Schlagabtausch! Das fehlt in der Umsetzung natürlich nicht!

Sylvester & Tweety



Wenn man sich verirrt hat, sagt euch Sylvester jr., wo sich Tweety versteckt hat.

Erzfeind Tweety, einen süßen kleinen Piepmatz, durch sieben recht groß geratene Levels jagen muß. Orientiert hat man sich dabei spielerisch, grafisch und soundtechnisch an der legendären Zeichentrickserie 'Sylvester & Tweety' aus der Looney Tunes-Gemeinde. Auf den ersten Blick scheint die Aufgabe für Sylvester ein schweres Unterfangen zu sein, denn schließlich kann Tweety fliegen und ent-



Ein Schlag von Spike genügt, und Sylvester ist platt (oben).

Die Levels stecken voller Details: Die Vasen können runterfallen (unten).

Hot-Spot

Dieses Looney Tunes-Jump & Run darf bei Comic-Fans nicht in der Sammlung fehlen!



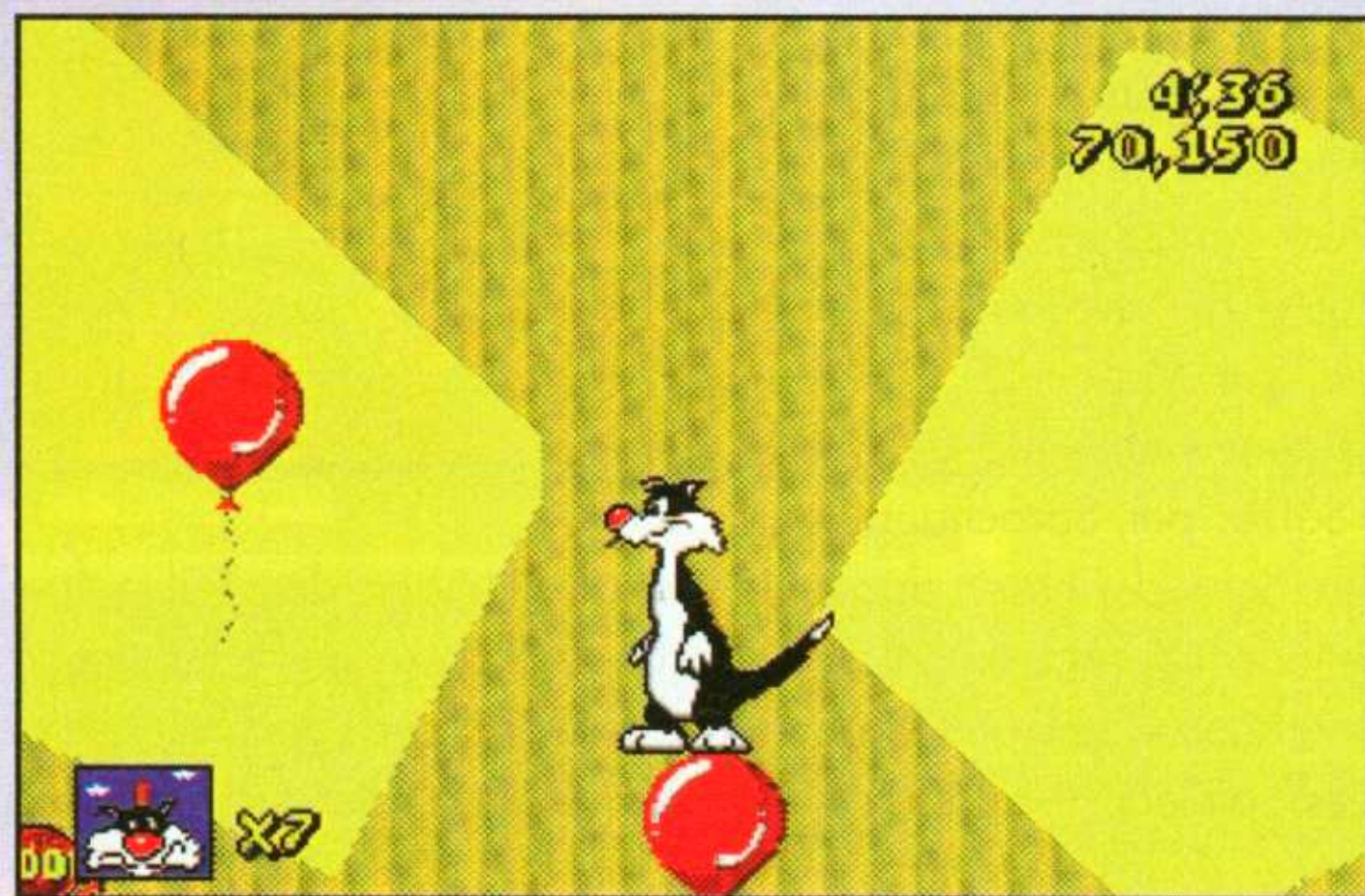
Word Up

Tecmagik und Time Warner haben sich wirklich Mühe gegeben, der enorm humorvollen Zeichentrickvorlage gerecht zu werden. Herausgekommen ist dabei ein originelles Arcade

Action-Spiel mit sehenswerter Grafik und vielen netten Ideen. Kein Megakracher, jedoch ein empfehlenswertes Comic-Abenteuer für die ganze Familie.



Hans



Das Tanzen auf den Ballons erfordert sehr viel Geschick, denn die Krallen von Sylvester sind sehr spitz.

kommt somit schneller an einen entfernten Platz, als man reagieren kann - vorzugsweise natürlich auf hohe Schränke. Und hier hätten wir auch schon das erste Problem. Sylvester, der ständig hungrige Kater, kann nicht überall hin, wo er hin möchte. Hierzu muß er oft Möbelstücke durch die Gegend tragen und aufeinanderstapeln. So lassen sich auch hohe Mauern



Sollte man einmal nicht weiterkommen, hilft vielleicht das Stapeln oder Verschieben von Möbelstücken.

Auf den Pfoten schleichen oder Treppen hochwackeln - Sylvesters Animationen sind glänzend gelungen.

daß man am Ende des Levels ist und Tweety nun „nur“ noch einfangen muß. Dies kann unter Umständen ein schwieriges Unterfangen

überwinden. So weit, so gut! In ausgefallenen Cameo-Sequenzen tauchen auch noch weitere Stars der Serie auf. Mit der riesigen Bulldogge Spike ist beispielsweise nicht zu

spaßen, denn wenn man ihr zu nahe kommt, bekommt man einen kräftigen Schlag verpaßt. Besonders gemein sind auch die kleinen Roboter oder die alte Oma, die mit dem Besen nach Sylvester schlägt. Hierzu stehen dem Kater in den Levels jedoch diverse Extras bereit, wie beispielsweise die Boxhandschuhe, die seine

übliche „Bewaffnung“, die Krallen, an Wirksamkeit deutlich übertreffen. Noch besser ist natürlich ein mächtiger Holzhammer.

Halt' ihn!

Den Abschluß bildet schließlich der große Showdown mit Tweety. Die großen blauen Pfeile, die auf das Vögelchen zeigen, weisen darauf hin,

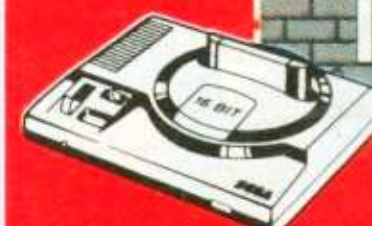
werden. In den weiteren Levels werden die Aufgaben natürlich noch kniffliger, die Gegner unnachgiebiger und die Grafik noch besser. Technisch wurde das Ganze fein inszeniert, mit flüssigem Scrolling in alle Richtungen, guter Spielbarkeit und passenden Soundeffekten. Besonders spektakulär ist die Grafik natürlich nicht, aber immerhin nett anzusehen. Übrigens, ein kleiner Tip zum Abschluß: Wenn man viele Bonuspunkte sammeln will, sollte man immer hinter Tweety herjagen und sich nicht in irgendwelchen Räumen verzetteln.

hi

Check Up

Mega Drive
8 MBit

Sylvester
& Tweety



Sylvester & Tweety Arcade Action
Hersteller: Time Warner Tel. -
Release: September Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels 6
Save Game nein
Besonderheiten witzige Idee,
gelungene Animation

Grafik 76%

Die Umsetzung der Zeichentrickvorlage ist sehr gut gelungen: Tolle Animationen und abwechslungsreich. Jedoch nicht spektakulär.

Sound 71%

Die Mega Drive-Version von Carl Stallings Original-Soundtrack der Serie ist gut gelungen. Lustige Melodie, jedoch leicht krächzende Sprachausgabe.

Gesamt 74%

Zunächst ist Sylvester & Tweety äußerst spaßig, auf Dauer wirken die Gags nicht mehr so witzig. Nur sechs Levels ist etwas wenig! Hoher Schwierigkeitsgrad.

7

Im Sortiment von Electronic Arts findet sich (fast) jede populäre Leibesertüchtigung in digitaler Form wieder. Als Anhänger des weißen Sports ver-

WENN SICH

mißte man bislang eine akkurate

ELECTRONIC ARTS

Tennis-Simulation mit ähnlicher

EINER SPORTART

Klasse wie FIFA Soccer oder NHL

ANNIMMT, STEHT

Hockey. Diese Lücke soll IMG Tennis

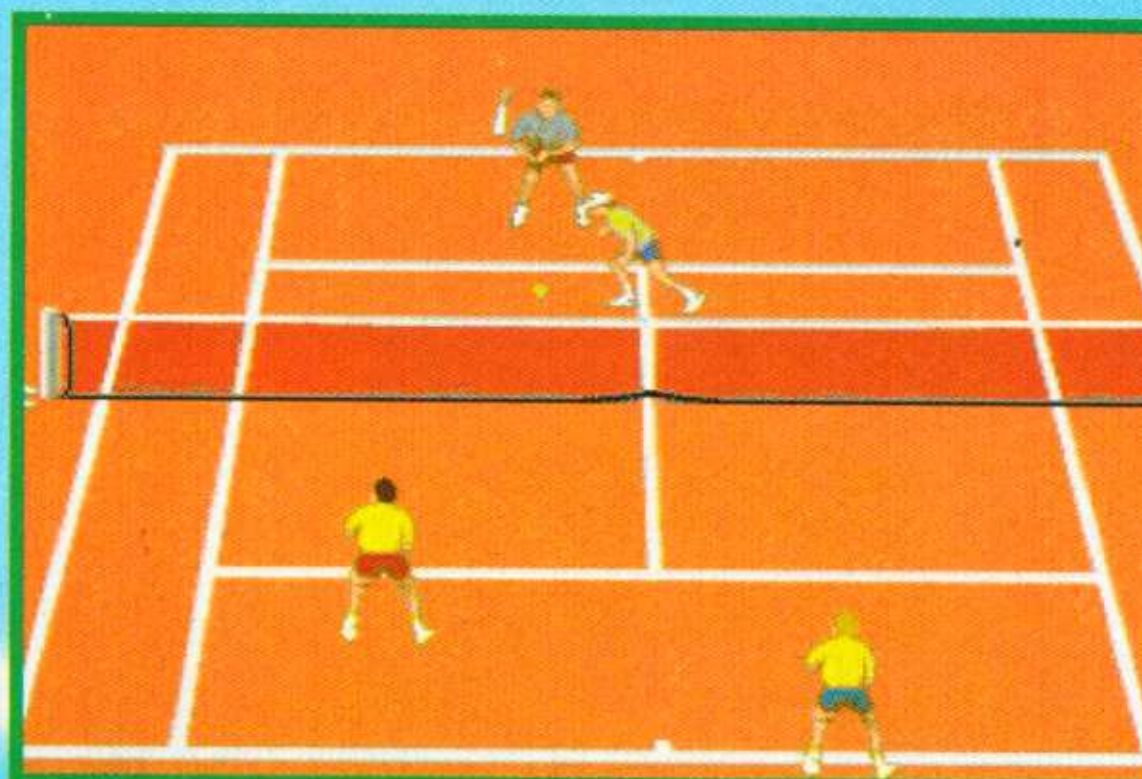
MEIST EIN HIT AN.



Tour Simmer SWT

Hot-Spot

IMG Tennis ist ein Tiefpunkt in der sportlichen Karriere von Electronic Arts.



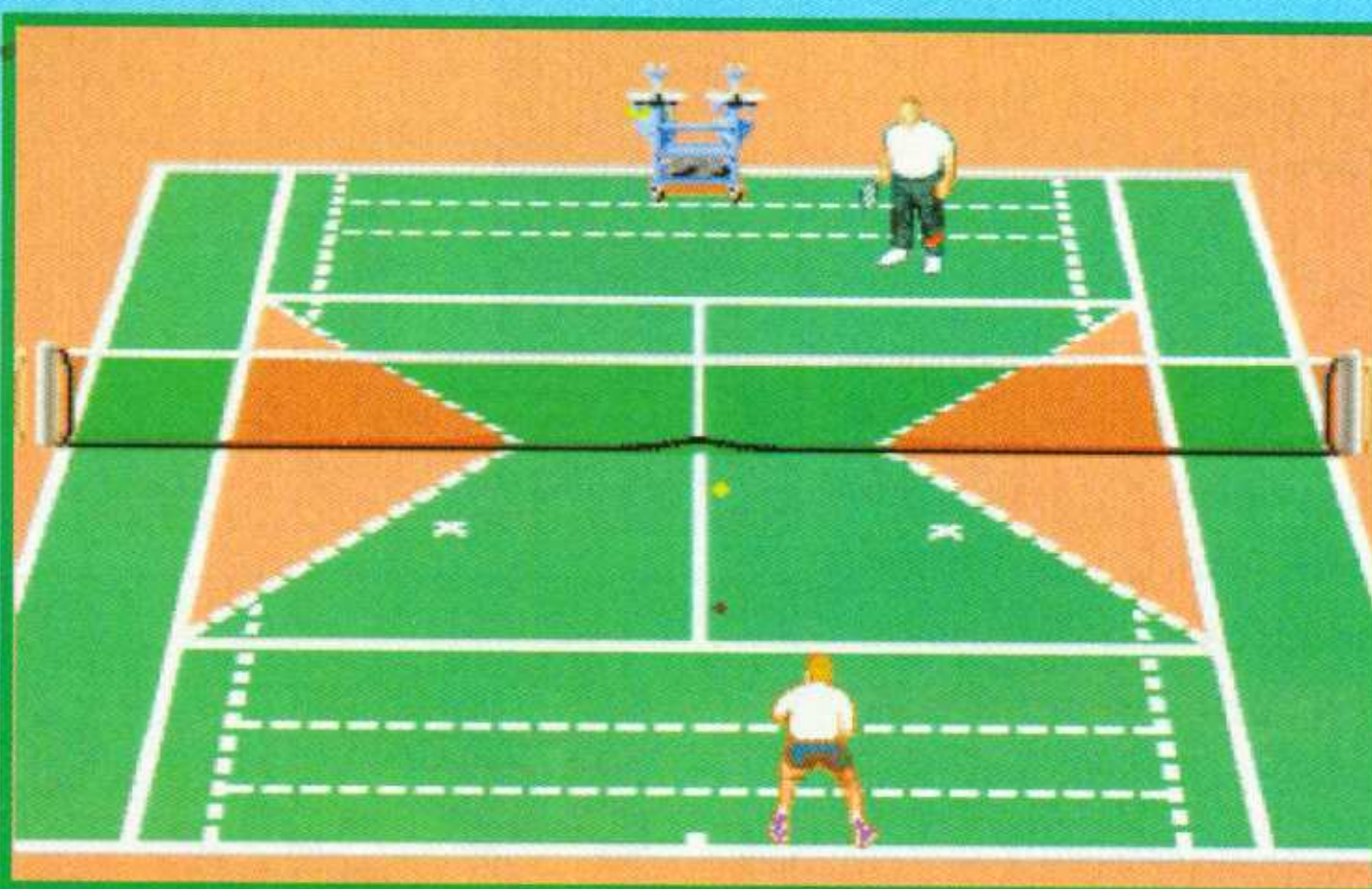
Zunächst ist es ja noch ganz hübsch, wenn die Balljungen über's Feld huschen, auf Dauer nervt es jedoch ganz gewaltig (links).

Heiße Diskussionen mit dem Schiedsrichter bringen meistens leider nichts (unten).

Tour schließen. Auch bei diesem Spiel blickt man von schräg oben auf den Platz. Wie üblich habt Ihr die Auswahl zwischen Freundschaftsspiel, Turniermodus und einer Welttournee über die berühmtesten Tennis-Äcker. Ein Match (Einzel bzw. Doppel) geht wahlweise über 1, 3 oder 5 Sätze; per Sprachausgabe gibt der Schiedsrichter das Ergebnis nach jedem Punkt bekannt. Leider strapaziert das Game unnötig die Geduld des Spielers: Wenn das gelbe Bällchen z. B. ins Aus flitzt, dauert es mehrere Sekunden, bis die



lahmen Balljungen das Teil gefunden haben. Dann müßt Ihr unverschämterweise auch noch auf Euren Gegner warten, der sich mächtig viel Zeit läßt, um zu seiner Spielfeldhälfte zu schleichen.



Zum Einstieg sollte man erst einmal ausgiebig mit der Ballmaschine trainieren.

Vorhand, Rückhand, Second Hand

Weil Papa Boris seinen Noah-Gabriel mit Karottenbrei verköstigen muß und Pete Sampras sein Taschengeld bei Codemasters verdient, engagierte EA haufenweise zweitklassige Paten: Altstars wie Ivan Lendl, Mats Wilander, Björn Borg und Henri Leconte dreschen die Filzkugel über's Netz.



Wimbledon-Legende Björn Borg.



Tommy Haas ist Deutschlands Jüngster.



Neuamerikaner Ivan Lendl.



Neumusiker Mats Wilander.



Jeder Austragungsort wird mit einem wunderschönen Porträt vorgestellt.



Selbstverständlich dürfen dank Vier-Spieler-Adapter von EA auch vier Spieler gleichzeitig antreten.

Nicht weniger träge ist das Publikum: Im Hexenkessel von Flushing Meadow sitzen die Zuschauer genauso apathisch auf den Rängen wie im noblen Wimbledon und drehen Däumchen. Ihr könnt noch so geniale Passierbälle schlagen und Euren Gegner mit Schmetterbällen um den Verstand spielen - niemand wird Euch Applaus spenden. Nur bei Gewinn von Spiel, Satz oder Match lassen sich die Herrschaften zu einem Beifall überreden - wirklich sehr großzügig!



Rank	Name	Points	Prize
1	Bjorn Borg	1000000	1000000
2	Jimmy Connors	800000	800000
3	John McEnroe	600000	600000
4	Andre Agassi	400000	400000
5	Greg Bruesch	300000	300000
6	Tim Lick	200000	200000
7	John McEnroe	100000	100000
8	John McEnroe	100000	100000
9	John McEnroe	100000	100000
10	John McEnroe	100000	100000
11	John McEnroe	100000	100000
12	John McEnroe	100000	100000
13	John McEnroe	100000	100000
14	John McEnroe	100000	100000
15	John McEnroe	100000	100000
16	John McEnroe	100000	100000
17	John McEnroe	100000	100000
18	John McEnroe	100000	100000
19	John McEnroe	100000	100000
20	John McEnroe	100000	100000

Für siegreich überstandene Matches gibt's Punkte für die Weltrangliste.

IMG Tennis Tour vs. Pete Sampras

Wo liegen die Highlights bzw. Schwachpunkte unserer beiden Kandidaten? Die Tabelle nennt die wichtigsten Unterschiede:

Prominenz

Rosset, Ferreira, Volkov, Bruguera, Larsson, Leconte, Lendl, Borg usw.

„Nur“ Pete Sampras (immerhin!)

Gegner

32 Herren

30 (Männlein UND Weiblein)

Anzahl der Spieler

1-4 (nur mit Vier-Spieler-Adapter)

1-4 (J-Cart: Adapter bereits im Modul eingebaut)

Training

Ballmaschine

Tutorial

Anzahl der Turniere

16 (Nur „große“ Turniere wie Wimbledon, Paris, New York, Sydney usw.)

33 (Zusätzlich Wettbewerbe, z. B. Key Biscayne, Hamburg-Rothenbaum usw.)

Publikum

Dient nur als Kulisse

Spontaner Applaus bei schönen Ballwechseln, mitleidiges „Ooch“ bei Fehlern

Spielerpersönlichkeit

Diskussionen mit dem Schiedsrichter

Engagiertes „Stöhnen“ bei Aufschlag und Return, Diskussionen mit dem Schiedsrichter

Check Up

Mega Drive
8 MBit



IMG Tennis Tour

Sportspiel

Hersteller: E.A.

Tel. 05241-24307

Release: Oktober

Preis: DM 129,95

Spieler 1-4

Levels 16

Save Game Batterie

Besonderheiten —

Grafik **58%**

Richtig hübsch sind lediglich die tollen „Postkarten“-Ansichten der Turnierstädte gelungen - der Rest besteht aus hölzernen Animationen.

Sound **54%**

Der Sound setzt sich aus blechter Sprachausgabe, gelegentlichem Applaus und durchschnittlicher Musik zusammen.

Gesamt **65%**

Bei IMG Tennis Tour bedarf die realistische Steuerung einer langen Einspielzeit. Die langen Wartezeiten nerven furchtbar.

Word Up

Zweifellos treffen Petras Kritikpunkte voll zu, doch mir persönlich ist eine anspruchsvolle Simulation mit ausgeklügelter Steuerung lieber als simples Pädge-klopfe. Wer einmal ein etwas anderes Tennis-spiel sucht, sollte EAs IMG Tennis Tour einmal probieren. Hier hat man versucht, mal etwas Neues auf die Beine zu stellen.



Word Up

Als absoluter Fan der EA-Sport-spiele war ich von der Tennis-Variante ziemlich enttäuscht. Man merkt dem recht langweiligen, da realistischen Geklopfe an, daß die Programmierer nicht wie erwartet dran waren, ein anständiges Spiel auf die Beine zu stellen. Ein lieblos dahingeschludertes Mittelklasse-Modul, das der Konkurrenz leider unterlegen ist!

Nichts wie weg hier! Das dachte sich Taz, als er von den Marsbewohnern eingefangen wurde. Er hat einfach keine Lust, den Rest seines Lebens als

DER URIGSTE TYP

Sehenswürdigkeit in einem marsia-

DER LOONEY TUNES

nischem Zoo zu verbringen. Der

IST WIEDER DA!

außergewöhnlichste Held der Looney Tunes hat in seinem zweiten Spiel mit einer Reihe von seltsamen Gegnern zu kämpfen, was natürlich letztendlich am Spieler hängen bleibt.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Taz: Escape from Mars Jump & Run
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: September Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 6
Save Game
Besonderheitenwitzige Comic-Animationen, voller Gags

Grafik

77%

Die Figuren und Endgegner sind durchweg hervorragend gelungen. Abwechslungsreiche und sehr bunte Background-Grafiken.

Sound

76%

Schöne, melodische Songs und passende Effekte, die sehr gut zum Spiel passen.

Gesamt **75%**

Größere spielerische Sensationen sind in Taz Mania 2 nicht zu erwarten, doch dafür wurde alles fein ausgetüfelt, und es macht sehr viel Spaß.

Taz Mania 2: Escape from Mars

Hot-Spot

Taz: Escape from Mars ist ein sehr witziges Comic-Jump & Run mit vielen Gags.



Sechs abwechslungsreiche Levels im typischen Jump & Run-Stil muß man bis zur Rückkehr auf die gute alte Erde hinter sich bringen. Abwechslungsreich wird das Spiel vor allem durch die Eigentümlichkeiten von Taz. Am häufigsten muß man die Wirbelattacke einsetzen. Hiermit kann er sich ohne Aufzug auf höhere Plattformen befördern, brüchige Mauern zerbröseln oder die meisten der gefährlichen Gegner beseitigen. Mit einer Dose Benzin erhält er heißen Atem, der sogar Metall schmelzen läßt. Effektiver ist die Munition aus einer Steinkiste, mit der man ein ganzes Sperrfeuer

auslösen kann. Sollte er durch brodelnde Becher oder Röntgenstrahlen in einen Jumbo Taz verwandelt werden, kann ihm kein Gegner mehr etwas anhaben, allerdings ist er dann sehr träge und kann nicht mehr wirbeln. Auftakt des Ausbruchs ist natürlich der Zoo, wo seltsame Animaloiden warten. In der Maulwurfwelt darf man sich mit Maulwurfmännern und grotesken Erzwürmern herumärgern, während auf dem Planeten X seltsame Außerirdische auf überschwemmten Feldern warten. Ein kurzes Gastspiel von Yosemite Sam, Road Runner und Wile E.



Brüchige Mauern werden von Taz einfach per Wirbel zerstört. Eine der liebsten Aktionen!



Dieser riesige Stiel gehört schon zu den recht unangenehmen Bösewichten.



Praktisch! Durch Wachstumsstrahlen wächst Taz auf die doppelte Größe heran, allerdings ist er dann auch etwas träge.

COMIC-SPASS PUR!

Taz Mania: Escape from Mars ist voller witziger Comic-Einlagen, die oft für herzhaftes Lachen sorgen. Hier einige kleine Beispiele:



Wie schmeckt die denn?



Nicht fragen, probieren!



Wenn Taz zu lange warten muß, dann tobt er vor Wut!



Die Teleporter mag Taz scheinbar gar nicht!

Coyote darf man als nächstes in Mexiko erleben. Bevor man vom Haus des Marsmenschen aus die Rückkehr antritt, bereiten die Hexe Haz und Yosemite Sam im Spukschloß noch einige Probleme. Die Levels zeichnen sich allesamt durch abwechslungsreiches Design und gute Grafiken aus. In Sachen Spielbarkeit gibt es nichts zu bemängeln, außer daß man vielleicht ein paar Continues hätte spendieren können, denn die drei Leben sind recht schnell aufgebraucht.



Per Strahl wird Taz weggebeamt.



Word Up

Nach Sylvester & Tweety gibt mit Taz eine weitere Looney Tunes-Figur ein gutes Bild in einem Mega Drive-Spiel ab. Grundsollide Jump & Run-Unterhaltung mit Gags am laufenden Band und guter Spielbarkeit erwar-

tet die Comic-Fans. Definitiv besser als der erste Teil!



Hans

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Mega Drive

Addams Family Values	dt	89.00
Aero the Akrobat	dt	119.00
Aladdin	dt	89.00
Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Andretti Racing	dt	109.00
Arielle - Meerjungfrau	dt	89.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00
Back to the Future 3	dt	109.00
Barkley Shut up & Jam	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Battletoads DD	dt	89.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stoker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubba 'n' Six	dt	109.00
Captain Planet	dt	89.00
Castlevania - New Gen.	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cool Spot	dt	99.00
Crash Dummies	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00

Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00

Dune 2	dt	109.00
Dynamit Headdy	dt	109.00

EA Tennis	dt	109.00
Elite	dt	89.00
Eternal Champions	dt	129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00
Fatal Fury 2	dt	109.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Flashback	dt	109.00
Flinstones	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Global Gladiators	dt	84.00
Gynoug	dt	99.00
Hardball '94	dt	99.00
Hyperdunk	dt	109.00

Incredible Hulk	dt	109.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Landstalker	dt	119.00
Larus Baseball	dt	109.00
Last Battle	dt	109.00
Lionking	dt	119.00

Lost Vikings	dt	109.00
--------------	----	--------

Lotus Turbo Challenge 1	dt	79.00
Lotus Turbo Challenge 2	dt	89.00
Marble Madness	dt	79.00

Marko's Mag. Football	dt	119.00
-----------------------	----	--------

Maximum Carnage	dt	117.00
Mazin Wars	dt	105.00
McDonald's Treasures	dt	99.00

Mega Bomberman	dt	99.00
----------------	----	-------

Mega Turrican	us	99.00
Mega Mania	dt	59.00
Mig 29	dt	99.00

Mortal Kombat 2	dt	119.00
-----------------	----	--------

Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	109.00
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	89.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pink Panther	dt	109.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	109.00
Prince of Persia	dt	99.00
Ren & Stimpy	dt	99.00
Robocop 3	dt	99.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rolling Thunder 2	dt	99.00
Rolo to the Rescue	dt	69.00
Shadow of the Beast 2	dt	99.00
Shadowrun	us	109.00
Simpsons Bart's Nightm.	dt	99.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00
Sonic 1	dt	79.00

Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	129.00

Sonic Spinball	dt	99.00
----------------	----	-------

Sonic vs. Knuckles	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Strider	dt	45.00
Strider 2	dt	99.00
Subterania	dt	109.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Superman	dt	99.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Talim's Adventure	dt	89.00
Tazmania	dt	99.00
Tazmania 2	dt	109.00
Terminator 1	dt	99.00
Terminator 2	dt	99.00
Tiny Toon	dt	69.00
Toejam & Earl 2	dt	109.00
Troy Aikman	dt	89.00
Turtles Hyperstone	dt	69.00
Turtles Tourn.Fighters	dt	113.00
Two Crude Dudes	dt	85.00
Two Tribes Populous 2	dt	105.00
Ultimate Soccer	dt	99.00

Urban Strike	dt	109.00
--------------	----	--------

Virtual Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Royal Rumble	dt	109.00
Where i.t. World i.Car.	dt	99.00

Winter Challenge	dt	49.00
------------------	----	-------

Winter Olympics	dt	109.00
Wonderboy 3	dt	99.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
World Class Soccer	dt	99.00

World Cup USA '94	dt	109.00
-------------------	----	--------

Zero Wing	dt	49.00
Zombies	dt	69.00

Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Pad 2	dt	89.00
Master System Conv. 2	dt	65.00
Mega Drive 2 o. Spiel	dt	189.00

Mega Drive 2 & Sonic 2	dt	249.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Univ. Adap. für us Sp.	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

Mega-CD

3 Ninja go to Japan	dt	82.00
Battle Corps	dt	109.00
Burning Fists	dt	109.00
Chuck Rally	dt	109.00
Cobra Com. & Sol Feace	dt	89.00
Double Switch	dt	89.00
Dracula Unleashed	dt	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Dune	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	79.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Final Fight	dt	89.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	82.00
Ground Zero Texas	dt	99.00
Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Jonny Mnemonic	dt	95.00
Jurassic Park	dt	89.00
Jurassic Park	uk	89.00
Links	dt	99.00
Mega Race	dt	89.00
Microcosm	dt	89.00
Monkey Island	us	89.00
NBA Jam	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Penal Colony	dt	95.00

Powermonger	dt	99.00
-------------	----	-------

Prize Fighter	dt	109.00
---------------	----	--------

Rebel Assault	dt	109.00
---------------	----	--------

Robo Aleste	dt	99.00
Sensible Soccer	dt	99.00
Silpheed	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Spider-Man vs. Kingpin	dt	88.00
Star Wars Chess	dt	89.00
Thunderhawk	dt	99.00

Tomcat Alley	dt	89.00
--------------	----	-------

Wolfchild	dt	59.00
World Cup USA '94	dt	99.00

Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00
------------------------	----	-------

Zubehör

CDX Pro Adapter Mega-CD	dt	89.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 (incl. Road Avenger)	dt	479.00

Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00
----------------------	----	--------

Multi - Mega	dt	749.00
--------------	----	--------

Game Gear

Addams Family	dt	69.00
Aladdin	dt	69.00
Asterix 2	dt	79.00
Bram Stoker's Dracula	dt	69.00
Caesar's Palace	dt	79.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	69.00
Dr. Robotnik	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dragon Crystal	uk	39.00

Dschungelbuch	dt	79.00
---------------	----	-------

F1	dt	75.00
Global Gladiators	dt	69.00
Hook	dt	79.00
Incredible Hulk	dt	79.00
James Bond 007	dt	79.00
James Pond 2 (Robocod)	dt	79.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	79.00

Mortal Kombat 2	dt	79.00
-----------------	----	-------

Ottifants	dt	69.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Prince of Persia	dt	69.00
Robocop 3	dt	68.00
Simpsons Bart vs. World	dt	65.00
Simpsons Krus. Fun H.	dt	65.00
Sonic Chaos	dt	69.00
Sonic Spinball	dt	79.00
Talespin	dt	49.00
Terminator 2	dt	79.00

Zubehör

Action Replay Pro	dt	69.00
Game Gear 4 Fun	dt	249.00
Game Gear Energy Pack	dt	69.00
Game Gear Multi TV Set	dt	299.00
Game Gear Netzteil	dt	25.00

Alone in the Dark	us	99.00
-------------------	----	-------

Fifa Soccer	us	89.00
John Madden Football	dt	89.00
Jurassic Park	us	109.00
Models Go Wild	us	65.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Pebble Beach Golf	us	119.00
Real Pinball	us	99.00
Road Rash	dt	99.00
Road Rash	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	us	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Theme Park	us	89.00

Theme Park	dt	109.00
------------	----	--------

Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do NTSC	us	959.00

Jaguar

Brutal Sports Football	uk	159.00
Crescent Galaxy	uk	109.00
Dino Dudes	uk	109.00
Raiden	uk	109.00
Tempest 2000	dt	119.00
Wolfenstein	uk	119.00

Zubehör

Jaguar PAL / 220V	dt	549.00
-------------------	----	--------

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

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

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

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

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

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

Accolade hat sich wirklich einen Orden verdient! Sie wollen uns nicht das tausendste simple Jump & Run oder Beat 'em Up-Game unterjubeln, sondern

TECHNISCH

sie versuchen hartnäckig, die Mega

BRILLANTES

Driver mit neuen Sensationen zu

BEAT 'EM UP-GAME

versorgen. Den Auftakt machte in

IM VIRTUA

dieser Ausgabe bereits das brillan-

FIGHTER-STIL!

te Zero Tolerance, und Ballz scheint qualitätsmäßig dem Doom-Clone in nichts nachzustehen.

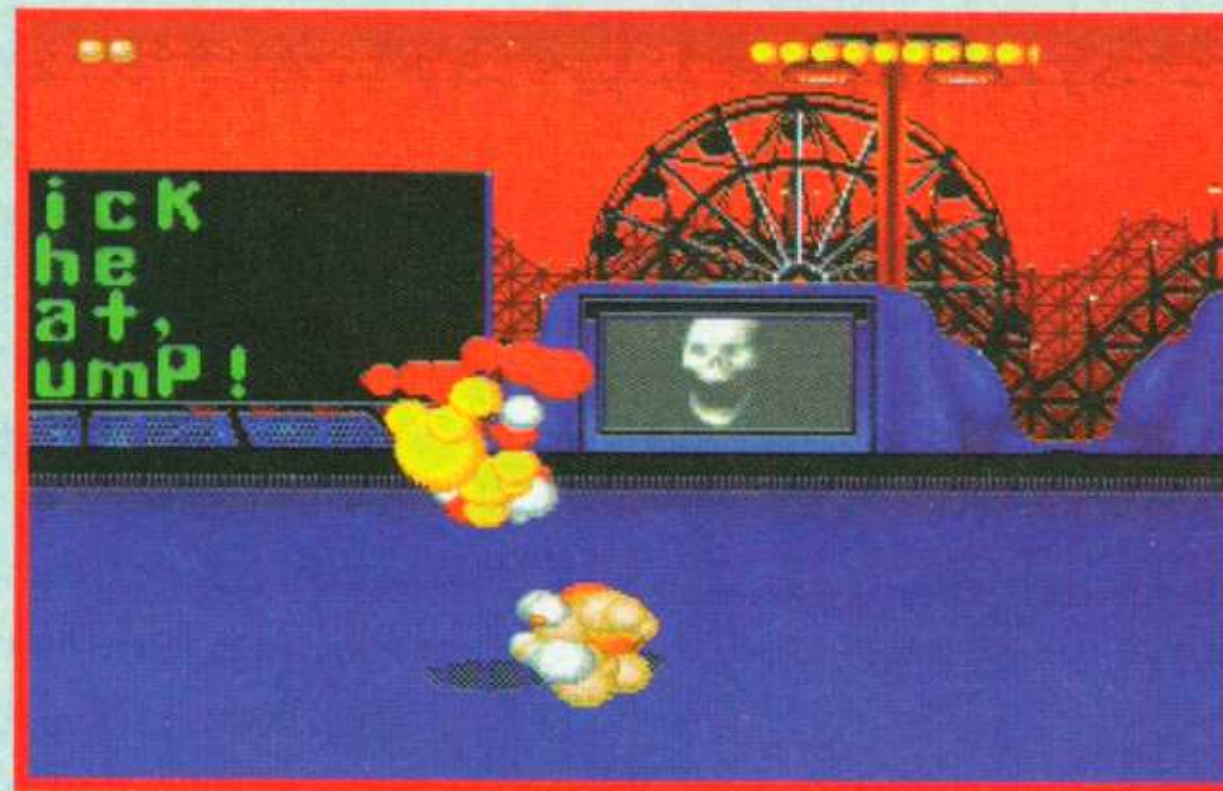
Worum geht's?

Ballz sieht auf den ersten Blick wie die erste ernstzunehmende Virtua Fighter-Kopie aus. Ein 3D-Prügel-spiel gab es bislang noch nie! Angenehmerweise gibt es auch keine an den Haaren herbeigezogene Hintergrundgeschichte. Das Ziel ist lediglich, Jester gegenüber-treten zu dürfen. Davor muß man allerdings erst einmal einer Vielzahl ausgewachsener Gegner aus einer

**ROLL
BACK**

Hot-Spot

Ballz ist ein einzigartiges Meisterwerk! Allerdings nur in Sachen Technik.



Grafisch exzel-lente Bilder gibt es Dutzende auf den kleinen Screens zu be-wundern (links). Die witzigen Kommentare von Jester kann man leider nur als Zuschauer genießen (unten).



Boomer macht Yoko zum lebendigen Karussell.



Gewonnen! Am Ende wird der Sieger in einer Kamera-rundumfahrt präsentiert. Hier kann man Kugeln aufsammeln oder Kunststückchen bewundern, wenn man verloren hat.



Wenn Kronk mit der Keule zuschlägt, sollte man sich etwas einfallen lassen.



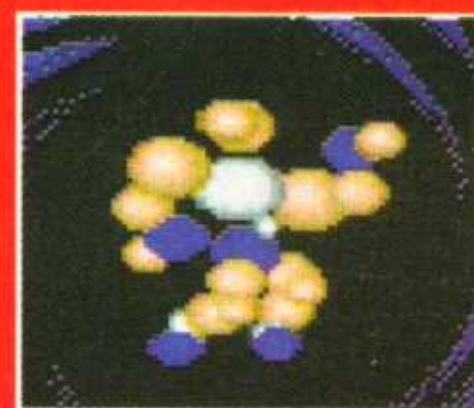
Wie ein echter Affe benutzt auch Yoko seine Arme als Fortbewe-gungsmittel.

Ulkige Kämpfer!



Kronk

Er gehört zu den wit-zigsten Figuren. Mit seiner Keule schlägt er bevorzugt zu.



Bruiser

Mr. Universe lautet das Ziel des Body-builders mit den sehr langen Armen!



Tsunami

Besonders schnell ist der Sumo-Ringer nicht gerade, aller-dings äußerst kräftig.



Divine

Die Göttliche tanzt wie eine Ballerina und verwirrt durch sflotte Drehungen.



Boomer

Dieser lustige Clown kann seinen Kopf durch die Gegend schmeißen.



Turbo

Ein superschnelles Leichtgewicht, das bevorzugt auf seine Gegner zufliegt.



Yoko

Als waschechter Affe kann sich Yoko natürlich auch durch die Luft hangeln.



Crusher

Er ist der langsamste von allen, allerdings hat er den kräftigsten Punch.

anderen Welt eins auf die Mütze geben. Hat man im Options-Menü den Schwierigkeitsgrad, das Handicap, die Matchwins und die Zeitlupenwiederholung wunschgemäß gewählt, steht man mit einem von acht Charakteren auch gleich den Gegnern gegenüber. Diese setzen sich aus Dutzenden von Kugeln zusammen und wurden alle wunderbar animiert. Dank dieser Darstellung sind auch rasche Perspektivenwechsel und spektakuläre Animationen möglich, wie man sie bislang auf dem Mega Drive noch nicht gesehen hat. Man kann sogar „in den Screen hineingehen“, worauf die Spielfigur deutlich kleiner wird. Sensationelle Special Moves und unglaubliche Soundeffekte machen Ballz zur Sensation. Dazu darf man in einer spektakulären Zeitlupenwiederholung am Ende des Kampfes die Perspektive selbst bestimmen. Leider ist die Spielbarkeit nicht so gut geworden. Man hat oft Probleme, die Übersicht zu behalten und drückt aus Verzweiflung immer den gleichen Knopf. Vielleicht können ja echte Freaks Ballz perfekt beherrschen und zum Tophit künden! Überraschend wäre es nicht.

Check Up



Mega Drive 8 MBit



Ballz

Ballz Beat 'em Up
 Hersteller: Accolade Tel. –
 Release: September Preis: DM 100,-

Spieler 1-2
Levels –
Save Game nein
Besonderheiten brillante
3D-Grafik, witzige Charaktere

Grafik 83%

Unglaubliche Animationen, perfekte Comic-Einlagen und technische Perfektion machen Ballz zum Augenschmaus. Leider ab und zu etwas unübersichtlich.

Sound 82%

Fetzig Soundtracks und enorm witzige Soundeffekte überzeugen. Selten paßten die Soundeffekte besser zum Spiel.

Gesamt 70%

Aufgrund der technischen Innovation hat sich Ballz diese Wertung redlich verdient. Leider stören spielerische Mängel den exzellenten technischen und präsentationsmäßigen Gesamteindruck.

Word Up

Selten ist mir eine Wertung schwerer gefallen. Auf der einen Seite gibt es erstklassige Grafik, tollen Sound, eine exzellente Präsentation und technisch atemberaubende Effekte, auf der anderen Seite stellt sich die Spielbarkeit auf

Dauer als recht mäßig heraus. Nichtsdestotrotz muß man dieses Spiel einmal gesehen haben, um glauben zu können, was abgeht!



Hans

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)			
Aladdin	108	Maximum Carnage	118
Andretti Racing	99	Maxin Wars	106
Art of Fighting	108	Mega Bomberman	99
Asterix	104	Mickey's Challenge	108
Barkley: Shut up!	94	Mortal Kombat 2	129
Bill Walsh Football	89	NBA Jam	114
Blades of Renegance	89	NBA Showdown	108
Brett Hull Hockey	84	NFL Quarterback Club	116
Bubba'n Stix	108	NHLPA Hockey '94	99
Bubey	94	NHLPA Hockey '95	116
Bulle vs. Blazers	108	Pele Soccer	89
Captain Planet	79	Pete Sampras Tennis	108
Castlevania-The New G.	94	Prince of Persia	99
Chuck Rock 2	99	Puggey	94
Combat Cars	108	Robocop 3	99
Cool Spot	99	Robocop VS Terminator	66
Demolition Man	108	Skitchin	99
Dragon's Lair	88	Sonic 2	84
Dragons Revenge	99	Sonic 3	125
Dune 2 (kompl. dt.)	108	Sonic Spinball	99
Dynamik Headdy	108	Streetfighter 2 Champion	125
EA Tennis	108	Streets of Rage 3	125
Eternal Champions	125	Subterrania	108
F1 (incl. Batterie)	104	Super Streetfighter 2	128
F-15 Strike Eagle 2	109	Sylvester + Tweety	109
FIFA Intern. Soccer	89	Tazmania 2	108
Flashback	108	Terminator 2 (Arcade G.)	79
Flintstones	99	Tiny Toons	89
Gauntlet 4	99	Turtles Tournament Fight	109
Hardball 94	99	Toejam & Earl 2	108
Hook	99	Urban Strike	108
Hulk	108	Virtual Bart	99
John Madden Football 94	108	Virtual Pinball	99
Jungle Book	99	Virtual Racing	166
Jurassic Park	104	WCW Wrestling	108
Jurassic Park Rampage	108	Where in the T. is Car. S.	53
Landtalker	118	Wiz'n Liz	99
Lemmings	99	World Class Soccer	99
LHX 2 / F-117 Nightstorm	89	World Cup USA '94	108
Lionking	118	WWF Royal Rumble	108
Loet Vikings	108	4 Spieler Adapter EOA	59
Lotus Turbo Challenge 2	94	6 Button Joypad Sega	39
Marko's Magic Football	118	6 Button Joypad (Fire)	33
		6 Button Pro Pad 2	44
		Action Replay Pro MD	105
		Mega Drive 2(o. Spiel)	199
		Tecno 183 Joypad	25

Mega CD-2 (dt.)

Mega CD 2 (ohne Spiel)	509
Multi - Mega	929
Afterburner 3	84
Battlecorps	108
Bill Walsh Football	89
Burning Fists	108
Chuck Rock 2	99
Demolition Man	108
Double Switch	94
Dragon Lair	94
Dune	99
FIFA	88
Final Fight	88
Formula 1 Racing	108
Ground Zero Texas	99
Heart of the Alien	99
Indiana Jones	108
Jurassic Park	84
Mortal Combat	99
NBA Jam	104
NHL Hockey '94	88
Powermonger	94
Prize Fighter	94
Road Avenger	99
Silphed	84
Sonic CD	88
Soulstar (kompl. dt.)	108
Terminator 1	99
Thunderhawk	99
Tomcat Alley	94
Worldcup USA '94	99
WWF Rage in the Cage	99

Neu: Für das Mega Drive
 MGH II für nur DM 649,-

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

Versandkosten: Vorkasse 7,90 DM, Nachnahme 9,90 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur g. VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
 PowerSoft Versand Axmann + Möller OHG, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Unsere Anzeige ist Euch nicht
 Groß genug? - Dafür sind
 unsere Preise um so kleiner !!!

★ TV GAMES ★

Gratis bekommt Ihr die neue
 „Marktübersicht Telespiele“
 (Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO
 mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen

☎ 0 30 / 7 81 15 36 ☎

oder schreiben

10823 Berlin, Grunewaldstr. 81
 (Versand und Laden)

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19
 Tel.: 4 53 22 73 - Hier auch „TESTKAUF“

Wißt ihr eigentlich, welches Importspiel sich am besten in Deutschland verkauft hat? Es handelt sich um kein geringeres

WÜSTE UND

Modul als Desert Strike, jenes

DSCHUNGEL

bahnbrechende Action-

WURDEN SCHON

spiel, das trotz überragen-

PLATTGEMACHT!

der Kritiken nicht in Deutschland

NUN ZITTERN DIE

veröffentlicht wurde, da Electronic

CITIES IN DEN USA!

Arts das damals noch aktuelle Golfkriegsthema für zu brisant hielt.

Kriegerisch geht es natürlich auch beim dritten Aufguß zu. Wir befinden uns im Jahre 2001 in den USA. Der äußerst populäre und einflußreiche Politiker H. R. Malone propagiert in reißerischen Reden seine Vision von einem ordentlichen Amerika. Was die Bevölkerung nicht weiß: Malone ist der Kopf einer der gefährlichsten paramilitärischen Organisationen der Welt und hat derzeit eine Superwaffe in Auftrag gegeben, um die gesamte Welt unterjochen zu können. Diese wertvollen Informationen hat das CIA einem eingeschleusten Agenten zu verdanken, der dafür mit seinem Leben bezahlen mußte. Aus Agent Egos Informationen geht weiterhin hervor, daß sich ein Entwicklungslabor auf Hawaii befinden soll; die Zeit drängt!



Neu! Bei Urban Strike seid ihr bei drei Missionen sogar zu Fuß unterwegs.

Strike
Urban



Hot-Spot

Ein grandios inszeniertes Action-Spektakel, sogar für Shoot 'em Up-Muffel!



Nichts Neues!

Als Spieler übernehmt ihr nun die Rolle eines ausgebufften Agenten und versierten Hubschrauberpiloten. Nachdem ihr euch einen von acht Co-Piloten mit unterschiedlichen Attributen ausgesucht und von eurem Commander ein kurzes Briefing über den Auftrag erhalten habt, fliegt ihr mit eurem speziellen Helikopter zum ersten Einsatzgebiet nach Hawaii. Hier



Im Freizeitraum stehen euch acht kompetente Co-Piloten zu Verfügung, darunter diesmal sogar ein Deutscher namens Erich Neuhauser.

Mission 5 San Francisco



Wie der Name schon andeutet, spielt sich diesmal einiges in großen Städten ab. In dieser Mission habt ihr vor allem mit einer dichten Nebeldecke und feindlichen Stellungen auf den Hochhäusern Probleme. Die Spuren führen euch zum berühmten Gefängnis Alcatraz.

Mission 8 Las Vegas



Der Kreis schließt sich allmählich, denn in dieser Stadt befindet sich das Hauptquartier des Schurken. Erschwert wird diese Mission vor allem dadurch, daß ihr nachts agieren müßt.

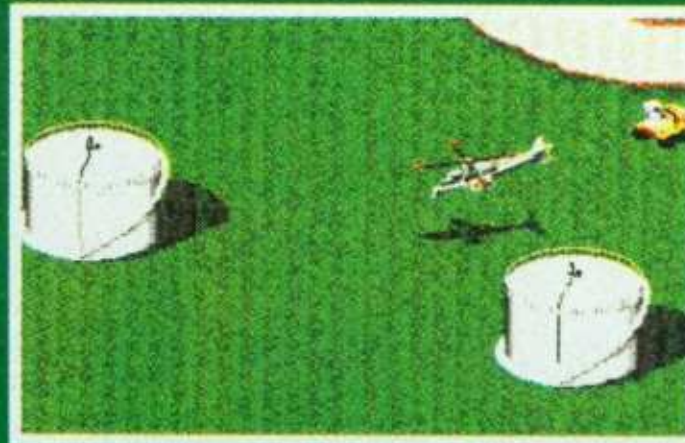
Zehn beinharte Missionen erwarten euch!

Mission 1 Hawaii



Beim ersten Auftrag bleibt euch leider keine Zeit, die Annehmlichkeiten der schönen Insel zu genießen. Die sechs Teilaufträge sind noch relativ einfach, da es genug Treibstofftanks und Reparaturmöglichkeiten gibt.

Mission 2 Die Öltürme



Der Schwierigkeitsgrad steigt hier schon merklich an, denn sämtliche Reparaturmöglichkeiten müssen erst einmal entdeckt werden. Die Öltürme sind zudem äußerst gut bewaffnet.

Mission 3 Im Ölturm



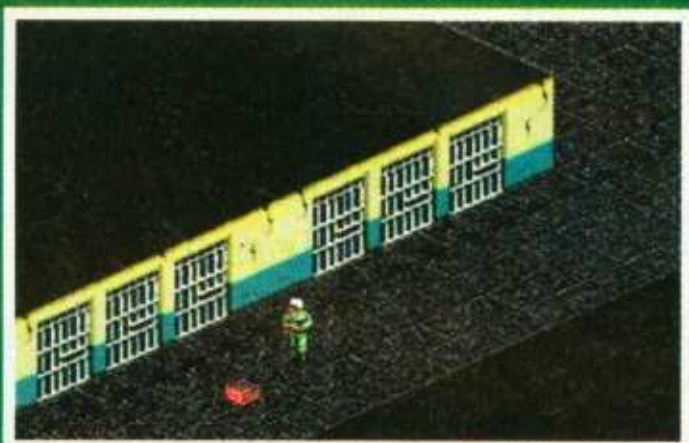
Direkt im Anschluß an die zweite Missionen dringt ihr in einen Ölturm ein und müßt die vier Aufgaben zu Fuß erledigen. Mit etwas Übung dürfte diese Aufgabe kein Problem sein.

Mission 4 Mexiko



Die Jagd nach dem Schwerverbrecher beginnt. Die Stellungen in Mexiko werden durch schwere Geschütze bewacht. Außerdem landen plötzlich viele Fallschirmspringer in dem Gebiet.

Mission 6 Alcatraz



Noch eine Mission, die ihr ohne den wendigen Helikopter erledigen müßt. Sucht in diesem großen Gefängnis nach weiteren Hinweisen.

Mission 7 New York



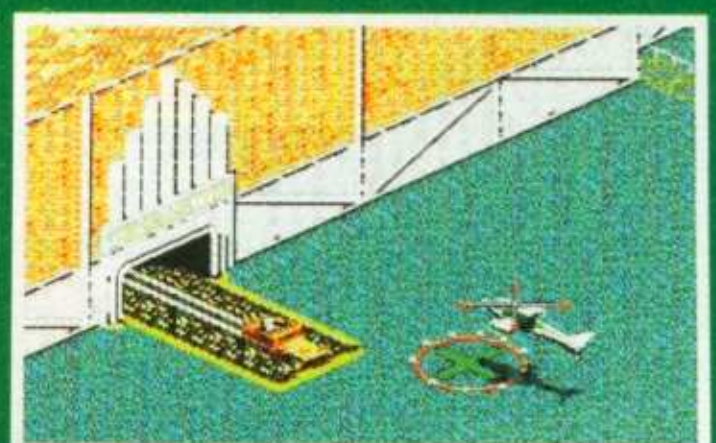
Malone schlägt zu! Das World Trade Center hat durch seine Terroraktionen schon beträchtlichen Schaden genommen. Fliegt geschickt um die Wolkenkratzer herum und verhindert Schlimmeres.

Mission 9 Im Casino



In der dritten und letzten Zwischenmission zu Fuß müßt ihr euch einen Weg durch die vielen Einarmigen Banditen bahnen und störende Stellungen wegsprengen. Malone ist ganz in der Nähe....

Mission 10 Unter dem Casino



Endlich! Das geheime Versteck des Schurken wurde entdeckt. In diesem letzten Abschnitt werdet ihr noch einmal bis auf das letzte gefordert, denn Malone wirft euch seine gesamte verbliebene Streitmacht entgegen - ultraschwer!



Mit der START-Taste könnt ihr eine Karte abrufen und Informationen über euren derzeitigen Status, die jeweilige Mission und sogar über das feindliche Inventar erhalten.



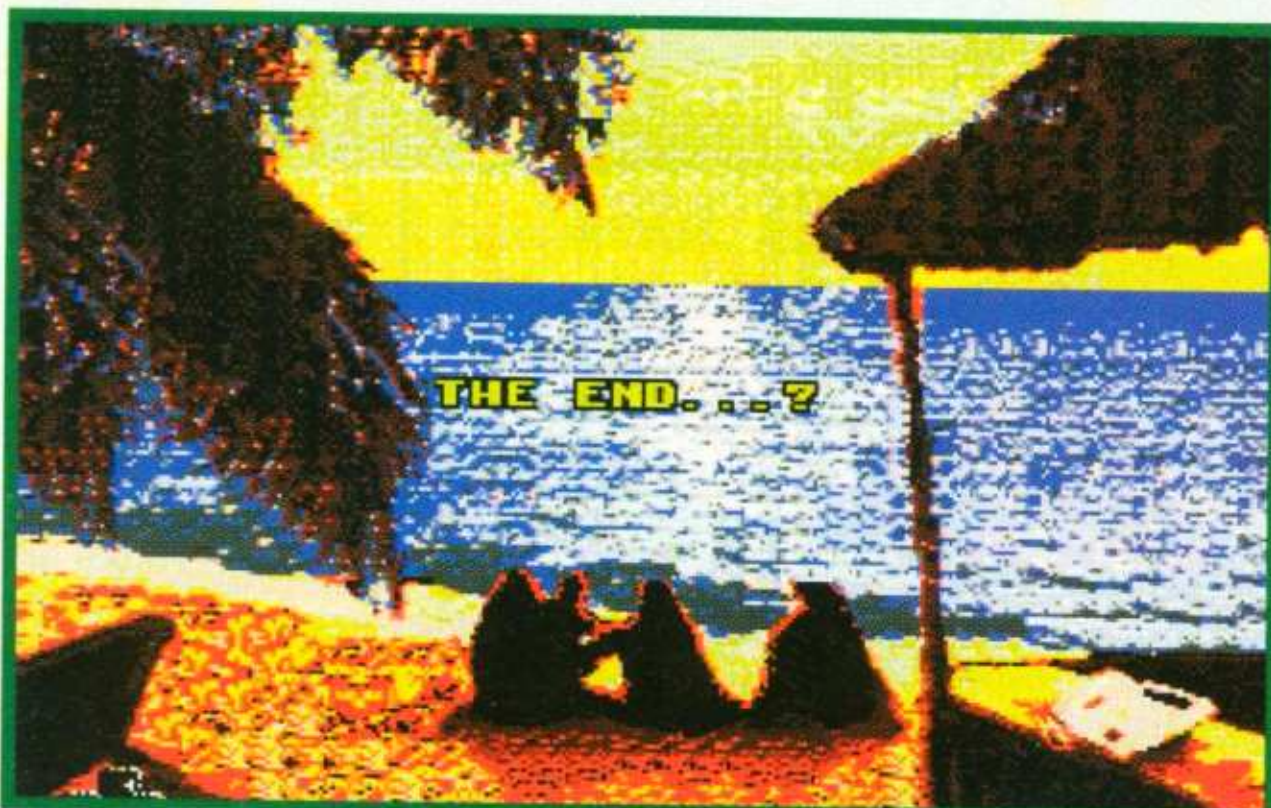
Das Briefing: Hier erhaltet ihr wichtige Informationen über den Feind und eure Missionen.

müßt ihr eine vorgegebene Anzahl von einzelnen Aufgaben lösen, die meistens darin bestehen, irgendwelche feindlichen Ziele zu zerstören oder Zivilisten und Verbündeten aus der Patsche zu helfen. Eine Übersichtskarte und kurze Erläuterungen über jeden Teilauftrag erhaltet ihr durch die Starttaste. Auf der Karte werden euch auch die Plätze kenntlich gemacht, wo sich neue Waffen (Ammo Crates) befinden, denn der Vorrat an Cruise Missiles (Taste A), Raketen (B) und Maschinengewehrschüssen (C) ist natürlich begrenzt. Ebenfalls



Das Ende einer Heldenkarriere: Nach drei verlorenen Leben müßt ihr noch einmal von vorne anfangen.

haushalten müßt ihr mit euren knappen Treibstoffvorräten (Fuel Drums), deren Lage ebenso an einem blinkenden Punkt zu erkennen ist wie sämtliche Reparaturmöglichkeiten (Armor Repair). Die Feinde schießen ja schließlich nicht mit Watte auf euch. Ihr merkt schon: Wer hier planlos durch die Gegend ballert, der wird schnell das Zeitliche segnen. Vielmehr ist genaues Taktieren vonnöten, um beispielsweise nicht plötzlich durch



To be continued? Das Schlußbild deutet schon auf einen möglichen vierten Teil hin.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Urban Strike
Hersteller: E.A.
Release: —

Arcade Action
Tel. 05241-24307
Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 10
Save Game Passwort
Besonderheiten exzellentes
Scrolling, gute Steuerung

Grafik **81%**

Äußerst detailliert, noch gelungener und abwechslungsreicher als beim Vorgänger.

Sound **70%**

Sehr sparsame, aber realistische Soundeffekte, keine Musik.

Gesamt **86%**

Auch ohne wesentliche Verbesserungen gegenüber Jungle Strike nach wie vor ein spielerischer Genuß.

ein Treibstoffproblem überrascht zu werden. Solche lebenswichtigen Gegenstände wie Waffen befinden sich übrigens oftmals unter irgendwelchen Gegenständen und müssen erst einmal mit Waffengewalt freigelegt werden.

us

Word Up

Beim offiziellen dritten Teil hat mich das Fieber endgültig gepackt. EAs intelligente Action/Strategie-Mixtur ist nicht zuletzt dank packender Story von Anfang an hochmotivierend. Wirkliche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sucht man hier zwar

vergebens, doch angesichts der interessanten Schauplätze und dem wohl dosierten Schwierigkeitsgrad verzeiht man EA den Innovationsmangel gerne.



Takara sicherte sich die Lizenzen für eine Reihe von Neo Geo-Titeln. Das erste Resultat war Fatal Fury, ein für damalige Verhältnisse anspre-

TAKARAS NEUESTER

chendes Werk. Beim zweiten Teil **PRÜGELSTREICH.**

verlief die Umsetzung ungleich schwerer, da das Original bereits 106MBit verschlingt. Der meiste Speicherplatz ging dabei für die neuen Mitstreiter drauf, denn nur Terry und Andy Bogard, der Kickboxer Joe Higashi sowie Billy Kane sind übriggeblieben. Der Spielverlauf dürfte Liebhabern des Genres kein fragendes Stirnrunzeln



Der deutsche Obermütz Wolfgang Krauser empfängt seine Gegner in einem malerischen Schloß.

entlocken. Erklärungsbedürftig ist lediglich die Tatsache, daß ihr mit der Taste Z die Spielebene wechseln könnt (bei Fatal Fury wird traditionell auf zwei Ebenen geprügelt) oder mit der Taste C dem Gegner zu einem unfreiwilligen Seitenwechsel verhelfen könnt. **US**



Da freut sich jeder Orthopäde: Joe Higashi wird gerade vom Big Bear flachgelegt (oben). Diese Sprungtechnik von Kim Kap Hwan ist besonders effektiv (unten).



Kendo Choyote ist sicherlich einer der stärksten Kämpfer im Feld.

Steuerung aus, die sich offenkundig am Klassiker Street Fighter II orientiert. Ansonsten gehören noch penibel genaue Statistiken und eine Zeitlupenwiederholung zu den besonderen Features. **US**

Im „Funroom“ spielt euch die Brutal-Band sämtliche Titel der CD vor.

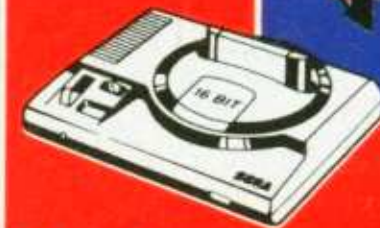


Schattenboxen: Die Foxy Fox-Stage ist mit die interessanteste Runde im Spiel.



Check Up

Mega Drive
24 MBit



Fatal Fury 2 Beat 'em Up
Hersteller: Takara Tel.: -
Release: Oktober Preis: DM 119,95

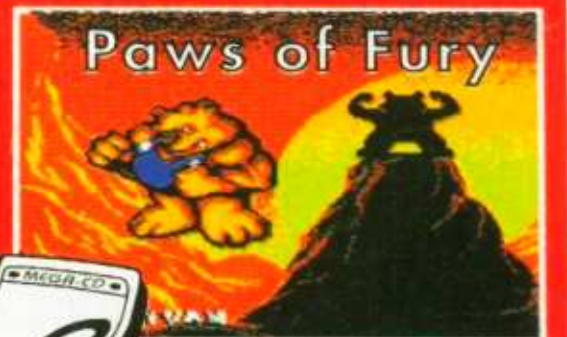
Spieler1-2
Levels12
Save Game.....-
Besonderheiten.....Umsetzung, unterstützt das 6 Button-Pad

Grafik **71%**
Sound **62%**
Gesamt **75%**

Ein gutes Prügelspiel mit einem gehobenen Schwierigkeitsgrad.

Check Up

Mega CD II



Paws of Fury Beat 'em Up
Hersteller: Gametek Tel.: -
Release: September Preis: DM 119,95

Spieler1-2
Levels10
Save Game.....Paßwort
Besonderheiten..Special Moves müssen erlernt werden, Tiere als Hauptdarsteller

Grafik **73%**
Sound **70%**
Gesamt **59%**

Schwächen in der Spielbarkeit verhindern einen Spitzenplatz.



PLAYERS GUIDE

Hyperdunk	Seite 257-258
Tomcat Alley	Seite 259-261
Streets of Rage 3	Seite 262-267
RBI Baseball '94	Seite 268-270
Hardball '94	Seite 271-273
Subterranea	Seite 274-278
Incredible Hulk	Seite 279-283
Aladdin	Seite 284-287

Komplettlösung zu:	Seite:	Ausgabe:
Aladdin	18-021, 77-082, 119-122	02, 04, 05
Das Dschungelbuch	65-76	04
Eternal Champions	172-178	07
Fantasy Dizzy	53-58, 83-90	03, 04
Flashback	24-32	02
Jungle Book	203-223	08
Land of Illusion	5-6	02
Mortal Kombat	15-16	02
Prince of Persia	172-178, 193-202	07, 08
Ranger X	33-44	03
Sonic 3	129-145, 192	06, 07
Sonic Chaos	108-118, 151-157, 161-171	05, 06, 07
Street Fighter 2	1-4	02
The Ottifants	97-107, 146-150, 188-191	05, 06, 07
Tournament Fighters	45-52	03
Virtua Racing	192	07

CODES + FREEZERS

Seite 288

Beauty and the Beast
Caliber 50
Castlevania
Double Dragon 3
Fighting Masters
Flintstones

Ground Zero Texas
Jordan vs. Bird
Jungle Book
Mega Turrigan
Outrunners
PGA Tour Golf

Pigskin Foobrawl
Predator 2
Risky Woods
Streets of Rage 3
Subterranea
Sunset Riders

Super Street Fighter II
Sword of Vermillion
Talmi's Adventure
Ultimate Qix
Whip Rush
Wiz 'n' Liz

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 !!!

Mit bis zu 8 Spielern, die sich in einem einzelnen Spiel gegenseitig Konkurrenz machen, ist Hyperdunk auf jeden Fall 'das Spiel' für viele Mega Drive-Besitzer!

Allgemeine Tips...



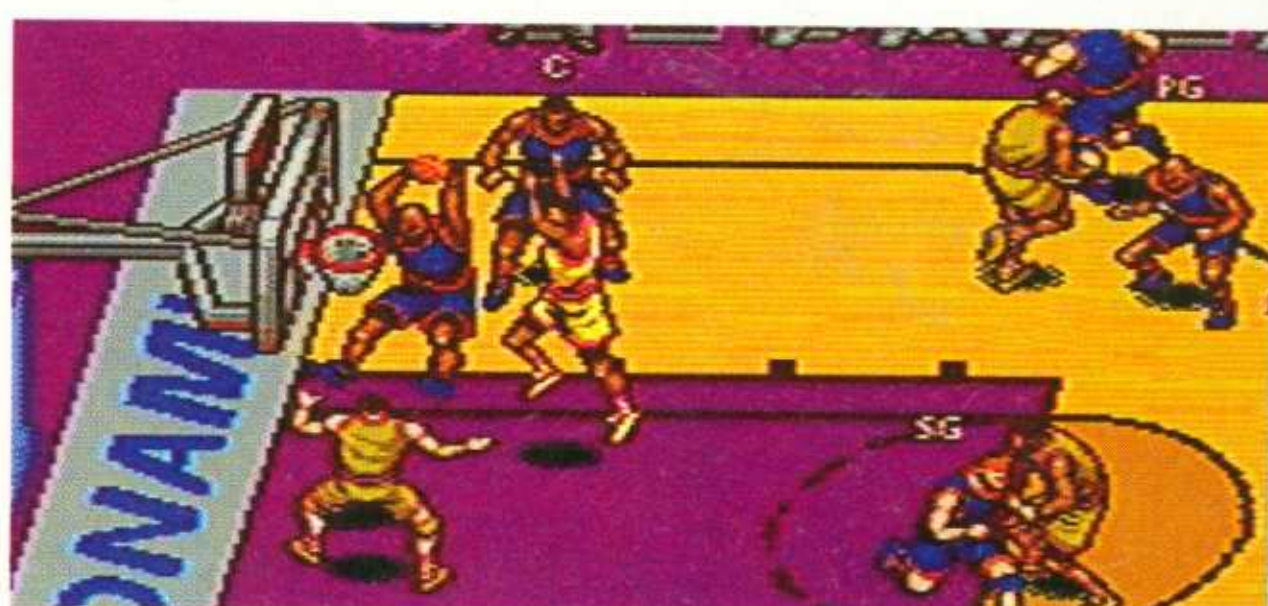
Das Spiel beginnt mit einem Sprungball in der Feldmitte. Plane ihn genau und drücke Knopf A, um zu springen.



Während du im Besitz des Balls bist, mußt du Knopf B drücken, um den Ball weiterzugeben. Während du B gedrückt hältst, kannst du die Paßrichtung wählen und den B-Knopf dann loslassen.



Drücke Knopf A, um einen Wurf auf den Korb auszuführen. Lasse den Knopf los, wenn du bereit bist.



Tippe 2 mal Knopf A an, um einen "Windmill" oder einen "Double clutch" auszuführen.



Wenn du für einen Wurf nahe genug beim Korb bist, kannst du ein Dunking vollziehen.



Drücke den Startknopf, um eine Auszeit zu nehmen (2 Auszeiten pro Viertel sind erlaubt). Nutze die Gelegenheit dazu, die schwächeren Spieler auszutauschen.



Wenn du nicht im Besitz des Balls bist, kannst du die Kontrolle über deine Spieler verändern, indem du Knopf B betätigst.



Wenn du versuchst, den Ball wieder in deinen Besitz zu bekommen, mußt du Knopf A drücken, um den Wurf abzufangen oder abzublocken.

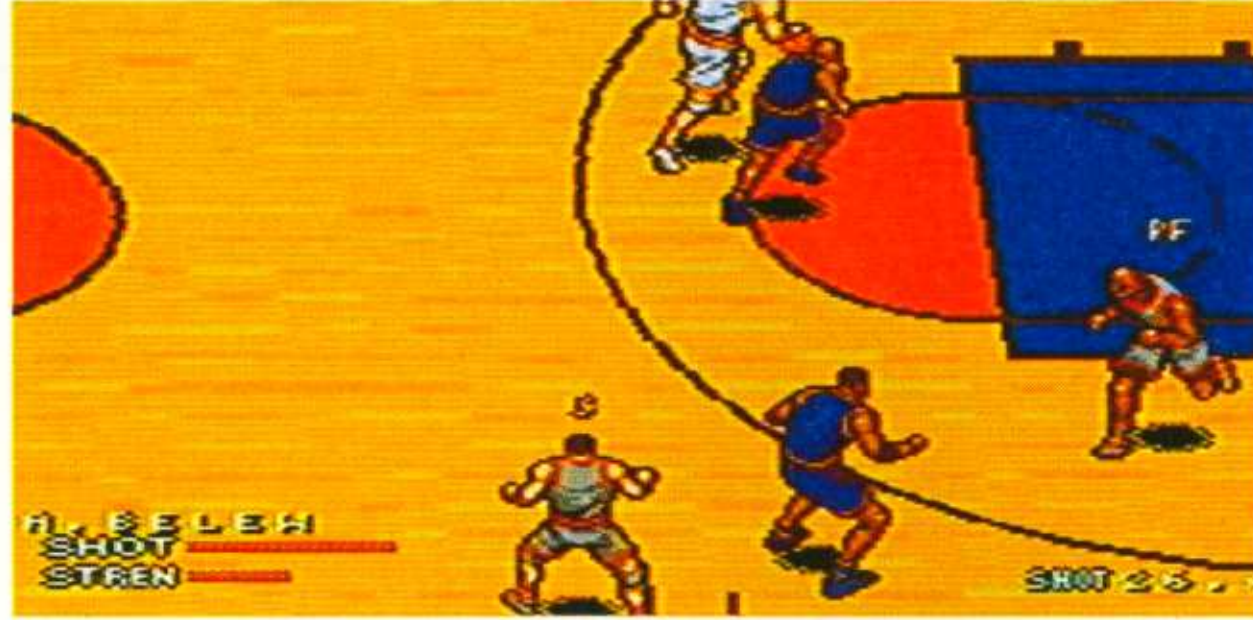


SEGA 258 SEGA HYPERDUNK

...Allgemeine Tips



Drücke C für den Versuch, einem Gegner den Ball abzunehmen. Am besten stehst du dabei deinem Gegner gegenüber.



Wenn einer deiner Spieler den Ball hat, mußt du überprüfen, ob seine Leistung der Norm entspricht. Dies kannst du den Statistiken in der unteren linken Ecke entnehmen.

Die 4 besten Teams



Dies ist wahrscheinlich das stärkste Team von insgesamt 18. Es besitzt eine hervor ragende Abwehr und gute Wurfgeschicklichkeit. Damit übertrifft es alle anderen Teams der Liga.



Charlotte hat ein sehr starkes Team. Es ist sehr schnell, aber es spielt nicht immer perfekt.



Dieses Team besitzt eine durchschnittliche Geschicklichkeit. Einige Spieler sind sehr gut. Sie entscheiden, ob das Spiel gewonnen oder verloren wird. Setze E. Mori und F. Crick ein. Sie haben am meisten zu bieten!



New Jersey hat ein sehr ausgeglichenes Team. Es ist gegen die besten Teams der Liga konkurrenzfähig. Mit Spielern, wie A. Belew, ist die Mannschaft im Gegenangriff sehr stark.

Paßwörter

Die folgenden Paßwörter sind alle im Playoff-Modus für das Team anzuwenden, welches du vertrittst. Die Nummern, die vor dem Paßwort stehen, bedeuten folgendes: die 1. Zahl zeigt die Rundennummer an, und die 2. Zahl zeigt die Spiele an, die du gewonnen hast. Gib das Paßwort genau wie vorgegeben ein:

MINNESOTA		CHARLOTTE		UTAH		NEW JERSEY	
2-2	KW1RY 9BM	2-4	5WYC1 WJ7	2-4	H955M 8MK	2-4	1L37D ZCM
3-3	XN-L0 4T6	3-3	R4659 FV9	3-3	8ZTZX KS2	3-3	NT9BP 12G



TOMCAT ALLEY

In diesem 1. Teil der zweiteiligen Lösung zu der zur Zeit besten Luftkampfsimulation auf Mega CD führen wir dich durch die ersten 3 Missionen und durch die Rettungsaktion!

Stufe 1



1. Nachdem du die hervorragenden Filmausschnitte überprüft hast, kannst du in den Luftraum eindringen. Um dieses Spiel erfolgreich spielen zu können, mußt du den Gesprächen zwischen den Piloten zuhören. Wenn du eine Anspannung in ihren Stimmen bemerkst, kannst du darauf wetten, daß du einen Banditen hinter dir hast.

1. Nachdem du die hervorragenden Filmausschnitte überprüft hast, kannst du in den Luftraum eindringen. Um dieses Spiel erfolgreich spielen zu können, mußt du den Gesprächen zwischen den Piloten zuhören. Wenn du



und das untere für 'Ausweichmanöver'.

2. Im Hauptscreen befinden sich die Waffen auf der linken und die Ausrüstung auf der rechten Seite. Du erkennst sie an 3 Symbolen. Das rechte obere Symbol steht für 'Bordfunk', das mittlere für 'Aufklärungskamera'



3. Es gibt 2 Arten von Waffen: Eine für den Luft- und die andere für den Bodenangriff. Setze im normalen Kampf Sidewinder-Raketen (oberes Symbol) ein. Benutze gegen große MIGs und Bomber die Phoenix-Raketen. Wenn dir die Munition einer Waffe ausgeht, kannst du eine einsetzen, die noch Munition übrig hat.

3. Es gibt 2 Arten von Waffen: Eine für den Luft- und die andere für den Bodenangriff. Setze im normalen Kampf Sidewinder-Raketen (oberes Symbol) ein. Benutze gegen große MIGs und Bomber die Phoenix-Raketen. Wenn



4. Für jede Mission hast du für Ausweichmanöver vor heranfliegenden Raketen bis zu 9 Leuchtfackeln/Lametta zur Verfügung. Wenn du sie alle verbraucht hast und eine Rakete naht, mußt du schnell den nächsten Banditen (rotes Dreieck) ansteuern und darauf hoffen, daß du schnell umdrehen kannst.

4. Für jede Mission hast du für Ausweichmanöver vor heranfliegenden Raketen bis zu 9 Leuchtfackeln/Lametta zur Verfügung. Wenn du sie alle verbraucht hast und eine Rakete naht, mußt du schnell den



5. In deiner 1. Mission mußt du zuerst den B-Knopf auf dem aufleuchtenden Bordfunksymbol drücken, um mit deinem Wingman zu sprechen. Drücke an deinem 1. Kontrollpunkt B. Sprache nochmals mit deinem Wingman, da Banditen auf dem Screen auftauchen. Sie sind als rote Dreiecke angezeigt.

5. In deiner 1. Mission mußt du zuerst den B-Knopf auf dem aufleuchtenden Bordfunksymbol drücken, um mit deinem Wingman zu sprechen. Drücke an deinem 1. Kontrollpunkt B. Sprache nochmals mit



6. Bewege den Cursor auf einen der 3 Banditen und drücke B. Vor dir taucht ein Zielobjekt auf. Achte darauf, daß das obere linke Symbol aufblinkt, und versuche, dein Suchkreuz auf das bewegliche Zielobjekt einzustellen. Wenn es sich rot färbt, mußt du schnell A zum Feuern drücken.

6. Bewege den Cursor auf einen der 3 Banditen und drücke B. Vor dir taucht ein Zielobjekt auf. Achte darauf, daß das obere linke Symbol aufblinkt, und versuche, dein Suchkreuz auf das bewegliche Zielobjekt



7. Wenn du das Zielobjekt verfehlst, wird es sich abdrehen und dich, wie auf dem Bild gezeigt, von hinten angreifen. Nun mußt du ein Ausweichmanöver durchführen. Wenn der Alarm losgeht und 'Warnung' im Screen aufleuchtet, mußt du das Suchkreuz nach unten rechts bewegen und B drücken.

7. Wenn du das Zielobjekt verfehlst, wird es sich abdrehen und dich, wie auf dem Bild gezeigt, von hinten angreifen. Nun mußt du ein Ausweichmanöver durchführen. Wenn der Alarm losgeht und 'Warnung' im Screen



8. Nachdem du den 1. Banditen erledigt hast, mußt du dem zweiten ausweichen, bevor du ihn auch noch zerstörst. Danach kannst du dich an den 3. Banditen heranmachen und mit dem Ziel der Mission fortfahren.



9. Der Bomber muß mit der 2. Waffe, der Phoenix-Langstreckenrakete, zerstört werden. Sobald du das gezeigte Bild siehst, mußt du die mittlere Waffe wählen und dich an den Bomber hängen.



10. Wenn du den Jagdbomber verpaßt oder zu langsam bist, mußt du die Mission abbrechen und neu starten. Während des Spiels kannst du die Kontrollpunkte in beliebiger Reihenfolge wählen, aber dies erhöht den Schwierigkeitsgrad - du wirst mit einer unglaublichen Anzahl von Feinden konfrontiert.

10. Wenn du den Jagdbomber verpaßt oder zu langsam bist, mußt du die Mission abbrechen und neu starten. Während des Spiels kannst du die Kontrollpunkte in beliebiger Reihenfolge wählen, aber dies



TOMCAT ALLEY

Stufe 2



1. In dieser Mission gibt es 2 Kontrollpunkte. Schalte alle Jagdbomber in diesem Gebiet aus. Benutze dann die Kamera zur Aufklärung.



2. Sofort beim Start wirst du mit 4 Banditen konfrontiert, mit denen du fertig werden mußt. Wähle einen aus und bereite dich auf ein Ausweichmanöver vor.



3. Der 2. Bandit ist schon etwas zäher, da er deinem Zielsteuersystem ausweicht. Wenn du ihn verfehlst, bekommst du noch eine Chance.



4. Der dritte und vierte Bandit greift an. Hier mußt du ein Ausweichmanöver unternehmen. Begib dich nun zum 2. Kontrollpunkt.



5. Nimm Kontakt mit deinem Wingman auf. Vernichte die Banditen der Reihenfolge nach. An einer Stelle wird Shadow 3 mit einer MIG attackieren. Setze die Phoenix-Rakete ein.



6. Wenn Shadow 3 abgeschossen ist, mußt du mit der folgenden Rettungsaktion beginnen. Dann kannst du mit deiner Mission fortfahren.

Rettungsaktion



7. Gehe zum 1. Kontrollpunkt und wähle eines der 4 Zielobjekte. Wie zuvor wirst du wieder angegriffen, wenn du die Zielobjekte verfehlst.



8. Wähle nun den 2. Kontrollpunkt. Die Feinde besetzen den Luftraum, während du dich der Unfallstelle näherst.



9. Wenn du die Zielobjekte verfolgst, mußt du dein Fadenkreuz auf die Mitte des Gebietes richten und darauf warten, bis der Feind hineinfliegt.



10. Nach dem 2. Kontrollpunkt mußt du mit den Helikoptern Kontakt aufnehmen und Luftunterstützung geben.



11. Greife Feinde an und spreche nochmals mit den Rettungshubschraubern. Benutze dazu den Bordfunk.



12. Wenn deine Mission erfolgreich war, werden die Helikopter hereinfliegen und die gestrandeten Piloten aufsammeln. Nun mußt du zurück zur 2. Stufe gehen.



TOMCAT ALLEY

Stufe 3



Kontrollpunkt aus. Wenn du an dieser Stelle zu lange brauchst, führst du einen Maschinendefekt herbei und explodierst!

1. Bei deiner Rückkehr zur 2. Stufe mußt du darauf warten, daß der Pilot "Watch The Birdie" sagt. Benutze dann die Kamera. Du kommst nun auf die 3. Stufe. Deine Mission lautet, eine Brücke zu sprengen. Wähle den 1.



2. An dem 1. Kontrollpunkt befinden sich 3 Banditen. Schalte diese in der üblichen Weise aus. Vergiß nicht - wenn du alle Sidewinder-Raketen eingesetzt hast, kannst du auf Phoenix-Raketen umschalten!



eine 50% ige Chance zum Überleben.

3. Wenn du dich im Kampf befindest und alle Ausweichmanöver durchgeführt hast, kannst du nur noch durch das Wählen eines anderen Zielobjektes (wie im Bild gezeigt) auf dem Screen überleben. Du erhältst dadurch



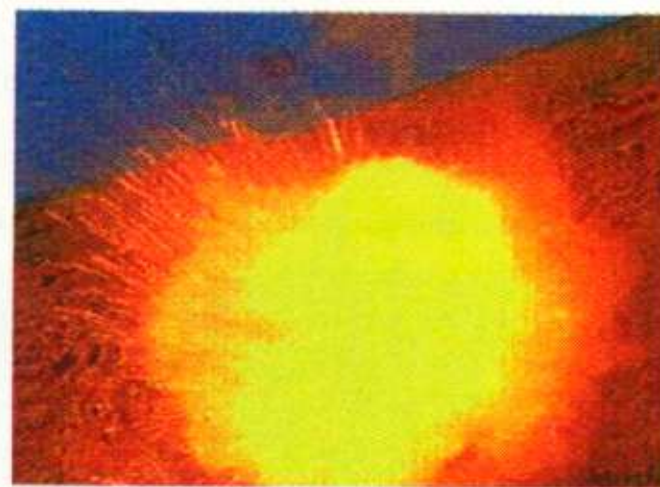
wähle die Maverick-Raketen aus (das obere Symbol).

4. Der 2. Kontrollpunkt führt dich in den Kampf gegen eine Boden-Luft-Rakete (S.A.M.). Die 1. S.A.M. kannst du nicht abschießen. Weiche ihr sofort aus. Mache dich nun fertig, die nächste anzugreifen. Schalte um zu Bodenwaffen und



sehr schnell geschehen - ansonsten wirst du abgeschossen, und die Mission ist vorbei.

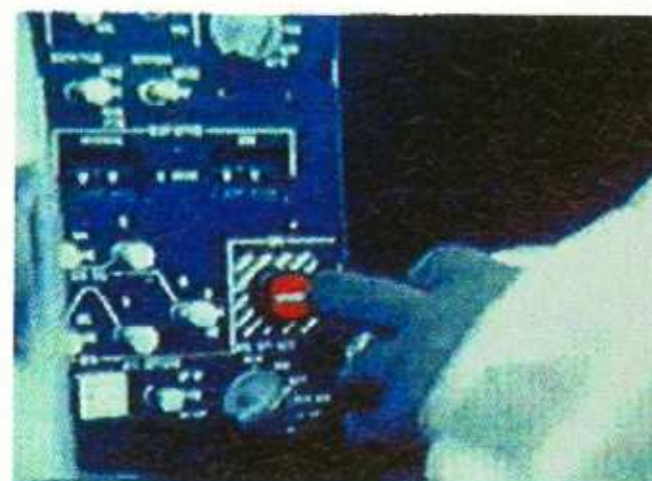
5. Der Screen erscheint, wie auf dem Bild gezeigt. Sobald du das grüne Quadrat siehst, mußt du dein Fadenkreuz dorthin bewegen. Es bewegt sich den Bildschirm abwärts. Steuere es schnell an und schieße die Maverick ab. Dies muß



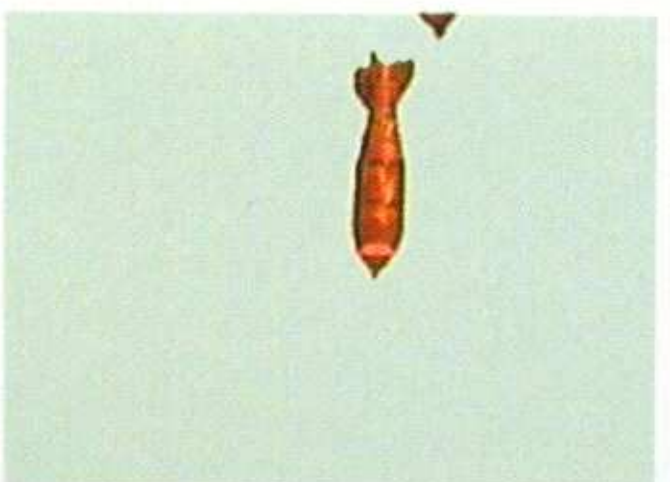
6. Ziele auf das nächste Objekt - eine S.A.M. Sie bewegt sich wie die erste den Screen hinunter. Zerstöre sie und richte dein Fadenkreuz auf das Ausweichmanöversymbol. Du mußt der folgenden S.A.M. ausweichen.



7. Nun wirst du von den nächsten beiden S.A.M.s angegriffen. Weiche den herannahenden Raketen einfach aus, oder du wirst zerstört werden. Du kannst alle deine Ausweichmanöver einsetzen, da die restliche Mission ohne Angriffe verläuft.



8. Nun beginnt die eigentliche Mission - die Sprengung der Brücke! Bleibe bei den Luft-Boden-Raketen und wähle die Bomben (mittleres Symbol auf der linken Seite) aus.



über dem Zielobjekt befindet, und drücke den Abschußknopf.

9. Wenn du die Brücke erkennst, mußt du deine Fähigkeiten überprüfen. Es gibt kein Zielsuch- oder Steuerungssystem. Daher mußt du selbst entscheiden, wo du die Bombe abwirfst. Warte, bis der Jagdflieger sich



letzten Stufen dieses Spiels werden in der nächsten Ausgabe ausführlich beschrieben.

10. Wenn du richtig gezielt hast, wird die Brücke in einem **Flammenball** explodieren. Wie auch immer - wenn du sie zu spät oder zu früh abgeworfen hast, muß die Mission nochmals wiederholt werden. Die



Von Sega ist das 3. „Beat ‘em Up“ der Serie erschienen. In dieser Ausgabe zeigen wir die Moves und eine Lösung der ersten 3 Levels.

Axels Spezialattacken

Drachenflügel



Drücke Knopf A.

Schneller Schlag



Drücke VORWÄRTS und Knopf A.

Flammenschlag



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B.

Schneller Baseball-Bat



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B, um die Bewegung mit dem Baseball-Bat auszuführen.

Flammenschwert



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B, um die Bewegung mit dem Schwert auszuführen.

Schwert



Drücke VORWÄRTS und Knopf A.

Blazes Spezialattacken

Feuerball



Drücke VORWÄRTS und Knopf A.

Salto



Drücke Knopf A.

Messerwirbel



Drücke VORWÄRTS und Knopf A, um die Bewegung mit dem Messer durchzuführen.

Flammenschwert



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B, um die Bewegung mit dem Schwert auszuführen.

Fliegende Messer



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B, um die Bewegung mit dem Messer auszuführen.

Flammenfäuste



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B.



STREETS OF RAGE 3

Skates Spezialattacken



Drücke Knopf A.



Drücke VORWÄRTS und Knopf A.



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B.



Drücke VORWÄRTS und Knopf A für die Baseball-Bat-Bewegung.



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B für die Baseball-Bat-Bewegung.



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B für die Messerbewegung.

Zens Spezialattacken



Drücke Knopf A



Drücke VORWÄRTS und Knopf A.



Drücke VORWÄRTS und Knopf A oder VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B für eine Bewegung mit einer beliebigen Waffe.



Drücke VORWÄRTS, VORWÄRTS und Knopf B.

Cheats...

Spiele als Roo

Drücke auf dem Titelscreen HOCH und Knopf B gleichzeitig. Drücke danach START. Roo wird dem Roster zugefügt. Du kannst ihn nun spielen!



STREETS OF RAGE 3

Der Feind



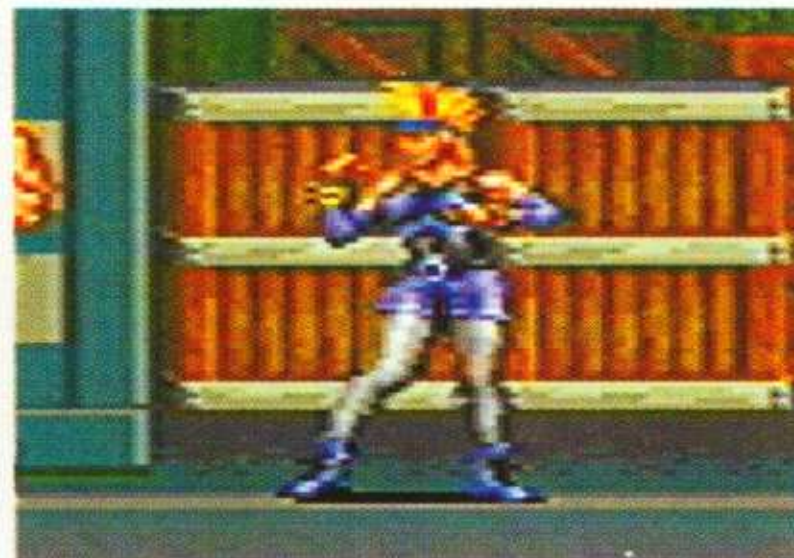
Goldie

Goldie kann deinen Angriff abblocken, hat aber nur begrenzte Energie.



Zack

Es gibt viele Zacks. Sie alle haben nur begrenzte Energie.



Soozie

Sie ist sehr flink, aber sanftmütig und gleichzeitig auch schwach.



Garcia

Garcia kann gut mit Messern umgehen. Nimm ihm, so schnell du kannst, die Waffen ab. Sonst kostet er dich sehr viel Energie.



Dwight

Dwight kann 2 schreckliche Attacken ausüben. Er kann sehr schnell am Boden entlang gegen dich rollen und auch Feuer spucken.



Wings

Er ist der zäheste Biker. Er kann schon einige Schläge einstecken.



Donovon

Er ist ziemlich schnell und sehr geschickt. Er stellt mehr ein Hindernis als eine Bedrohung dar.



Scarab

Sie besitzen unterschiedliche Energie. Sie können über den Boden rutschen, was dich überraschen wird!



Carlos

Er ist nicht sehr aggressiv und lässt sich leicht zum Wurf greifen.



Bono

Er ist gemeiner als Donovan. Er führt die gleichen Bewegungen aus - nur schneller und mit mehr Energie.



Electra

Stelle dich nicht zu weit von ihr weg. Denn sie wirft elektrische Blitze ab, die dich verletzen können.



Lorena

Lorena ist Electra sehr ähnlich. Sie hat auch einen gefährlichen elektrischen Blitz, aber sie hat weniger Energie.



STREETS OF RAGE 3

Stufe 1



1. Alle Gegner auf diesem Level haben bestimmte Fähigkeiten und eine bestimmte Energiemenge. Hier brauchst du deine Special Moves nicht allzu oft.

2.1 Am Ende dieses Levels wirst du mit Macleod und Macbride konfrontiert. Beide sind mit Schrotflinten bewaffnet. Ein Angriff aus der Luft ist empfehlenswert.

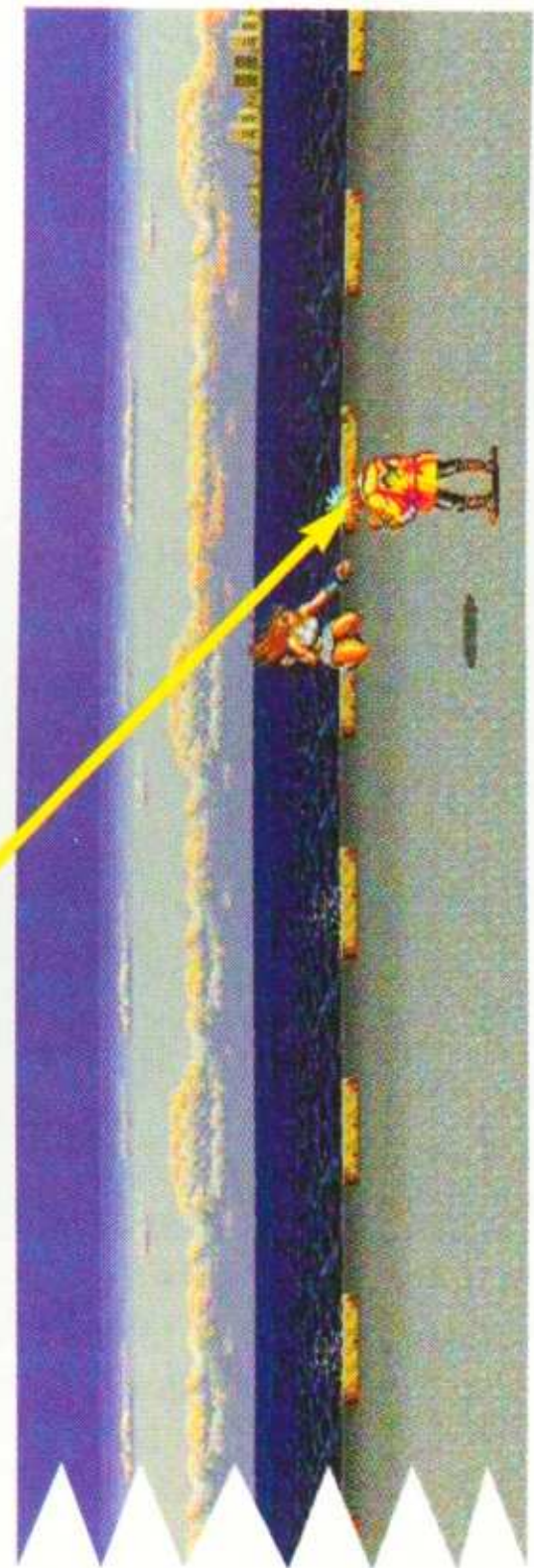


Teil 2



2.2. An dieser Stelle findest du ein Schwert. Es wird dir beim Start sehr nützlich sein.

3.1 Sie nähern sich vom Wasser und von der Straße aus. Stelle dich in die Mitte des Bildschirms, um beide Seiten beobachten zu können.



Teil 3

3. Am Ende dieses Levels mußt du gegen Shiva kämpfen. Er ist ein für den 1. Level überraschend zäher Gegner. Bleibe in Bewegung und wende, so oft du kannst, deine Special Moves an. Achte auf seinen Rutsch-Angriff!



STREETS OF RAGE 3

Stufe 2



1. Diese Typen kannst du durch einen hohen Tritt oder eine beliebige Spezialbewegung von ihren Motorrädern herunterwerfen. Hüte dich aber vor den grünen Bikern. Für sie brauchst du etwas länger.



2. Nach der Gegenüberstellung mit allen Feinden dieses Levels stößt du auf Bruce und Roo.

Bruce and Roo...



Greife Bruce und Roo einzeln an. Gehe nahe heran und übe eine Schnellschlag-Bewegung aus. Schon bald kannst du zu Teil 2 fortschreiten. Achte auf Roos Wirbeltritt.



1. Hier werden dir zuerst die flackernden Lichter auffallen. Kämpfe nicht, wenn alle Lichter zusammen ausgehen.



2. Diese Typen greifst du am besten aus der Luft an, z. B. mit Fliegenden Tritten usw. Sie können am Boden entlangrutschen und dich umstoßen.



3. Am Ende dieser Stufe triffst du Electra und Lorena. Benutze die Waffen, die dort liegen, um eine maximale Wirkung zu erzielen.



Teil 3 bringt dich an die Bar des Nachtclubs. Dort begegnest du Mona und Lisa. Hole das Huhn aus der Ecke, denn du brauchst soviel Energie wie möglich.

Mona and Lisa...

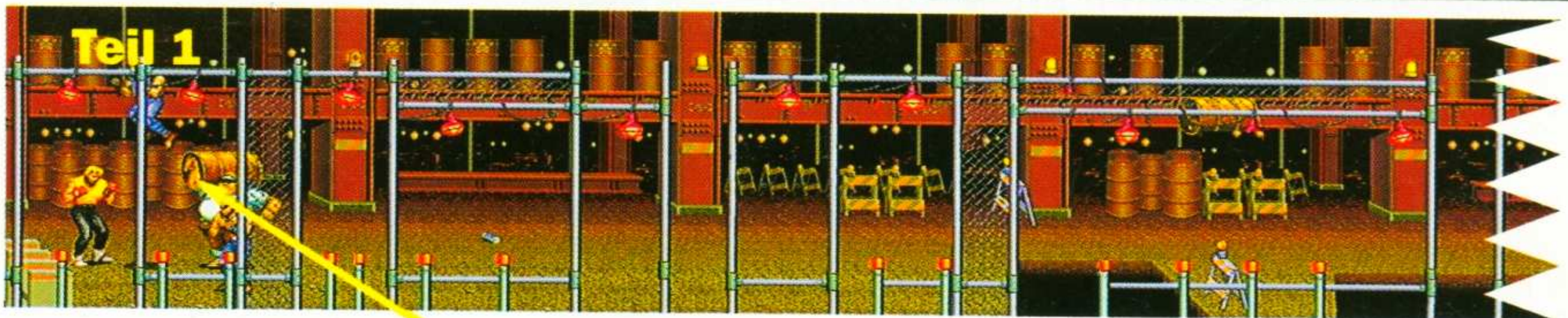


Mona und Lisa sind sehr sanftmütig und haben einige sehr athletische Bewegungen auf Lager. Eine ist der elektrische Blitz am Boden entlang - paß auf!



STREETS OF RAGE 3

Stufe 3



Teil 1

1. Wenn du eine Spezialattacke links von den fallenden Fässern ausführst, kannst du sie nach rechts schlagen, damit sie herunterfallen und alle Typen auf der Bahn erledigen.



2. Nutze die Löcher im Boden zu deinem Vorteil. Trete oder werfe deine Feinde hinein. Aber sei vorsichtig, daß du nicht selber hineinfällst. Du würdest erheblich an Energie verlieren.

Cheats...

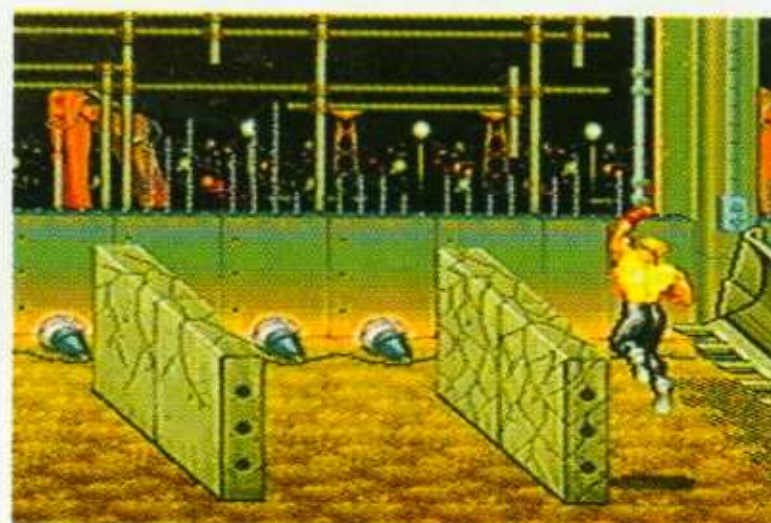
Starte mit 9 Spielern

Gehe in den Optionenscreen und benutze den 2. Joypad. Drücke HOCH, A, B und C gleichzeitig. Bewege dich mit dem 1. Joypad nach RECHTS, um mehr Männer zu erhalten.

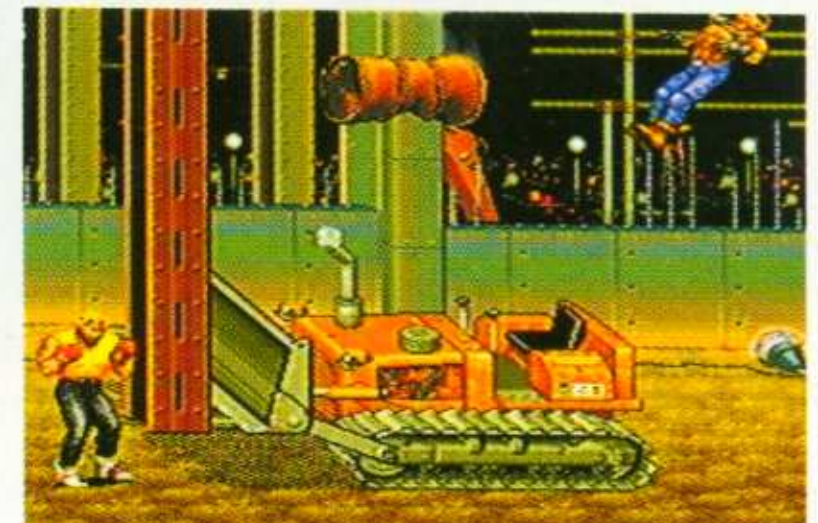


Teil 2

1. Im 2. Teil ist es ratsam, einen möglichst großen Vorsprung vor dem Bagger zu erlangen.



2. Vollziehe an jeder Wand eine VORWÄRTS- und eine A-Attacke. Die Wand fällt um, und der Bagger wird zurückgehalten.



3. Am Ende des Levels wird ein Faß auf den Fahrer fallen. Daher brauchst du nicht gegen ihn zu kämpfen.



Teil 3

1. Die beste Strategie in diesem Level ist, dich auf die linke Seite zu stellen und zur rechten Seite hin zu kämpfen. Versuche, deinen Gegner vom Lift herunterzustoßen.



2. Je näher du dem oberen Teil kommst, desto schwerer erwischst du deine Feinde. Benutze, wenn möglich, die Waffen, die sie bereithalten.



3. Der Lift fährt an die Spitze der Konstruktion. Dort wirst du mit einem Roboter, der ein Abbild Axels ist, konfrontiert.

Axel...



Wenn du gegen den Roboter Axel kämpfst, mußt du dich vor seinem Flammenschlag hüten, den er regelmäßig anwendet. Er erzielt damit eine große Wirkung. Der beste Rat ist: warte im Kampf auf seinen Angriff und drücke A. Dies wirft ihn um - das heißt, solange du es im richtigen Moment machst!



RBI Baseball '94 ist möglicherweise die bisher beste Baseball-Simulation. Sie ist sehr anwenderfreundlich. Du findest dich schnell zurecht und wirst schon bald süchtig! Lies weiter, damit du spezielle Punkte des Spiels nicht verpaßt!

Pitching



Normal

Drücke den Richtungsknopf weder HOCH noch RUNTER, sondern drücke nur den A-Knopf.



Langsam/Knuckleball

Drücke und halte den Richtungsknopf HOCH und drücke dann den A-Knopf.



Schneller "Fastball"

Drücke und halte den Richtungsknopf RUNTER und drücke dann den A-Knopf.



Die Kontrolle des Balls

Drücke auf dem Richtungsknopf nach dem Pitching nach LINKS oder RECHTS.



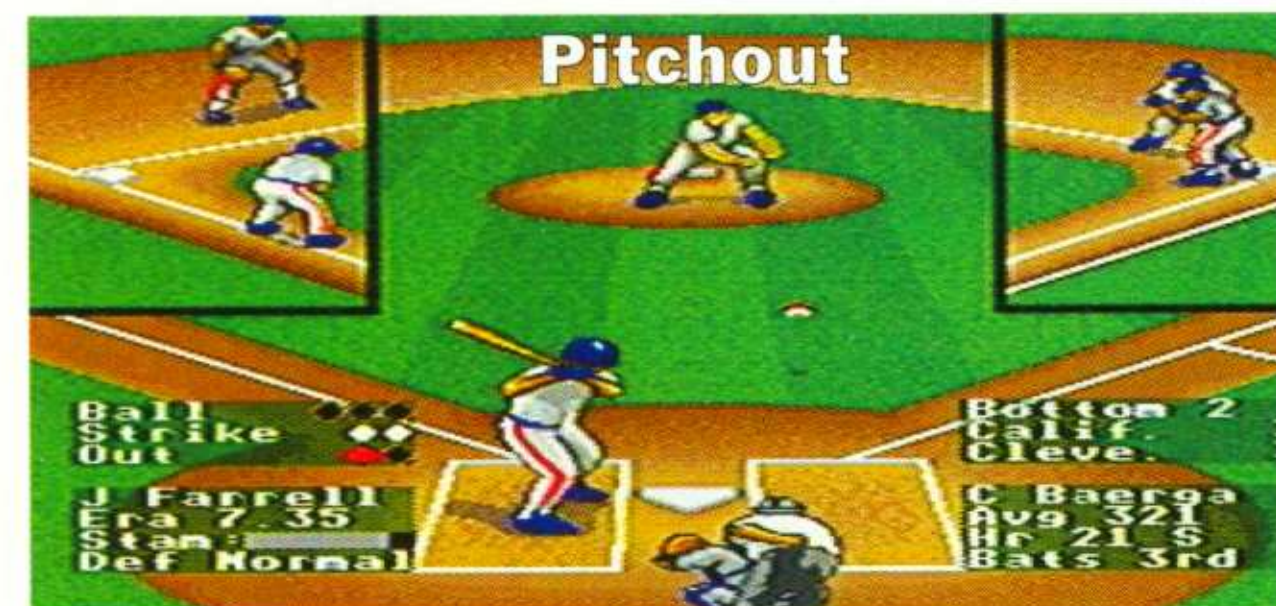
Versuch eines "Pickoff"

Halte den Richtungsknopf auf das Base gerichtet, auf das du werfen willst, und drücke den B-Knopf.



Spitball

Halte den C-Knopf runtergedrückt und drücke dann den A-Knopf. Dieses Pitching ist illegal und sollte nur in wichtigen Situationen angewandt werden.



Pitchout

Bewege den Pitcher zu einer Seite des Mound, halte das Steuerkreuz in dieser Stellung und halte den C-Knopf gedrückt. Drücke danach den A-Knopf. Dieser Pitch hat die gleiche Geschwindigkeit wie ein Fastball, braucht aber nur soviel Ausdauer wie ein normaler Pitch.



Auf ein Base laufen

Während du den Ball festhältst, mußt du den Richtungsknopf in die Richtung des Base drücken, auf das du laufen möchtest. Drücke danach den B-Knopf.



RBI BASEBALL '94

Fielding (Auf dem Feld)



Wurf auf das 1. Base

Drücke den A-Knopf.



Wurf auf ein beliebiges Base

Halte den R-Knopf in die Richtung des Base, auf das du werfen möchtest (HOCH - 2. Base, LINKS - 3. Base und RUNTER - Home plate), und drücke den A-Knopf.



Rifle-Wurf auf ein Base

Drücke den R-Knopf in die Richtung des Base und drücke gleichzeitig den A-Knopf. Dies ist ein sehr schneller Wurf.



Hechten

Nachdem der Ball getroffen wurde, mußt du den R-Knopf in die Richtung des Balls und den B-Knopf drücken.



Springen

Drücke den C-Knopf, wenn sich der Ball nähert.

Batting



Schwingen

Halte den A-Knopf während des gesamten Schlages gedrückt, bis sich der Ball dem Plate nähert.



Bunting

Drücke den C-Knopf, um den Ball vom Bat abprallen zu lassen. Drücke nochmals den C-Knopf, um den Schläger wieder in die Bereitschaftsposition zu bringen.



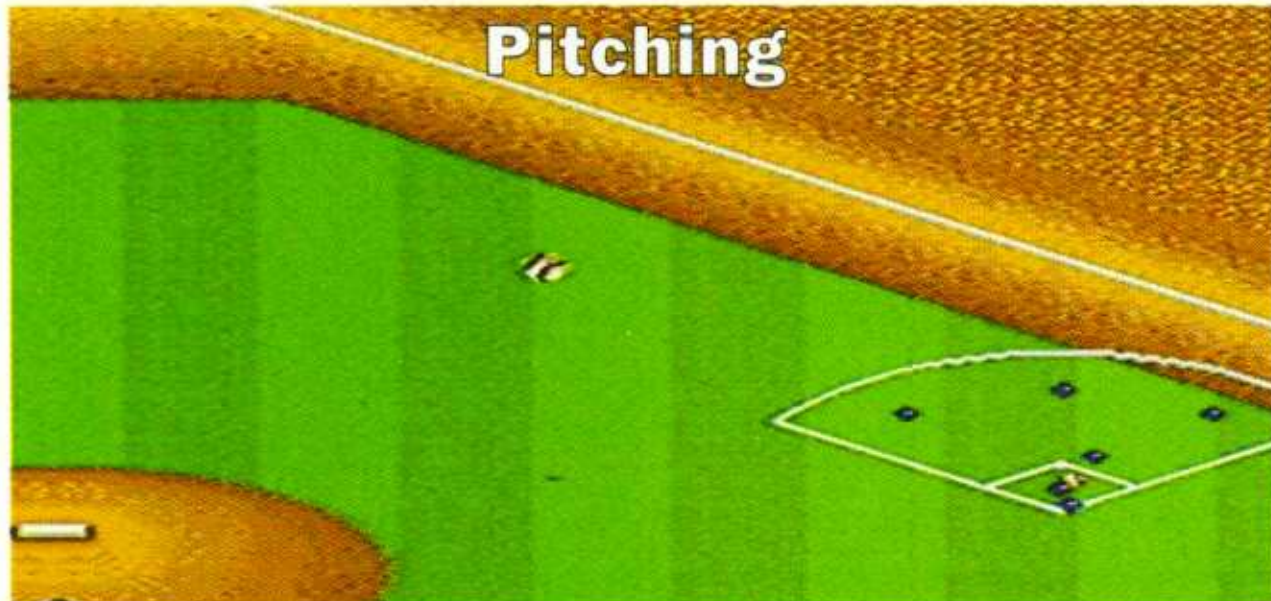
"Steal" eines Base

Wenn der Pitcher zum Schlag bereit ist, mußt du den B-Knopf gedrückt halten. Gleichzeitig drückst du den R-Knopf in Richtung des Base, auf das du laufen möchtest.



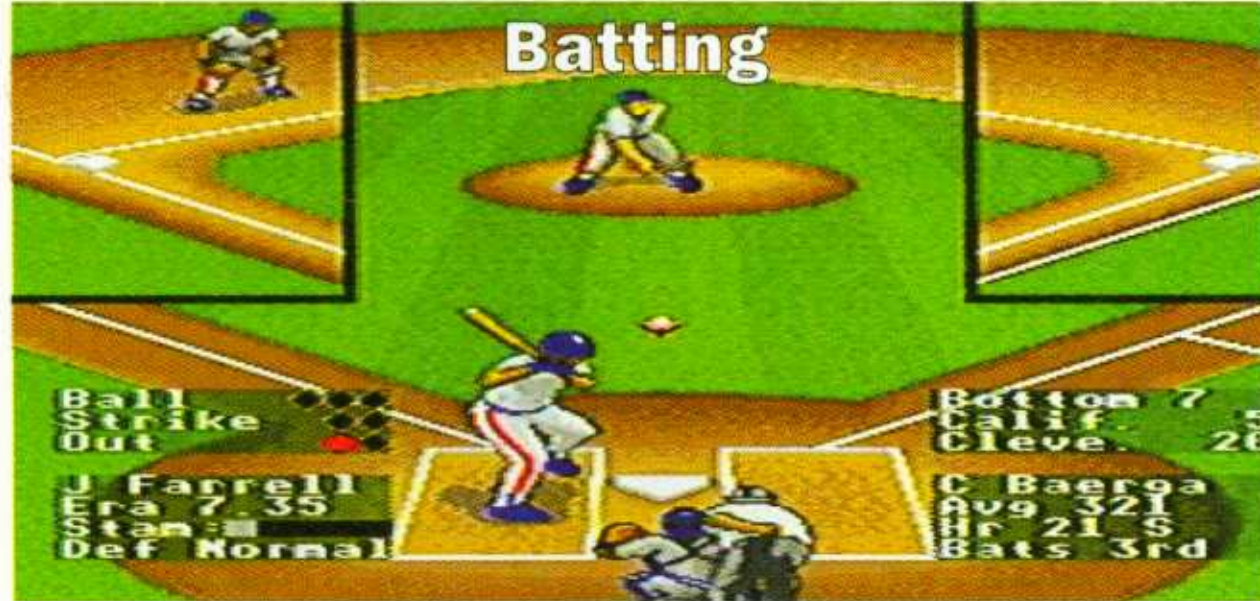
RBI BASEBALL '94

Allgemeine Tips



Pitching

Der Fastball und der Knuckleball verbrauchen jeweils 2 Stamina-Punkte. Der normale Ball, Spitball und Pitchout verbrauchen jeweils 1 Stamina-Punkt. Ein getroffener Batter verbraucht 8 Stamina-Punkte.



Batting

Wenn du am Schlagholz bist, bleibe nicht still in der Box stehen, sondern versuche, den Pitcher durch Bewegung zu foulern. Drücke auf deinem R-Knopf HOCH oder RUNTER, um deine Chancen zu erhöhen, einen Flugball oder Bodenball zu treffen.



Ersatzspieler

Wenn du Spieler auswechselst, mußt du darauf achten, daß du einen Spieler mit den gleichen Fähigkeiten auf der gleichen Position einsetzt. Andererseits werden die Leistungen deines Teams erheblich nachlassen.

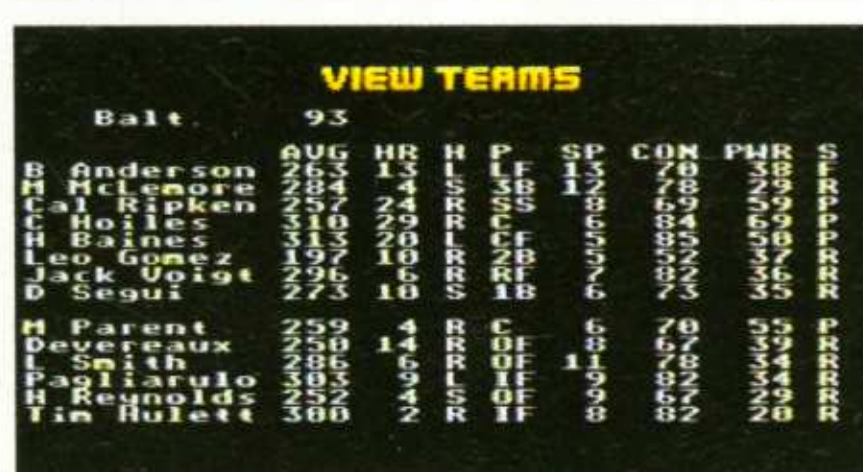
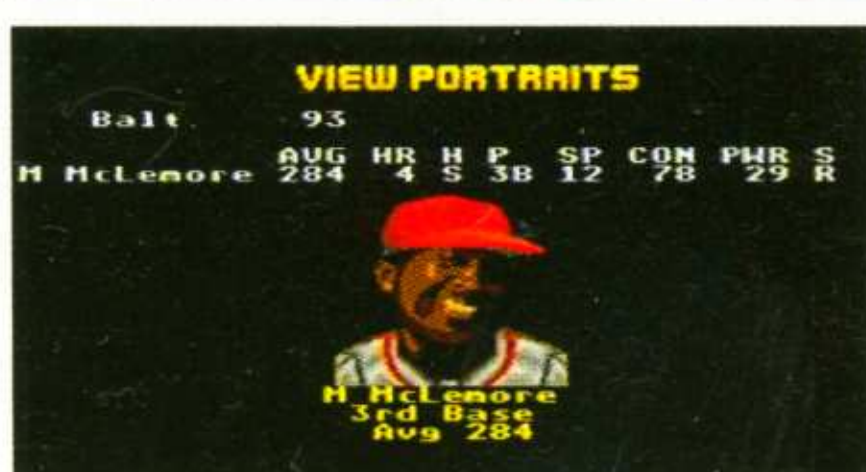


Übe einen Rifle-Wurf

Übe den Rifle-Wurf (sehr harter Wurf), denn er ist lebensnotwendig, um die besseren Teams der Liga zu besiegen.

Der Beste sein!

Im Spiel gibt es Optionen, aus denen du die Statistik jedes Spielers in jedem Team und die aller Teams gemeinsam einsehen kannst. Du kannst aber auch dein eigenes Superteam zusammenstellen, indem du die besten Spieler aus anderen Mannschaften einsetzt. So erhältst du ein Extra-Spezial-Team. Du kannst dies anhand der 'Create Teams Option' erreichen. Ersetze deine schwächeren Spieler durch stärkere aus anderen Teams.



Hardball '94 ist die aktualisierte Fassung von Hardball 3. Es wurde versucht, das gleiche Erlebnis wie im wirklichen Spiel wiederzugeben. Es umfaßt 700 Spielerstatistiken, 28 authentische Baseballstadien und die neue Liga von 1994.

Batting



Hauptmenü in den Übungsmodus fürs Batting.

Bevor du ernsthaft in der Ligatabelle antreten kannst, mußt du zuerst dein Batting üben, damit du dich mit den Spielregeln vertraut machen und dich an das Spiel gewöhnen kannst. Gehe vom



Genau wie beim Pitching hast du die Auswahl aus der Sicht des Batters oder des Pitchers einzustellen. Es kommt darauf an, was du persönlich bevorzugst, denn beide haben ihre Vor- und Nachteile.



und vermeide, daß er abgefangen wird.

Sei nicht zu eifrig und laufe nicht sofort um alle 4 Bases. Konzentriere dich darauf, den Ball von den Feldspielern wegzuschlagen. Versuche, den Ball auf dem Boden zu halten,



Wenn alle Bases mit deinen Teamspielern besetzt sind, solltest du eventuell einen Bunt ausüben. Du erhältst dadurch eine größere Chance, den Ball zu treffen, und erhöhst deine Läufe um alle 4 Bases.

Pitching und Fielding (Auf dem Feld)



Grundsatzregel, einen Ball zu deinem Gegner zu pitch: Drücke zuerst den B-Knopf und dann das Steuerkreuz in die Richtung, in die du den Ball lenken möchtest. Sei aber vorsichtig, damit du nicht deinen Gegner triffst oder einen illegalen Ball schlägst. Die Gegner bekämen dann das Recht zu einem Walk Batter (Recht zum Vorrücken zum 1. Base, wenn der Pitcher die Wurfzone 4-mal verfehlt).

Beim Pitching des Balls erhältst du die Auswahl, wie du ihn werfen möchtest: Die Möglichkeiten werden in der Box auf der rechten Seite angezeigt. Der Curveball ist der flexibelste.

Du kannst ihn lenken, wohin du möchtest. Du mußt die verschiedenen Arten von Bällen, die du wirfst, kombinieren.



Wenn dein Gegner es schafft, einen deiner Pitchings zu treffen, mußt du den Ball nehmen und ihn zum entsprechenden Base werfen. Sobald der Ball geschlagen wurde, mußt du nach dem Kreuz am Boden Ausschau halten. Es zeigt dir an, wo der Ball landen wird. Führe den nächsten Feldspieler zum Ball. Drücke C, um nach dem Ball zu hechten.



Du kannst bis zu 11 gesicherte Fieldingpositionen sammeln. Dazu mußt du die Fielder-Positionen (Feldspieler) auf dem Roster-Screen wählen. Alternativ kannst du dein eigenes Fielding konstruieren, indem du aus der Outfield-Box "Custom" wählst.



SEGA 272 SEGA HARDBALL '94

Ligaspiel

Pos	Player	AB	R	H	RBI	AVG	SL	E
1B	Sanabria	276	15	117	19	.297	.370	11
2B	Blawie	205	15	16	12	.272	.315	10
3B	Podsedny	272	17	5	17	.291	.315	10
SS	McGriff	270	10	3	10	.270	.315	10
LF	Larocca	229	10	0	10	.229	.315	10
C	Lopez	375	10	1	10	.375	.315	10
RF	Leake	252	7	1	10	.252	.315	10
P	Glaum	230	1	1	10	.230	.315	10

Die Ligaspiel-Option ist der Hauptteil von Hardball '94. Ein Saisonspiel mit dir als Manager von 1 oder 2 Teams wird simuliert.

Team	W	L	W%	GB
American	14	0	1.000	0
National	11	0	1.000	0

Um mit der Liga beginnen zu können, mußt du ein Team kaufen. Wähle eines der Ligateams aus und gib deinen Namen als Manager ein. Alle Spielerstatistiken werden angezeigt. Die Entscheidung, welches Team am besten spielen wird, liegt bei dir. Du kannst auch individuelle Spieler in das Team aufnehmen.

Date	Home	Away
Apr 4	Detroit	Boston
Apr 4	St. Louis	Cincinnati
Apr 5	California	Minnesota
Apr 5	Chicago	Toronto
Apr 5	Pittsburgh	San Francisco

ein, wobei der Computer eine Entscheidung fällt, wie das Spiel höchstwahrscheinlich ausgefallen wäre.

Du kannst während einer Saison dein Team verkaufen und ein anderes kaufen. Wie auch immer - du mußt alle Spiele gespielt haben. Das schließt auch eine Simulation deines Teams als Gegner mit

Player	Pos	AB	R	H	RBI	AVG	SL	E
Sanabria	1B	276	15	117	19	.297	.370	11
Blawie	2B	205	15	16	12	.272	.315	10
Podsedny	3B	272	17	5	17	.291	.315	10
McGriff	SS	270	10	3	10	.270	.315	10
Larocca	LF	229	10	0	10	.229	.315	10
Lopez	C	375	10	1	10	.375	.315	10
Leake	RF	252	7	1	10	.252	.315	10
Glaum	P	230	1	1	10	.230	.315	10

dann die Eigenschaft des Spielers, den du ändern möchtest. Benutze A oder B, um die Stärke zu erhöhen - 5 ist die höchste!

Um die Stärke deiner Spieler zu erhöhen, kannst du sie bearbeiten. Wähle die Roster-Option und benutze den Richtungsknopf, um den Spieler, den du bearbeiten möchtest, zu markieren. Wähle

Die besten Spieler

Die besten Spieler der Liga werden in einer Saison fortwährend wechseln, da Teams gut oder nicht so gut spielen. Die meisten können im allgemeinen nur in ihren gewählten Positionen gut spielen und würden in einer anderen nicht so gut abschneiden. Wie auch immer - die 4 besten Spieler beim Beginn einer Saison werden unten gezeigt:

STAR PLAYER	
	This Season AB:0 R:0 AV:0.000 H:0 SB:0 CS:0 BB:0 SO:0 1b:0 2b:0 3b:0 TB:0 HR:0 RBI:0 OB:0.000 G:0 SL:0.000 E:0

STAR PLAYER	
	This Season AB:0 R:0 AV:0.000 H:0 SB:0 CS:0 BB:0 SO:0 1b:0 2b:0 3b:0 TB:0 HR:0 RBI:0 OB:0.000 G:0 SL:0.000 E:0

STAR PLAYER	
	This Season AB:0 R:0 AV:0.000 H:0 SB:0 CS:0 BB:0 SO:0 1b:0 2b:0 3b:0 TB:0 HR:0 RBI:0 OB:0.000 G:0 SL:0.000 E:0

STAR PLAYER	
	This Season AB:0 R:0 AV:0.000 H:0 SB:0 CS:0 BB:0 SO:0 1b:0 2b:0 3b:0 TB:0 HR:0 RBI:0 OB:0.000 G:0 SL:0.000 E:0



HARDBALL '94

Die besten 4 Pitching-Teams

Atlanta			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

Atlanta hat es geschafft, sehr lange an der Spitze des Baseballs zu stehen. Die Mannschaft hat einige der stärksten Werfer der Liga.

Chicago			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

Ein im allgemeinen gutes Team. Chicago ist eine der Top-Mannschaften und wird sicherlich dazu fähig sein, in Zukunft auch noch dazuzugehören.

Philadelphia			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

Eine Mannschaft mit sehr starken Pitchern. Philadelphia könnte seine besten Batters bis zu ihren Grenzen ausspielen.

Texas			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

Auch wenn es kein hervorragendes Team ist, besitzt es genügend Talente, um sich in der großen Liga zu halten.

Die besten 4 Batting-Teams

Atlanta			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

Und wieder einmal wurde Atlanta mit seinen größten Batters und Pitchers zum besten Team in der Liga gewählt. Es wird immer schwierig bleiben, gegen dieses Team zu gewinnen.

Montreal			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

Auch wenn es scheint, daß Montreal nicht ständig gut in Form ist, besitzt dieses Team Potential. Wenn alles zusammenkommt, ist diese Mannschaft schwer zu schlagen.

San Francisco			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

Mit dem Einsatz von neuen Spielern gewinnt das Team an Stärke. Man muß mit ihnen rechnen.

Texas			
	AUG	B	HR SB
SS Blauser	.276	L 6 19	
3B Pendleton	.272	S 17 5	
1B McGriff	.291	L 37 5	
RF Justice	.270	L 40 3	
LF Terasco	.229	L 0 0	
C Lopez	.375	R 1 0	
2B Lemke	.252	S 7 1	
P Glavine	.230	L -	
T M L S ERA			
P Glavine	L 22 6 0	3.20	
Bench			
	AUG	B	HR SB
C O'Brien	.255	R 4 0	
SS Bellhard	.228	R 0 0	
3B Pecota	.323	R 0 1	
1B Jones	.667	S 0 0	
RF Klesko	.353	L 2 0	
LF Caraballo	.241	S 0 0	
2B Gallagher	.274	R 6 0	

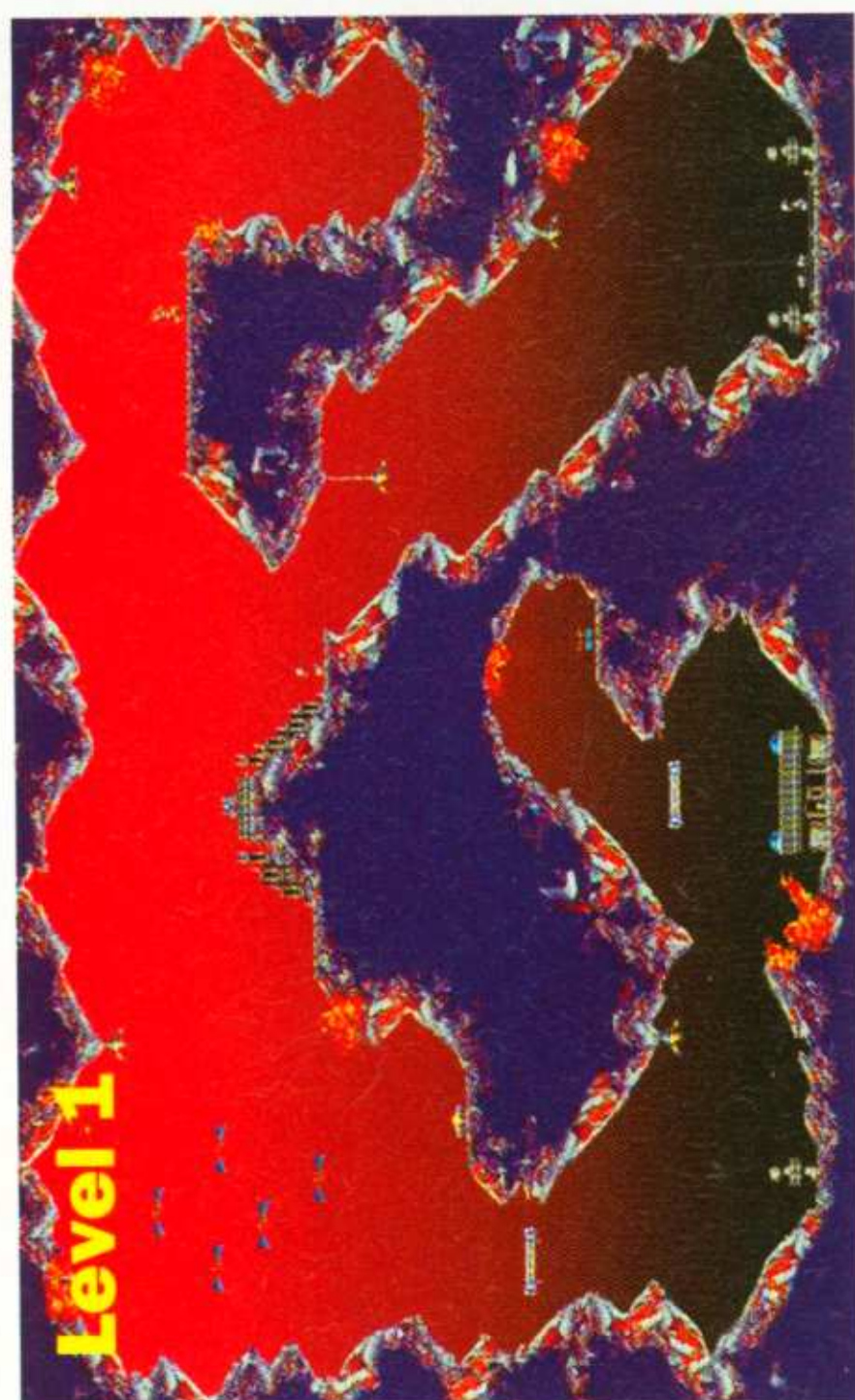
Texas erscheint - nicht ganz überraschend - als konkurrenzfähiges Team. Es könnte sogar alle übertreffen.



SUBTERRANIA

Betritt die Unterwelt - Subterrania beehrt überall die Mega Drives! Kontrolliere dein Prototyp-Schiff und führe es durch Untergrund-Minen, um deine Kameraden zu befreien!

Levels 1, 2 & 3



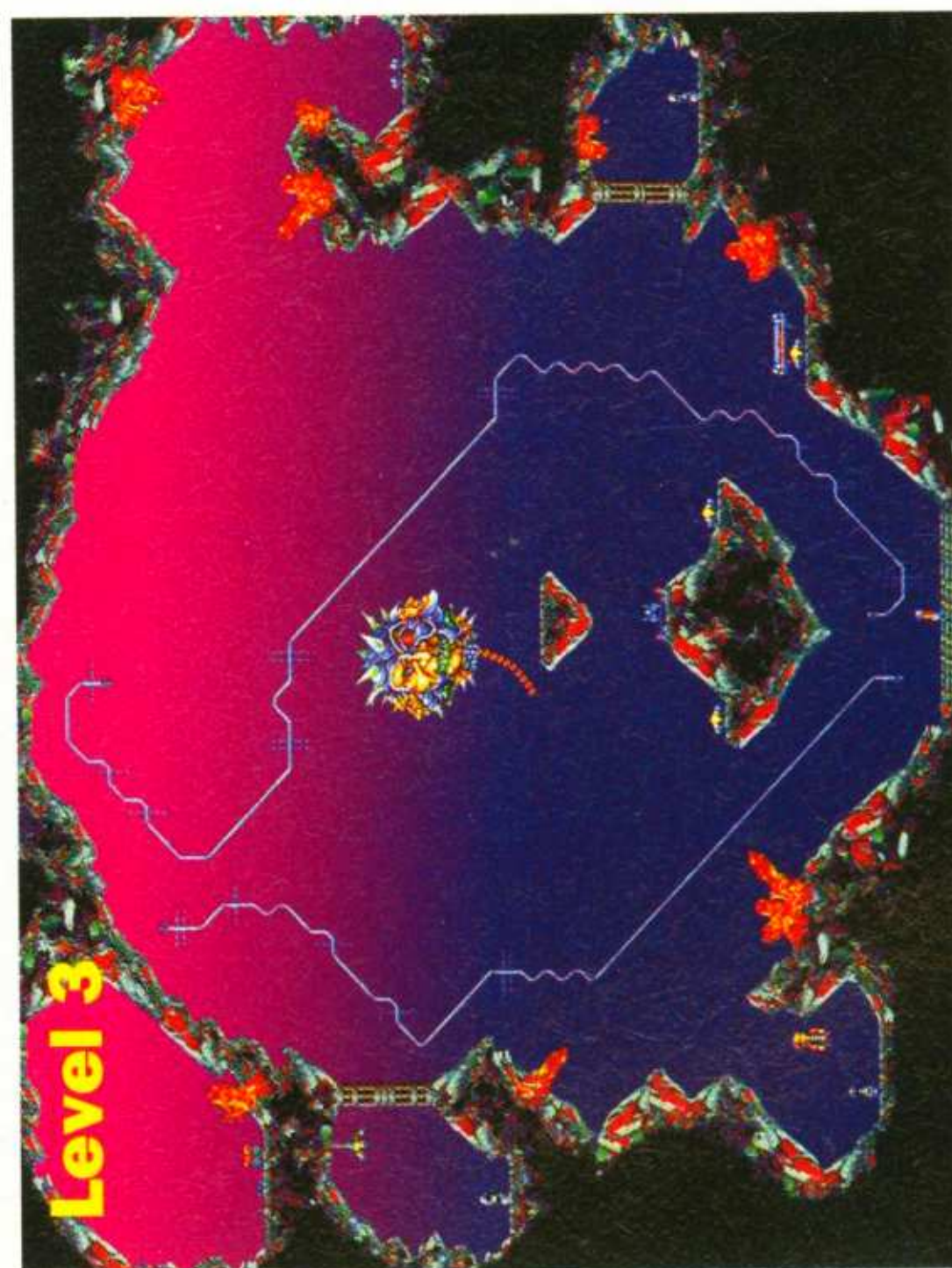
Level 1

1. Der 1. Level ist relativ einfach. Er gibt dir Gelegenheit, dich an die Steuerung zu gewöhnen. Du hast 2 Aufgaben: Zuerst mußt du eine Gruppe von Spionen, die im oberen rechten Teil festsetzt, retten. Die 2. Aufgabe ist, das erste der 6 U-Boot-Module, welches sich in einer Höhle in der Mitte des Minengeländes befindet, einzusammeln. Sammle 6 der U-Boot-Module ein, um deine Unterwasser-Mission zu beginnen.



Level 2

2. Du brauchst zuerst das Gerät für den Jüngsten Tag, das den Eingang zu den Truppen bewacht. Das Gerät hat die Form eines großen bewaffneten Gesichts, welches das Gebiet genau über deiner Startplattform umkreist. Zerstöre den Wächter, indem du zuerst den Schwanz, dann das kleine Gesicht auf der rechten Seite und zum Schluß das Hauptgesicht vernichtest. Danach hast du Zugang zu dem Gebiet im oberen linken Teil, wo sich deine Truppen und das U-Boot-Modul befinden. Nimm das extra Leben in der Höhle unter den Truppen. Aber zuerst mußt du durch eine Schutzwand schießen.

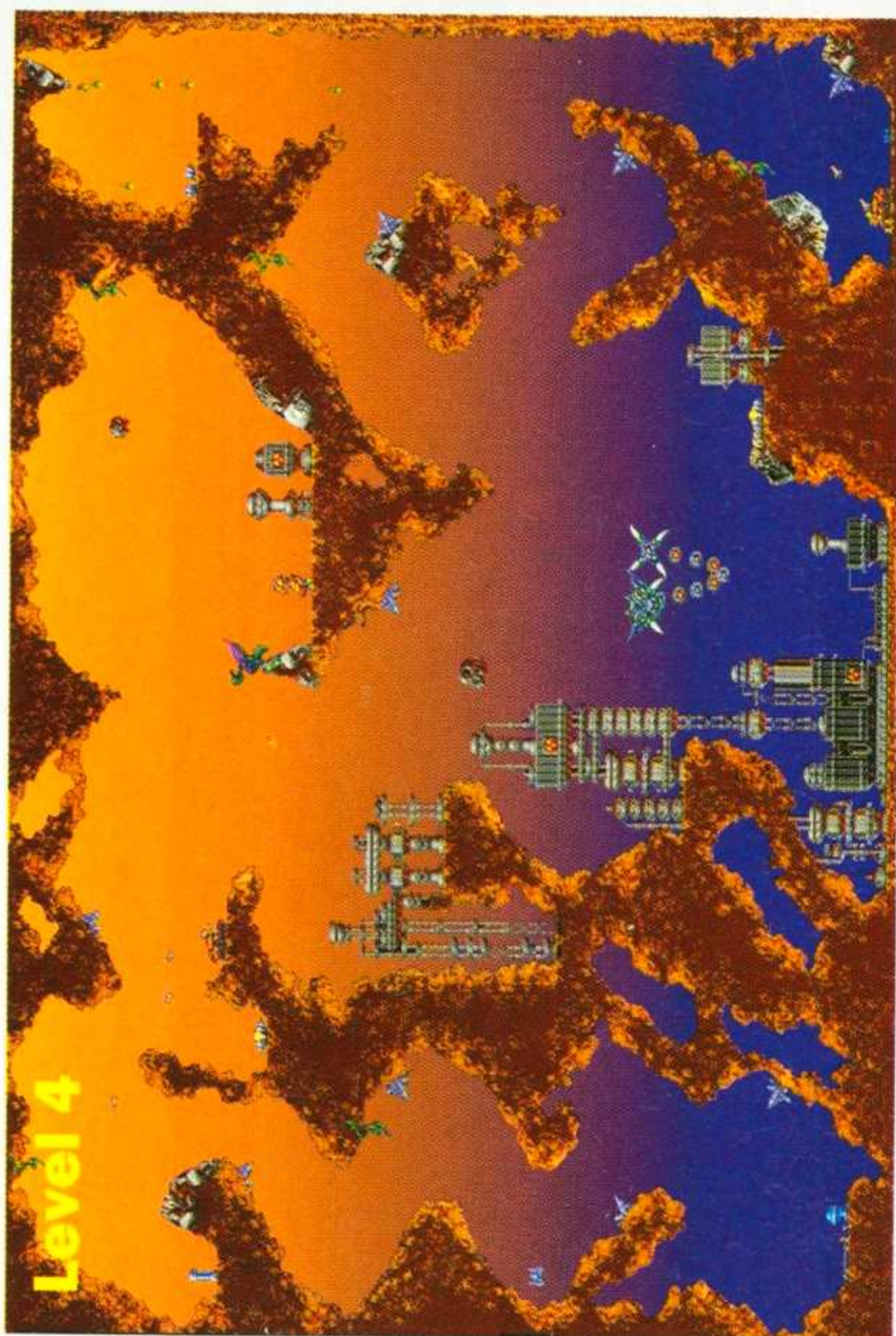


Level 3

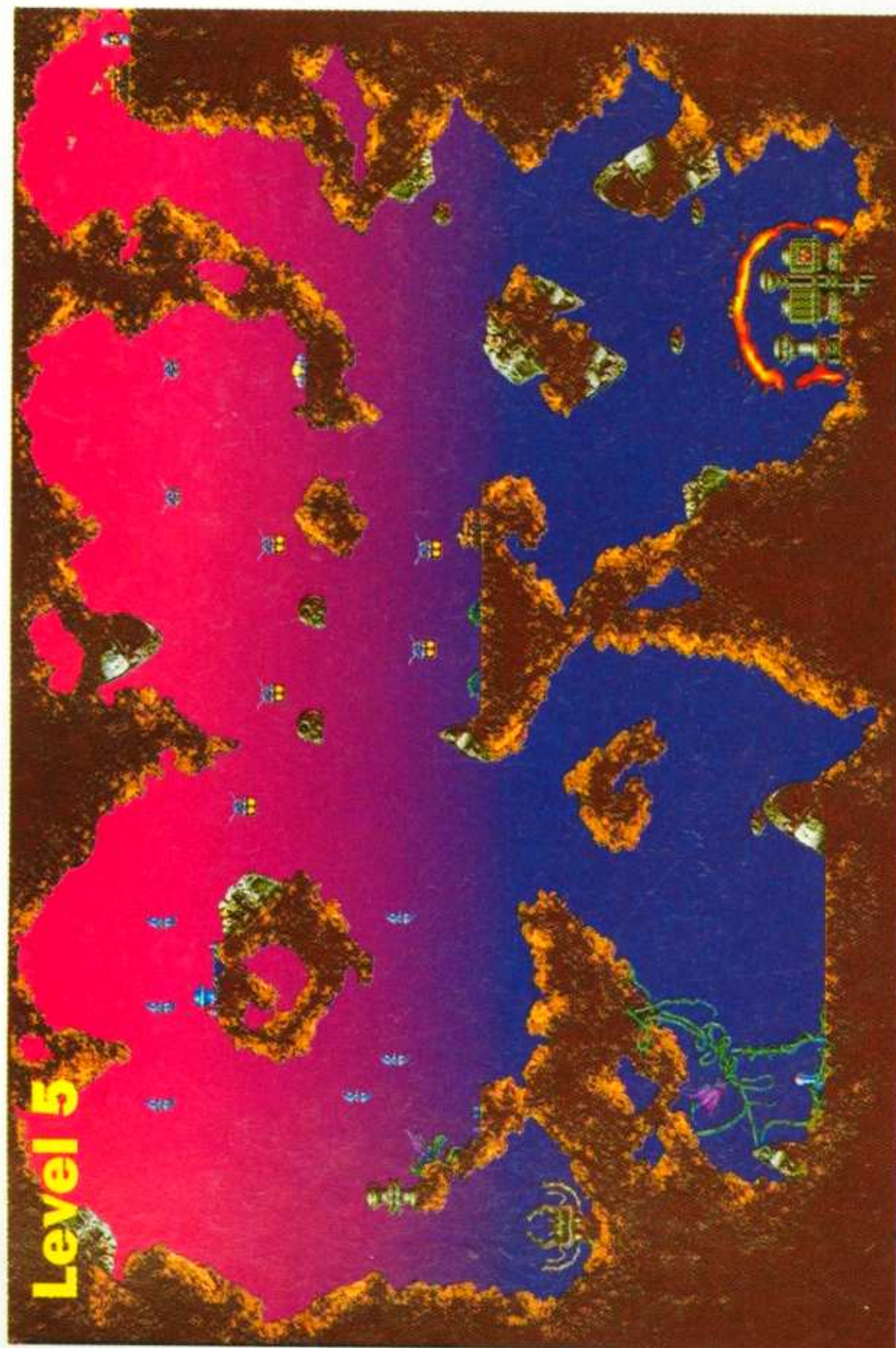
3. Auf dem 3. Level werden alle deine Flugfähigkeiten auf die Probe gestellt. Sammle zuerst einen Deflektor aus dem unteren rechten Teil der Grube ein und leite das Laserfeuer ab. Danach mußt du die Barriere ausschalten, die einen 2. Deflektor beschützt. Dazu mußt du auf der Plattform rechts vom Laser landen. Benutze den neuen Deflektor dazu, um das Laserfeuer in die obere linke Ecke der Mine zu leiten. Dadurch wird eine Wand zerstört. Betrete den neuen Sektor und vernichte die Alienbehausung, um den letzten Deflektor zu bekommen. Reflektiere damit das Laserfeuer zurück auf den Laser und vernichte ihn. Fliege an dem demolierten Laser vorbei, um das U-Boot-Modul zu retten.

SUBTERRANIA

Levels 4, 5 & 6

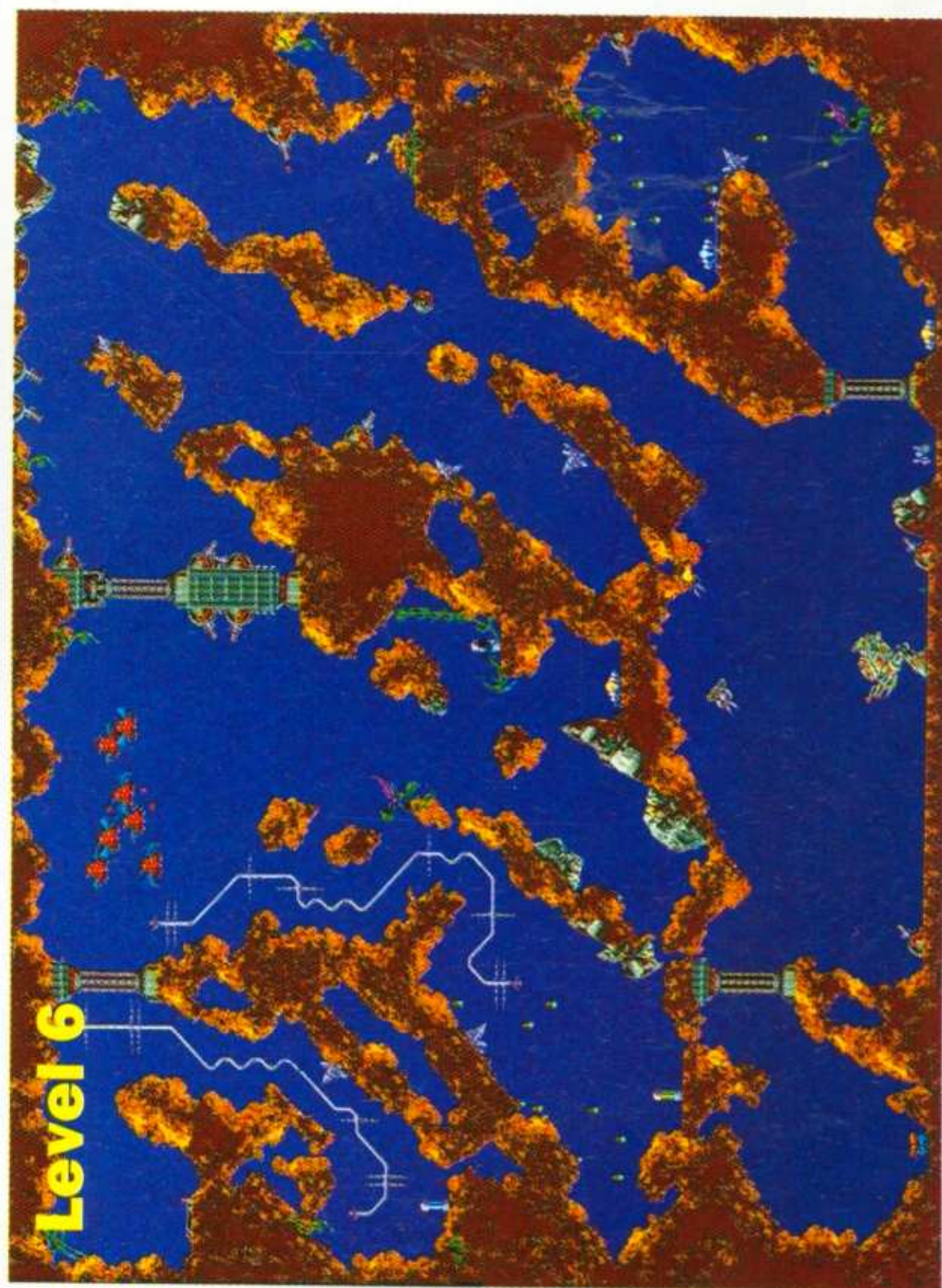


Level 4



Level 5

1. Dieser Level fängt unten links an. Du mußt den gewundenen Durchgang hochfliegen. Es gibt viele unsichtbare Feinde. Um sie zu besiegen, mußt du deine ganze Feuerkraft auf den Ausgangspunkt des Angriffs konzentrieren. Zur gleichen Zeit mußt du aber auch den heranfliegenden Kugeln ausweichen. Zerstöre die Gebäude in der Mitte und sammle das U-Boot-Modul ein. Fliege nach unten rechts und sammle die Truppen ein.

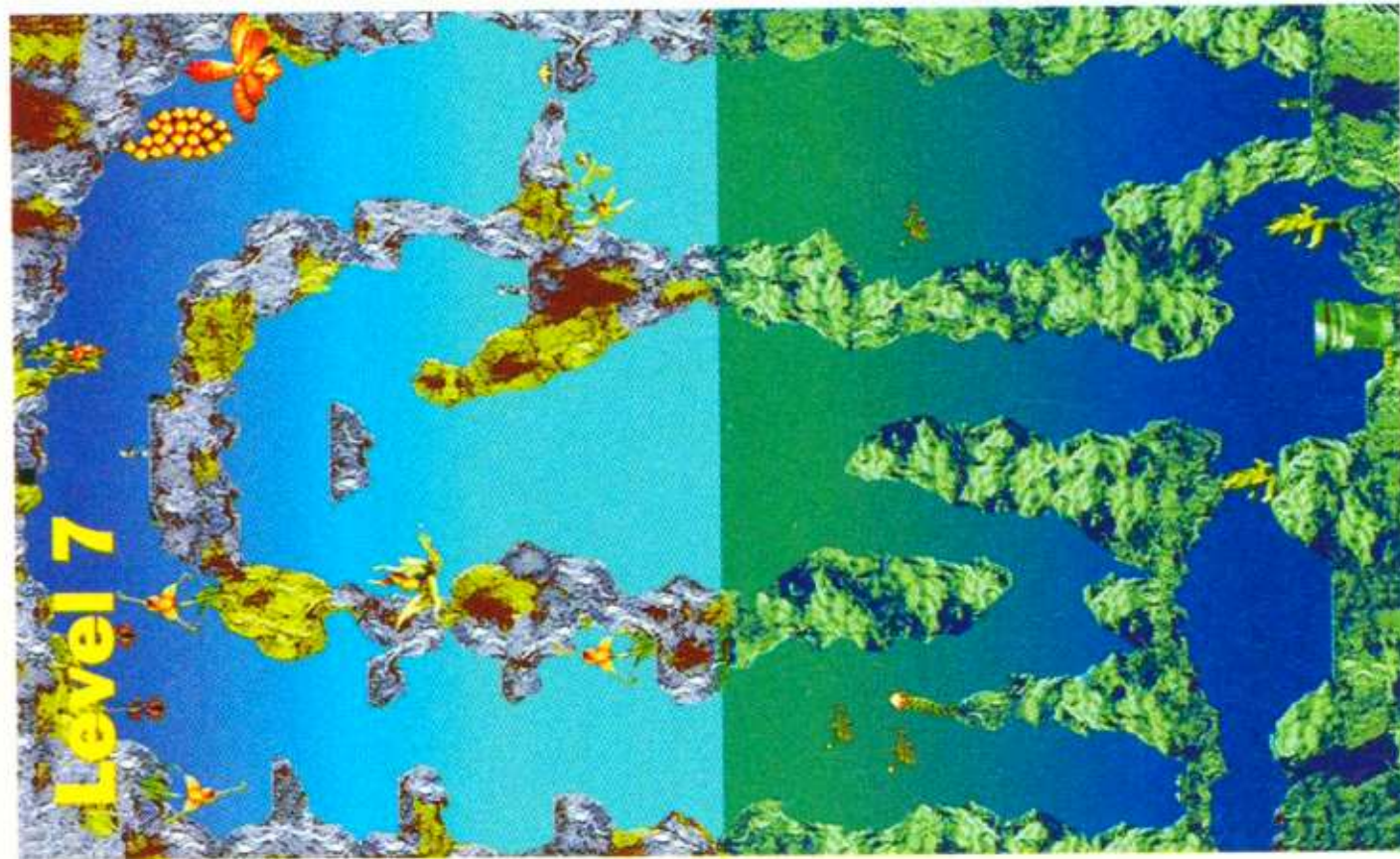


Level 6

2. Wenn du diesen Level erfolgreich beenden willst, mußt du eine Reihe von Anweisungen befolgen. Zuerst mußt du die Spezialwaffe von oben rechts aus der Grube holen. Bringe sie nach unten rechts. Hier befindet sich der nukleare Reaktor. Benutze die Waffe dazu, um den Reaktor zu zerstören, und sammle den nuklearen Kern, der übrig ist, ein. Bringe ihn in die untere linke Ecke der Mine und lasse ihn in die Klauen des Käfers fallen. Sammle die 9 verlorengegangenen Soldaten von 2 verschiedenen Stellen in der Mitte der Grube ein.

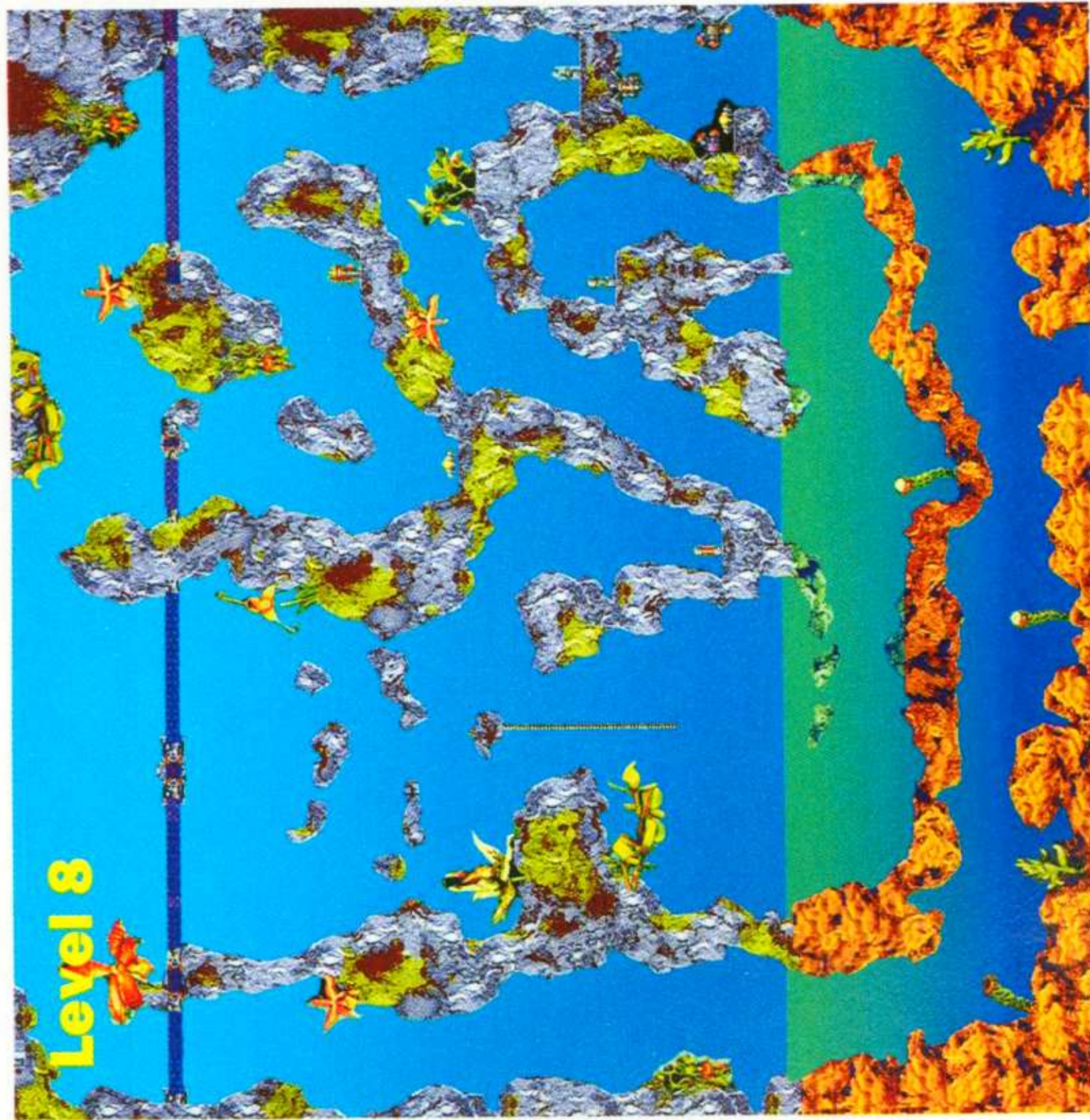
3. Im fortgeschrittenen Spiel werden die Informationen immer weniger. In diesem Level bekommst du überhaupt keinen Anhaltspunkt, wo sich das U-Boot-Modul befindet. Glücklicherweise sind unsere Quellen zuverlässiger. Das Modul befindet sich im unteren linken Teil der Grube, hinter einer Barriere! Zuerst mußt du jedoch den starken Wächter vernichten, die eingeschlossenen Soldaten aufsammeln und dir dann den Weg durch die Barriere feuern, um das U-Boot-Modul zu bekommen.

Levels 7, 8 & 9

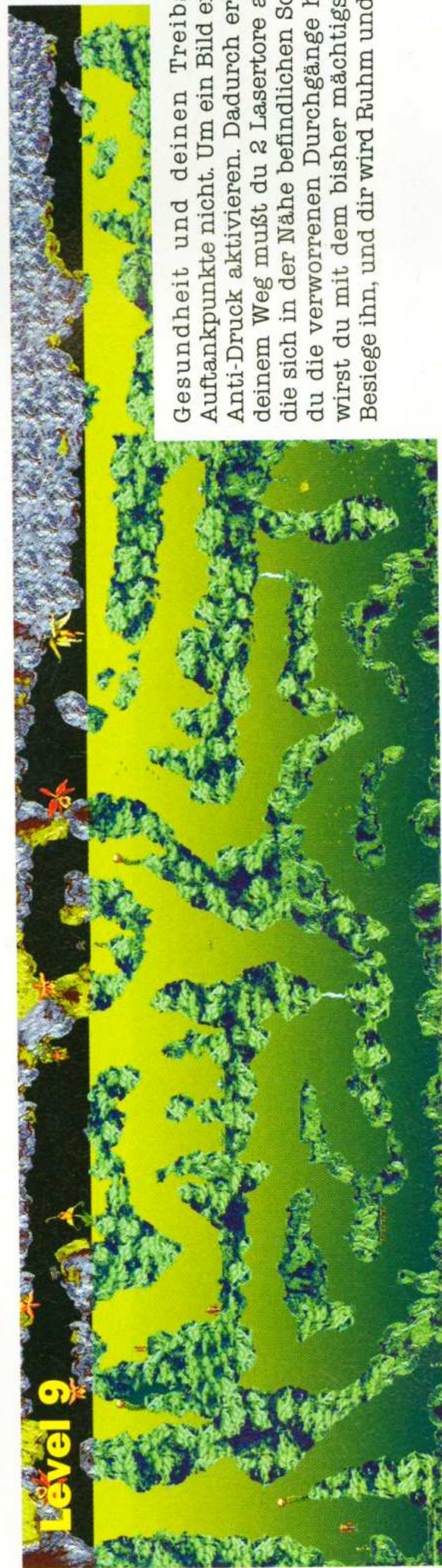


1. Level 7 birgt das Geheimnis der Unterwasserhöhlen. Auf deinem Weg durch das Wasser bekommst du allerhand Probleme. Wenn dein Schiff schwimmt, wird die Steuerung erheblich schwieriger. Du mußt dich unter Wasser fortbewegen und mit den neuen und noch gefährlicheren Feinden Bekanntschaft schließen. Sammle die Bomben ein, um das Rohr am Ende der Grube zu zerstören. Das Wasser läuft aus, und du kommst auf der linken Seite nach draußen.

2. Und wieder bekommst du keinen Anhaltspunkt zu deiner Mission. Rechts von deiner Startposition mußt du einen Spiegelaser einsammeln. Zerstöre danach die Lichtwand. Schieße dabei gegen die Unterseite der weißen Kuppel. Fliege nach oben und dann nach links und schieße auf alle anderen weißen Kuppeln, um die Lichtwand vollständig abzubauen. Bewege dich um die Mine herum und tauche in die Säure ein. Bleibe aber nicht zu lange dort, da die Säure langsam deine Energie verbraucht. Schau auf dem Regler im oberen Screenshot nach, wie lange du in der Säure warst. Fliege nun zu den Generatoren am Ende des Durchgangs und feue mit dem Spiegelaser auf den Generator rechts und zerstöre ihn. Die Wand auf der rechten Seite wird explodieren und ein Loch hinterlassen, durch das du hinausgehen kannst.



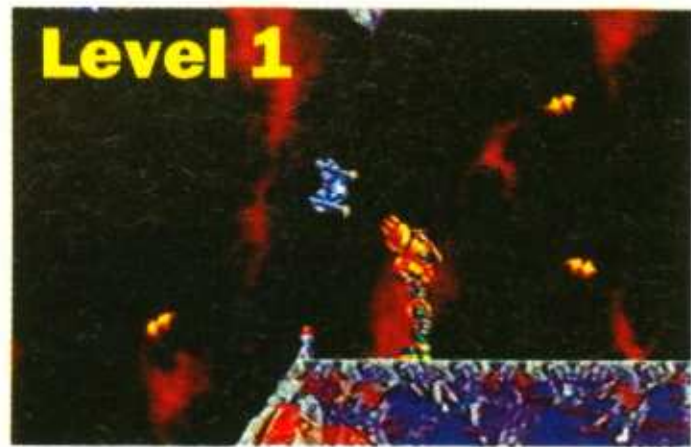
3. Der letzte Level ist der größte mit vielen Gewundenen Durchgängen, durch die du dich durchkämpfen mußt. Beobachte deine Gesundheit und deinen Treibstoff und verpasse die Auftankpunkte nicht. Um ein Bild einzusammeln, mußt du den Anti-Druck aktivieren. Dadurch erhältst du 5 Sekunden. Auf deinem Weg mußt du 2 Lasertore ausschalten. Dazu mußt du dich in der Nähe befindlichen Schalter betätigen. Nachdem du die verworrenen Durchgänge hinter dich gebracht hast, wirst du mit dem bisher mächtigsten Wächter konfrontiert. Besiege ihn, und dir wird Ruhm und Ehre zuteil.



SEGA 277 SEGA SUBTERRANIA

Levels 1-5

Level 1



Armes und schieße horizontal auf ihn, bis er besiegt ist.

1. Diesem Robotertyp begegnest du in mehreren Leveln. Greife ihn mit Vorsicht an, da er einen sehr mächtigen Teleskoparm besitzt. Bringe dein Schiff außer Reichweite des

Level 1



Plattform. Wenn sich die Mega-Power aufgeladen hat, kannst du feuern. Sobald die Plattform sich bewegt, kannst du durch den geöffneten Durchgang fliegen.

2. Um die verschiedenen Teile des Levels freizulegen, mußt du auf die Plattform schießen, die deinen Weg blockiert. Vermeide es, zerquetscht zu werden, und lande auf der

Level 2



befindet. Feuere so lange auf den Wächter, bis sein Schwanz zerstört ist. Schieße dann auf das kleine Gesicht auf der rechten Seite und zuletzt auf das Hauptgesicht.

3. Dieser Wächter ist groß und mächtig. Leider mußt du gegen ihn antreten und ihn besiegen, bevor du den Level beenden kannst. Lande auf der Plattform, die sich am Anfang genau über dir

Level 2



Richtungsknopf HOCH und RUNTER drücken, um an dem Draht entlangzugehen.

4. Um einige der Bonusse einzusammeln, mußt du den Bahntransport benutzen. Hüpfе auf dem Draht zu dem Ball, um dich mit dem Draht zu verbinden. Danach kannst du auf dem

Level 3



im unteren Teil der Mine ausschalten. Dazu mußt du die Laserstrahlen ableiten.

5. Hier gibt es nur wenige Feinde zu besiegen. Stattdessen mußt du dich auf die Benutzung der tödlichen Laserstrahlen zu deinem Vorteil konzentrieren. Zuerst mußt du die Barriere

Level 3



ist die Barriere ausgeschaltet, und du kannst den Laser auf sich selbst reflektieren. Du darfst nicht aufhören, zu fliegen. Damit stellst du sicher, daß der Laser den Deflektor trifft und nicht dein Schiff.

6. Um die Barriere, die den Laser beschützt, zu demolieren, mußt du den Laser nach links ableiten, durch die Wand brechen und das Innenleben der Maschine zerstören. Nach diesem Vorgang

Level 4



auf und warte, bis dein Mega auf voller Kraft steht, und feuere auf den Wächter.

7. Um den Führer der Grube zu besiegen, mußt du seinen Kopf angreifen. Der Schwanz ist der gefürchtetste Teil des Wächters - gehe ihm aus dem Weg! Halte dich beim Angriff in den Randgebieten

Level 4



8. Befreie deine Truppen und bahne dir den Weg nach unten rechts. Jedoch bevor du sie aufsammelst, benötigst du deine ganze Feuerkraft für den Missiletank auf der linken Seite.

Level 5



erwischt wirst, ist dein Kampf nur von kurzer Dauer!

9. In diesem Level wirst du oft diesen Minentanks begegnen. Um sie zu besiegen, mußt du von links nach rechts und hinter die Tanks fliegen. Schieße auf sie! Wenn du vor einem Tank

Level 5



Mine findest, den Nuklearreaktor. Werfe den Nuklearkern in die Klauen des Saboteurs.

10. Um den Saboteur besiegen und das U-Boot-Modul einsammeln zu können, mußt du zuerst den nuklearen Kern holen. Zerstöre mit deiner Spezialwaffe, die du im oberen rechten Teil der



SUBTERRANIA

Levels 6-9



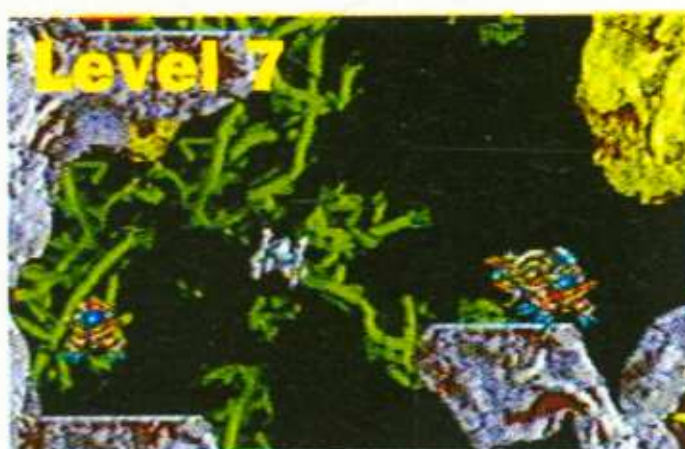
Level 6

1. Es gibt viele von diesen Barrieren, durch die du hindurch mußt. Jede wird von Gewehren, die auf der Wand stehen, bewacht. Vor dem Versuch, durch die Barriere zu gelangen, mußt du zuerst die feindlichen Gewehre entfernen. Setze deine Beweglichkeit, gezielt ein - fliege hoch und runter und vernichte dabei die stationierten Gewehre.



Level 6

2. Der Wächter dieses Levels befindet sich am Boden der Grube. Beim Eintritt in die Höhle mit dem Wächter mußt du deine stärksten Waffen einsetzen und dich dann zurückziehen. Kehre zur Höhle zurück und wiederhole diesen Vorgang, bis du gewonnen hast. Der Wächter besitzt eine sehr hohe Feuerkraft, aber glücklicherweise nur eine geringe Abwehrkraft.



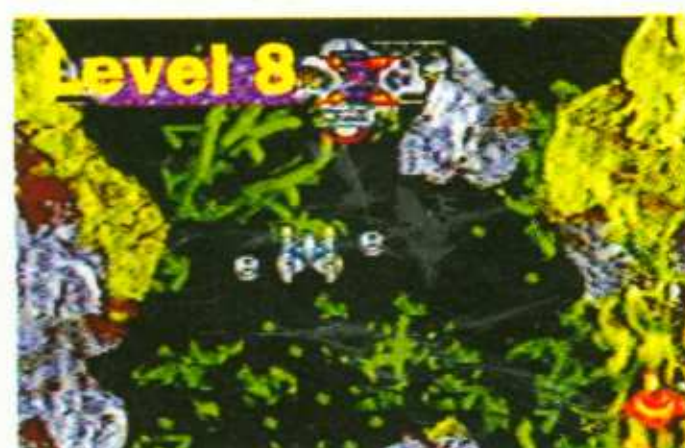
Level 7

3. Vorerst mußt du unter Wasser reisen und bekommst daher erhebliche Steuerungsprobleme. Wenn du diese Feinde triffst, mußt du vorsichtig sein, denn sie hüpfen von Plattform zu Plattform. Wenn du ihnen in den Weg kommst, wirst du sofort zerstört. Gehe sie langsam an und vernichte einen nach dem anderen.



Level 7

4. Auch wenn es hierzu keine Angaben gibt - du mußt das Rohr am Ende der Grube mit der Bombe, die sich außen rechts am Boden einer Unterwasserhöhle befindet, zerstören. Werfe die Bombe auf das Rohr und verschwinde schnell. Wenn die Bombe explodiert, wird das Wasser abfließen und du kannst nach links aus dem Level herausfliegen.



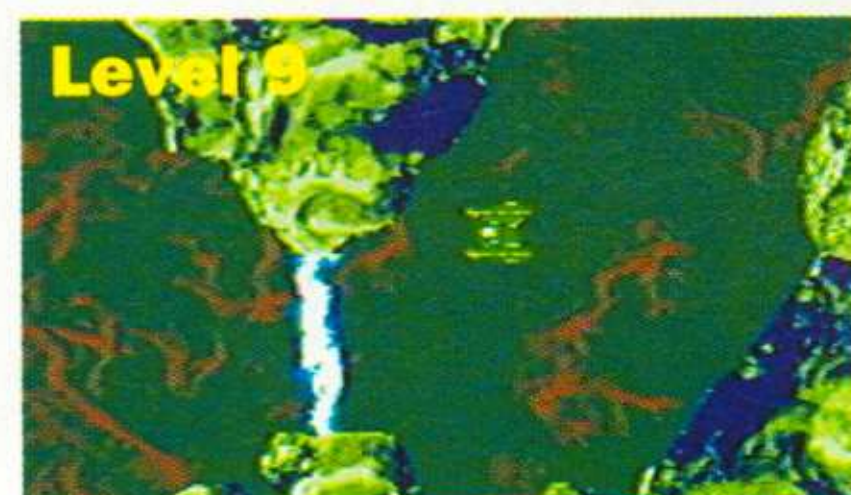
Level 8

5. Am Anfang mußt du den Spiegellaser aus einer Höhle auf der rechten Seite nehmen. Um aus dem Umfeld des Lichtstrahls zu flüchten, mußt du auf eine kleine weiße Kuppel, die sich am Fuß des Lichtgenerators befindet, schießen.



Level 8

6. Danach mußt du ganz schnell nach links und nach unten durch die Säure reisen. Du erreichst eine kleine Höhle, in der Kraftstoff für dich bereitliegt. Nimm diesen und feuere mit deinem Spiegellaser auf die Unterseite des Generators auf der rechten Seite. Nach Benutzung des Lasers mußt du den rechten Generator mit deinen konventionellen Waffen zerstören. Gehe durch das Loch in der Wand hinaus.



Level 9

7. Du mußt an 2 der Barrieren vorbei. Finde die Schalter zur Öffnung der Tore und aktiviere sie. Der 1. Schalter befindet sich oben rechts von der Barriere. Der 2. liegt weiter rechts und von der Barriere aus gesehen hinter einem zweiten Durchgang. Vergiß nicht, den Nuklearkristall zu nehmen. Damit kannst du so lange in der Säure bleiben, wie es nötig ist.



Level 9

8. Der letzte Wächter besteht aus 2 Teilen. Der 1. Teil erscheint dir als Drache in einem Gehäuse. Du mußt seinem Schwanz aus dem Weg gehen, da er großen Schaden anrichten kann. Schieße auf die Geschosse, die auf dich abgefeuert werden. Zwischen diesen Vorgängen mußt du auf seinen Kopf und seinen Schwanz schießen. Der Schwanz wird nach einer gewissen Zeit vernichtet werden. Nun kannst du dich auf den Kopf konzentrieren.



Level 9

9. Nachdem du den Drachen besiegt hast, erscheint aus dem Gehäuse eine Gestalt, die einem Tintenfisch ähnelt. Bleibe ständig in Bewegung, da sie versuchen wird, dich zu zerquetschen. Reise um die Randgebiete des Screens herum und schieße auf den Wächter, sobald du dich vor ihm befindest. Setze diesen Vorgang so lange fort, bis der Feind endlich besiegt ist.



Der schlimmste Widersacher Hulks, der Führer, hat beschlossen, die Erde zu erobern. Deine Aufgabe ist es, in die Festung des Führers einzudringen und die verhängnisvolle Invasion zu stoppen!

Hulk-Bewegungen

Gegenstand aufheben



Drücke, wenn du dich neben dem Gegenstand befindest, den C-Knopf.

Aufwärtshaken



Halte auf dem Richtungsknopf RUNTER gedrückt und betätige den A-Knopf.

Schlagen



Drücke auf dem Steuerkreuz HOCH und den A-Knopf.

Stoßen mit dem Kopf



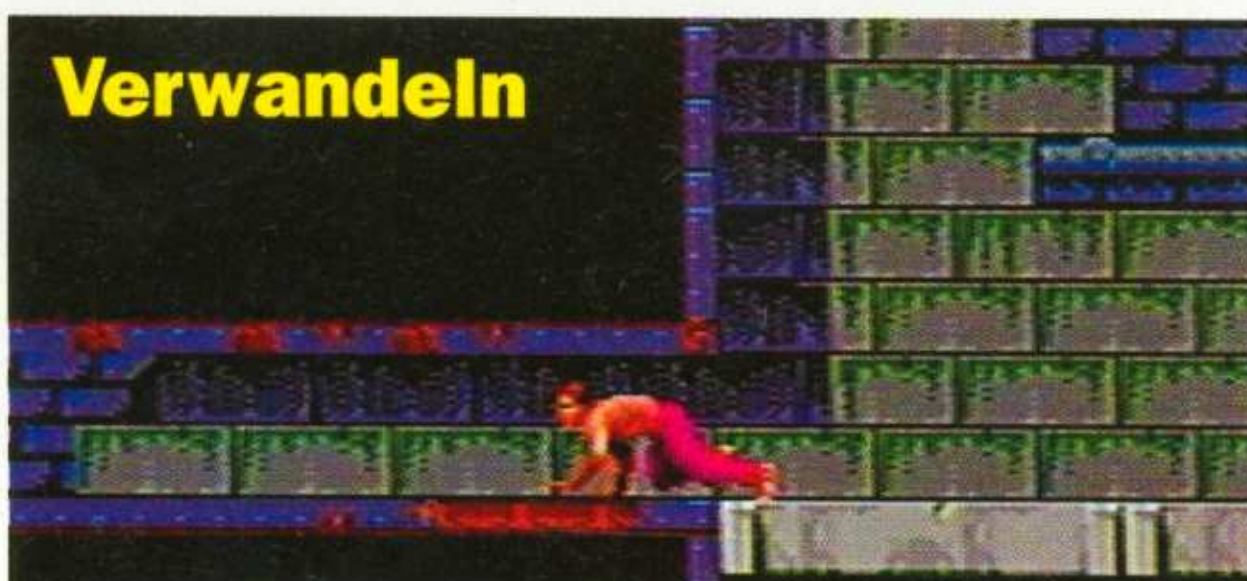
Während du den Feind festhältst, mußt du Knopf A drücken.

Werfen



Während du den Feind festhältst, mußt du den B-Knopf betätigen.

Verwandeln



Unterbreche das Spiel und drücke den C-Knopf, um dich zurück in Dr. Banner zu verwandeln. Dadurch kannst du durch kleine Tunnel kriechen. Zuerst mußt du jedoch eine Transformationspille einsammeln.

Super-Hulk-Bewegungen...

Doppelboxen



Drücke den A-Knopf.

Schallklatschen



Drücke die Knöpfe A, B und C gleichzeitig.



THE INCREDIBLE HULK

...Super-Hulk Bewegungen



Fußmatschen

Drücke auf deinem Steuerkreuz RUNTER, HOCH, RUNTER und dann den A-Knopf.



An die Decke werfen

Ergreife deinen Feind und drücke HOCH und den B-Knopf gleichzeitig.

Hulk-Out Bewegungen



Super-Tritt

Betätige B und halte auf dem Richtungsknopf RUNTER gedrückt.



Schulterangriff

Um mit der rechten Schulter anzugreifen, mußt du RECHTS, RECHTS, den C-Knopf und wieder RECHTS drücken. Für einen linken Angriff mußt du LINKS statt RECHTS drücken.



Bärengriff

Greife dir deinen Feind und drücke A.



Rammen

Drücke, während du den Feind festhältst, A und B.



Ballmatscher

Während du deinen Feind in den Klauen hältst, mußt du den Richtungsknopf um 360 Grad von RECHTS nach RECHTS drehen und den A-Knopf betätigen.



Ball werfen

Greife dir deinen Feind und drehe das Steuerkreuz um 360 Grad von RECHTS nach RECHTS und drücke den B-Knopf.



THE INCREDIBLE HULK

Level 1



1. Wenn du in das erste Loch fällst, findest du eine Transformationspille. Zerschmettere die Kiste auf der rechten Seite, um 3 Gammakapseln einzusammeln. Wandere zur Wand auf der linken Seite, springe hoch und setze deinen Weg nach links in einen Geheimraum, der ein Mega-Gamma enthält, fort.



2. Im Spiel findest du Durchgänge, die zu klein für den Hulk sind. Verwandle dich mit der Transformationspille in Dr. Banner. Du kannst nun durch den Durchgang kriechen und die Bilder dort einsammeln.



3. Auf jedem Level befindet sich der gleiche abscheuliche Unterwächter! Um ihn zu besiegen, mußt du ihn in eine Ecke drängen und hochspringen. Schlage ihn, sobald er versucht, über dich zu springen. Wenn er sich hinhockt und dich angreift, kannst du den Schlag ausführen, um ihn abzuwehren.



4. Der 1. Wächter ist am einfachsten zu erledigen. Hocke dich hin. Wenn er von rechts angreift, mußt du A drücken, um einen Aufwärtshaken auszuführen. Während Rhino betäubt ist, kannst du über ihn springen. Wiederhole das gleiche von der anderen Seite.

Level 2



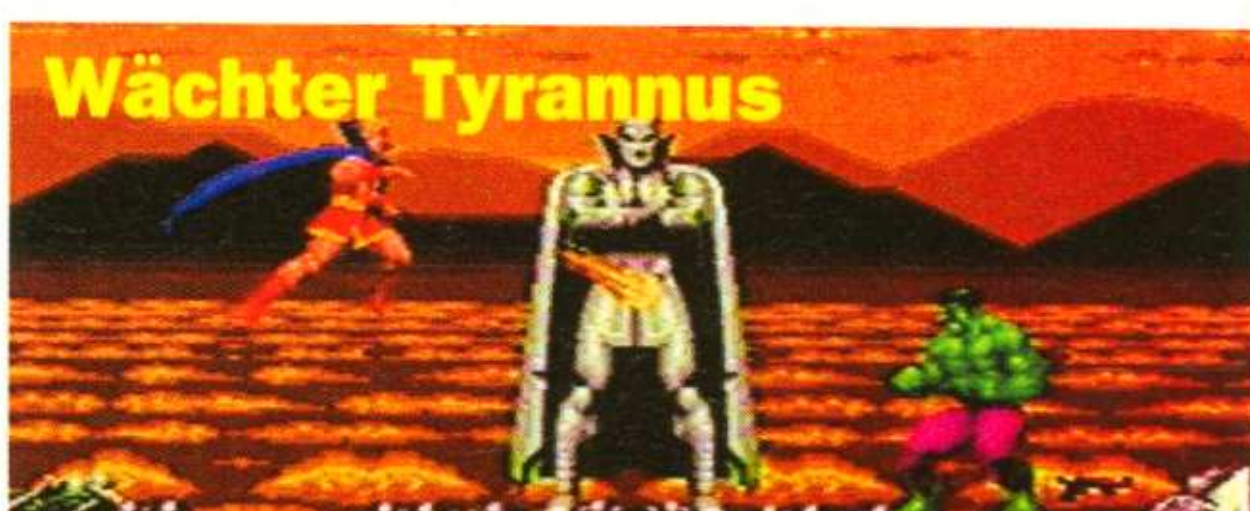
1. Wenn du einen von diesen elektrischen Kesseln siehst, mußt du ihn zerschmettern. Er enthält Gammakapseln. Sammle Sie ein, um Super-Hulk zu werden.



2. Verwende die um dich liegenden Gegenstände. Hebe anhand des C-Knopfs Gegenstände auf und drücke A, um sie auf den Feind zu werfen. Dies ist wirkungsvoller, als einen nach dem anderen zu schlagen.



3. Du mußt durch Wände hindurch schlagen, um Schalter ausfindig zu machen. Diese Schalter hängen in Form von schwarzen Masken an der Wand. Schlage auf sie, um den weiteren Level zu öffnen. Sei vorsichtig - einige der Masken werden dich angreifen!



4. Tyrannus kann fliegen und wird seine Wurfgeschosse auf dich werfen. Stelle dich genau darunter und springe hoch. Schlage auf ihn ein, wenn ihr euch auf gleicher Höhe befindet. Gelegentlich fliegt er tief. Dann kannst du ihm maximalen Schaden zufügen. Schlage einfach weiter, bevor Tyrannus überhaupt dazu kommt, wegzufiegen.

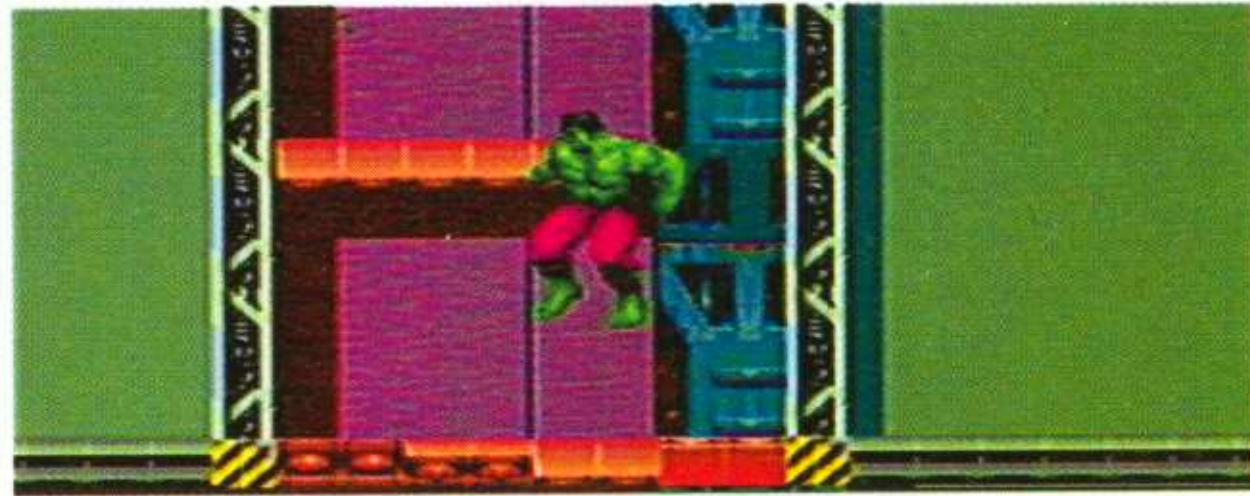


THE INCREDIBLE HULK

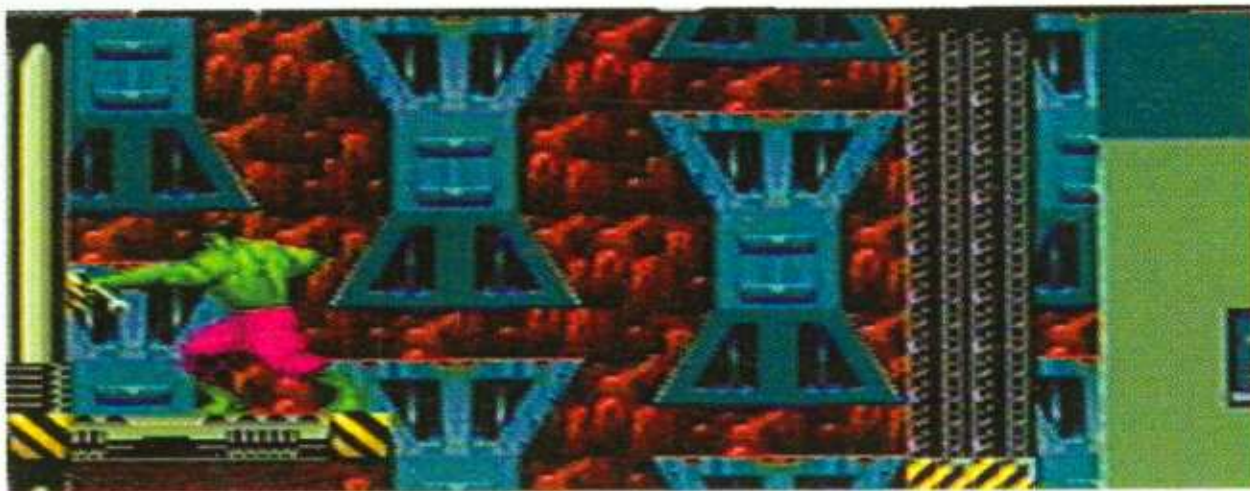
Level 3



1. In diesem Level gibt es viele Hoverwaffen, die mit Lasern auf dich feuern. Um dich von dem Bösen zu befreien, mußt du dich entweder nach links oder rechts von dem Gewehr stellen, damit die Laser dich nicht treffen. Springe dann hoch und schlage auf die Waffe ein. 3 oder 4 Schläge sollten zur Zerstörung des Gewehrs genügen.



2. In diesem Level kommst du zu 3 rotierenden Plattformen. Sie befinden sich über dir. Springe nacheinander auf jede der Plattformen - immer dann, wenn sie sich gedreht haben. Nachdem du die feststehende Plattform im oberen Teil erreicht hast, mußt du nach links springen. Breche durch die Wand, wo du ein Mega-Gamma findest.



3. Auf deinem Weg durch den Level fallen dir vielleicht diese kleinen Schalter an den Wänden auf. Schlage auf sie, damit versteckte Bonusräume zum Vorschein kommen oder damit du deinen Weg fortsetzen kannst.



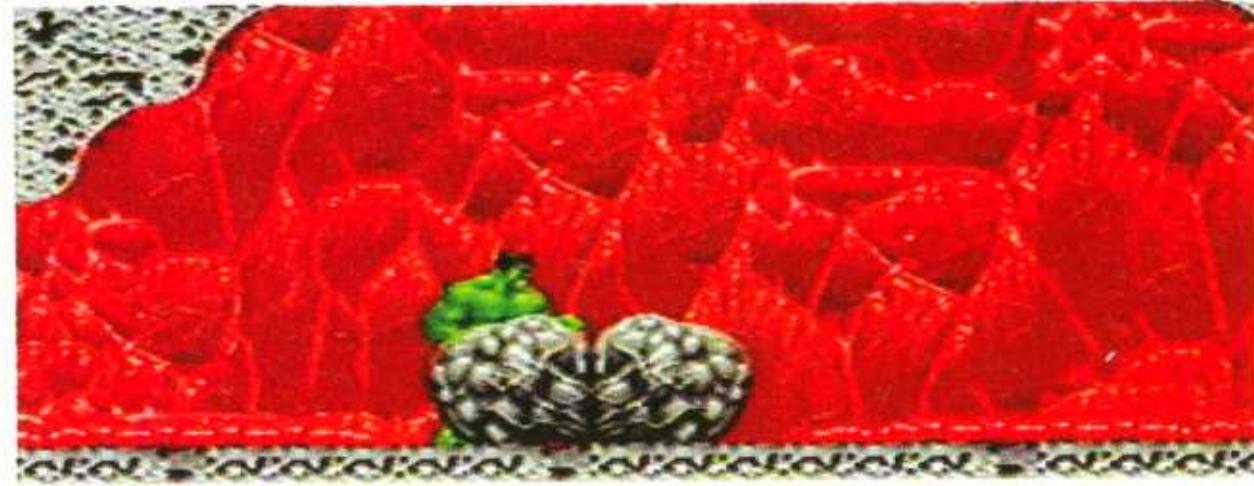
Wächter - Absorbier-Mann

4. Die Waffe des Absorbier-Mannes ist der Ball an der Kette, den er herumschwingt. Um ihn zu besiegen, mußt du gegen ihn springen, während der Ball tiefschwingt. Treffe ihn und verschwinde, bevor der Ball schneller wird. Er schwingt den Ball immer nur langsam, nachdem er an dir vorbeigegangen ist. Nutze diese Gelegenheit, um ihm Schaden zuzufügen.

Level 4



1. Wie in den früheren Leveln gibt es hier Schalter, die du aktivieren kannst, um in sonst unerreichbare Teile zu gelangen. Diese Schalter sind rot und hängen von der Decke. Schlage auf sie, um sie zu aktivieren.



2. Drücke immer den C-Knopf, um herauszufinden, ob sich etwas hinter diesen grauen Gegenständen verbirgt. Du findest zusätzliche Zeit und Transformationspillen.



Wächter - Das Hirn

3. Die hüpfenden roten Gesichter sind für den Hulk lebensnotwendig. Schlage auf das Gesicht, damit eine Gammakapsel erscheint. Sammle die Kapseln ein, um deine Kraft zu stärken.

4. Sobald du mit dem Wächter konfrontiert wirst, mußt du über den roten Fluß in der Mitte springen und das Hirn vor dir schlagen. Versuche, hinter das Hirn zu gelangen und es unten zu treffen. Bewege dich fort, wenn das Hirn mit Geschossen auf dich feuert. Gehe dann darauf zu, um einen sofortigen Angriff auszuüben.



THE INCREDIBLE HULK

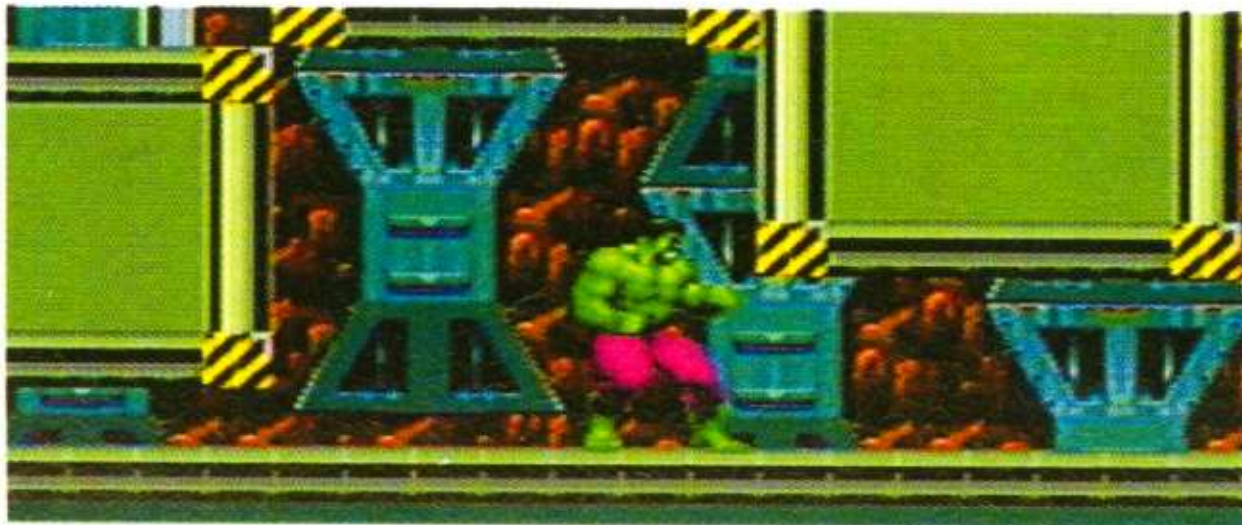
Level 5



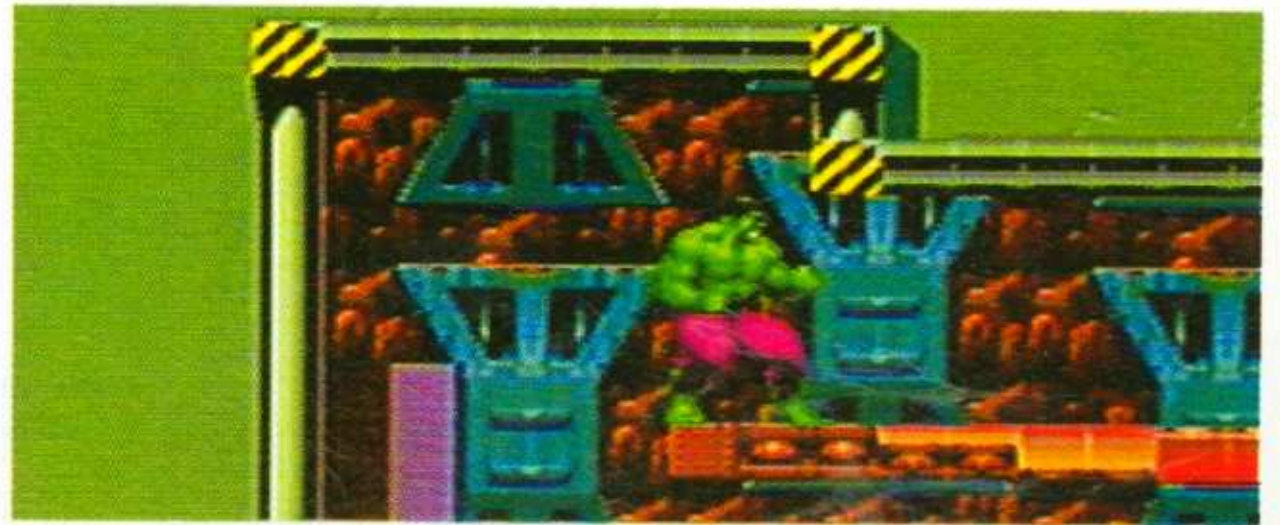
1. Der 5. Level ist voller feindlicher Soldaten. Wenn du dich in einer schwierigen Situation gegen viele Soldaten befindest, mußt du einen feindlichen Soldaten auf einen anderen werfen, damit sie wie Kegel umfallen.



2. Diese fliegenden Roboter sind eine neue todbringende Verstärkung der starken Armee des Führers. Weiche den elektrischen Bällen aus. Sie werden durch Wegrennen ausgelöst, verbrennen letztendlich und töten den Roboter, wenn du einen von den Fußsoldaten auf ihn wirfst.



3. Hier gibt es viele von den Blöcken, unter denen du durchlaufen mußt. Große Konzentration ist nötig! Wenn du von einem herunterfallenden Block getroffen wirst, bedeutet dies den sofortigen Tod.



4. In einigen Teilen des Levels mußt du schnell sein. Wenn du dich nicht im Hulk-Out-Modus befindest, mußt du eine Transformationspille nehmen, um dich in Dr. Banner zu verwandeln. Du besitzt nun die zusätzliche Energie, um über die rotierenden Plattformen zu kommen. Dr. Banner ist immun gegen die elektrischen Platten am Boden.

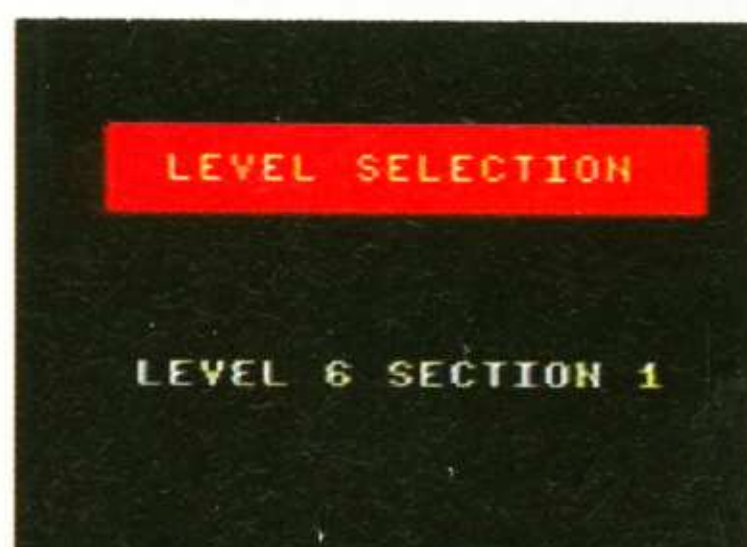


5. Wenn du ans Ende dieses Durchgangs gelangst, mußt du die Wand durchbrechen und den Raum betreten, um lebenswichtige Bilder, einschließlich einer Mega-Gammakapsel einzusammeln.



6. Wenn du endlich den Wächter am Ende erreicht hast, erwartest du vielleicht einen zähen Kampf, um das Spiel zu beenden. Wie auch immer - um den Führer zu besiegen, mußt du genau vor ihm in die Hocke gehen und den A-Knopf drücken, um einen Aufwärtshaken auszuführen. Du hast nun den böartigen Führer besiegt und den Kampf gewonnen!

PASSWÖRTER



Um eine geschickte Levelauswahl zu erhalten, mußt du das Spiel wie üblich beginnen und dann pausieren. Drücke dann auf dem R-Knopf HOCH, RUNTER, LINKS und RECHTS. Wiederhole dies ein- oder zweimal, damit der Cheat funktioniert. Drücke die Starttaste, um die Pause zu beenden. Du mußt nun alle deine Leben verlieren. Starte nun das Spiel wie gewöhnlich. Ein Cheat-Screen erscheint, aus dem du deinen gewünschten Level wählen kannst.

ACTION REPLAY

Um unendliche Leben zu erzielen, mußt du den folgenden Code eingeben:

FF08890003



Aladdin beehrt nun endlich auch das Master System. Die Umsetzung kommt dem Disney-Film sehr nahe!

Spezialgegenstände



Äpfel, die du eingesammelt hast, fügen deiner Energieanzeige einen 1/2 Punkt hinzu. Sie zählt insgesamt 3 Punkte.



Ein Laib Brot füllt die Energieanzeige komplett auf.



Um die meisten Levels beenden zu können, mußt du Schlüssel einsammeln, damit du verschlossene Türen öffnen kannst.



Steine sind zur Vervollständigung des Spiels lebensnotwendig. Du kannst sie zum Öffnen von Türen, aber auch zum Betäuben von Wächtern gebrauchen!



Der Skarabäus fungiert als Meilenstein. Wenn du stirbst, nachdem du einen von diesen Käfern eingesammelt hast, kannst du das Spiel an der Stelle wieder neu beginnen, wo du ihn aufgehoben hast.

Level 1 - Diebe in Agrabah



1. Im 1. Level wirst du verfolgt und mußt gleichzeitig über Hindernisse springen. Wenn du über eines der Fässer stolperst, wird dein Tempo verlangsamt und dadurch die Gefahr erhöht, gefangen zu werden. Wenn du stolperst, verlierst du einen 1/2 Punkt von deiner Energieanzeige. Der Fall durch ein Loch kann tödlich sein.



2. Du mußt allen Hindernissen auf dem Boden sowie den fallenden Töpfen und den losen Fässern ausweichen. Erhöhe mit dem Richtungsknopf deine Geschwindigkeit. Verlangsame sie dann, um mehr Zeit zum Reagieren zu gewinnen. Wenn du zu viele Schläge einsteckst, mußt du den Apfel und das Brot, die auf deinem Weg liegen, einsammeln. Damit kannst du deine Gesundheit wiederherstellen.

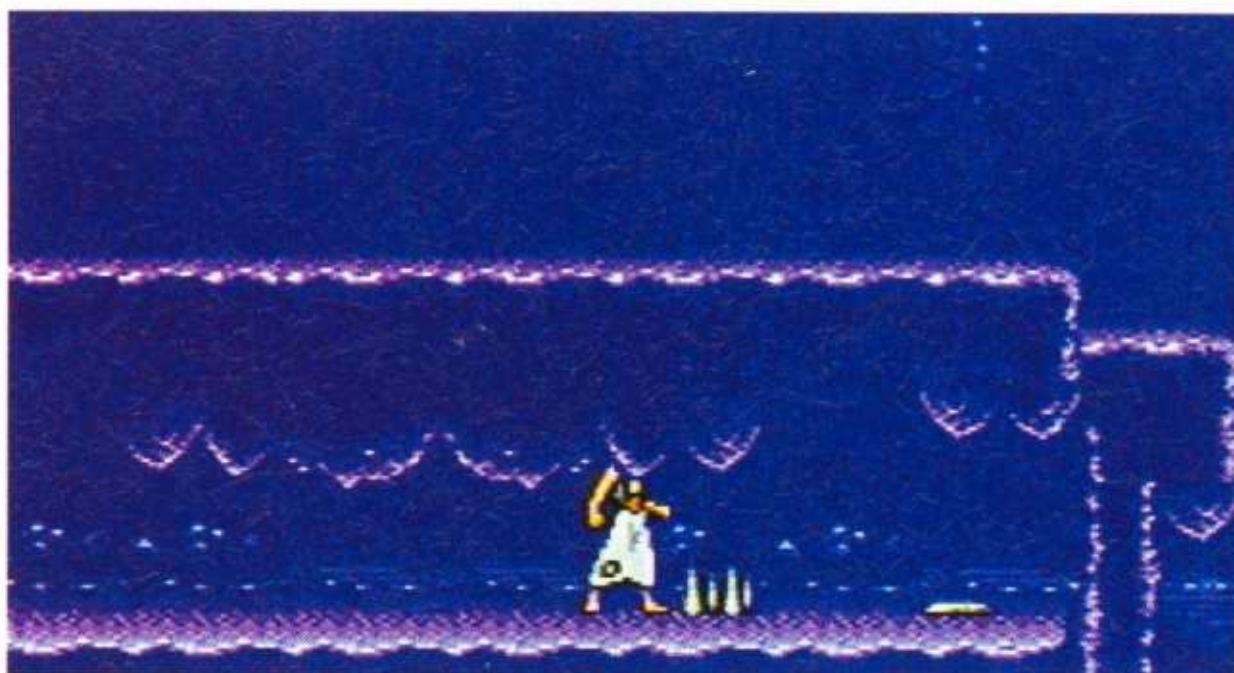


3. Nachdem du vor dem zornigen Stadtwächter geflohen bist, kommst du mit der Prinzessin auf die Dächer der Stadt. Auch wenn du nicht verfolgt wirst, mußt du von Dach zu Dach und über ein paar Fässer springen. Du kannst diesen Teil des Levels am besten überwinden, wenn du mit Hilfe des Richtungsknopfes vor- und zurückgehst und immer nur ein Hindernis überspringst.



ALADDIN

Level 2 - Die Höhle der Wunder



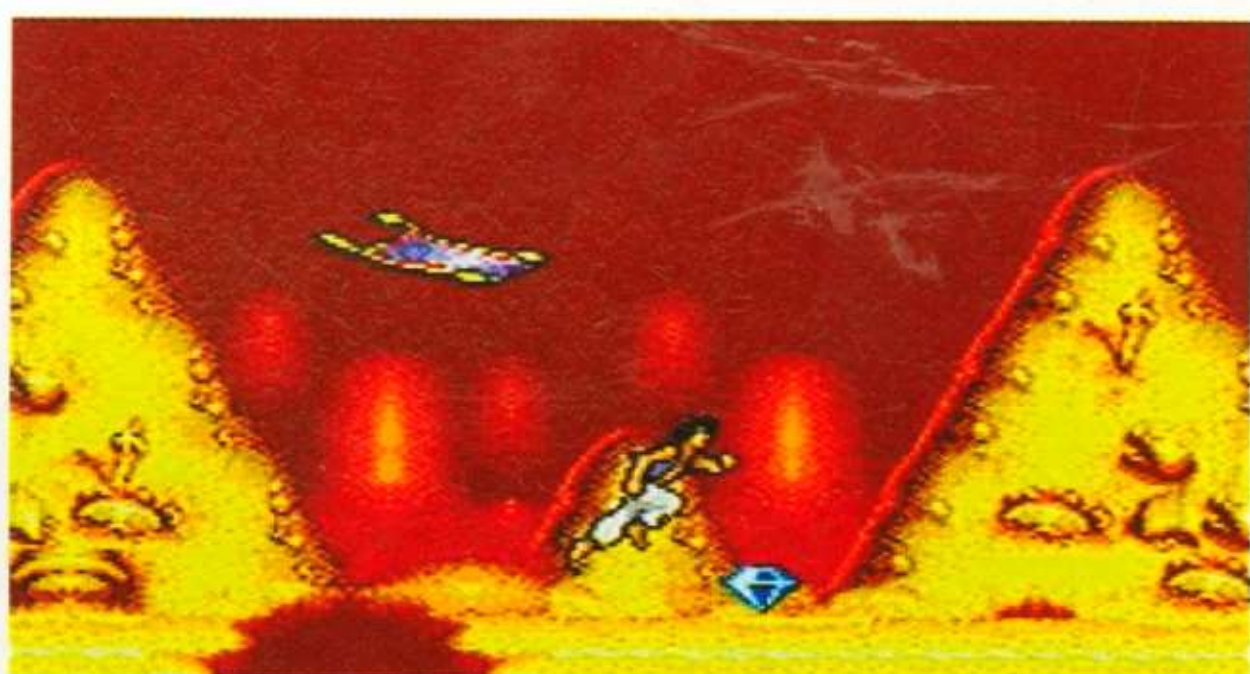
1. In der Höhle stößt du schon bald auf einen blockierten Durchgang. Um ihn freizulegen, mußt du auf die untere Plattform gehen und langsam an den Stacheln vorbeischieben. Drücke dabei RUNTER und Knopf 2. Nachdem du an den Stacheln vorbei bist, mußt du auf den weißen Block im Boden drücken.



2. Dieser Level besteht aus mehreren Teilen. Nachdem du im 3. Teil den Skarabäus eingesammelt hast, mußt du deinen Weg nach außen rechts fortsetzen und den Schlüssel nehmen. Du brauchst diesen, um dir später Zugang zu verschaffen.



3. Etwas weiter ist der Weg schon wieder blockiert. Um weiterzukommen, mußt du auf den obigen Vorsprung springen, den Stein aufheben und ihn nach rechts auf die Maske an der Wand werfen.

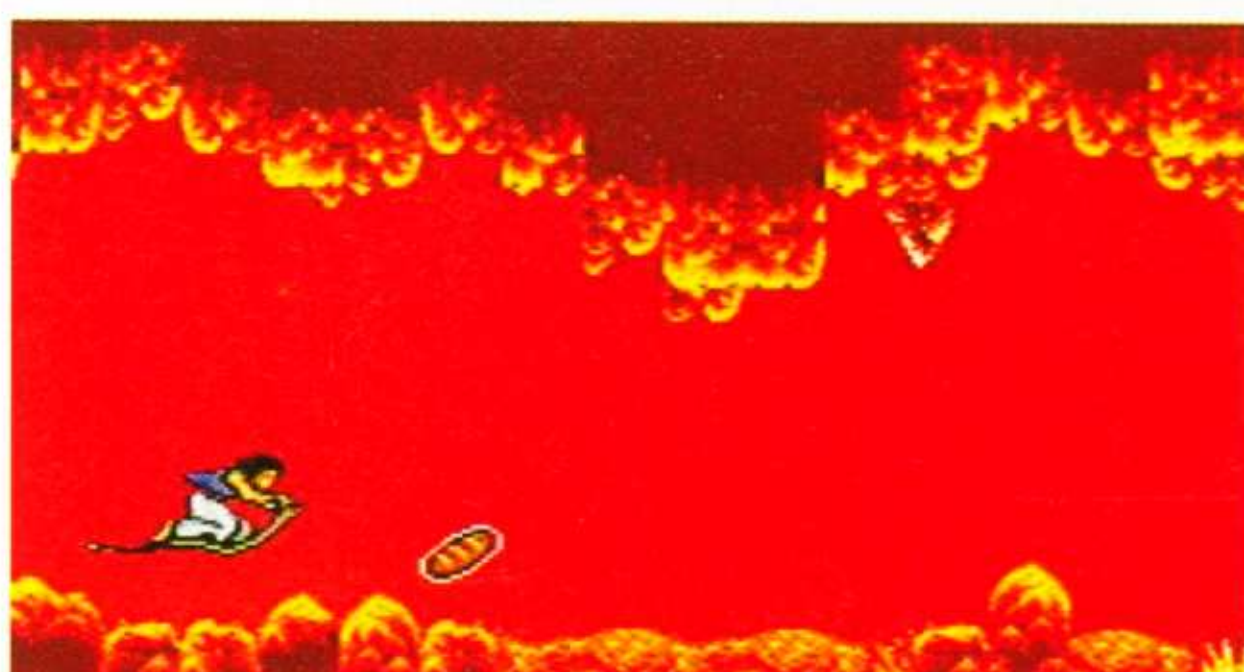


4. Im letzten Teil kommst du durch eine Höhle der Schätze. Berühre keinen der Gegenstände, auch nicht den Schatz auf dem Boden. Wenn du über den Schatz stolperst, wirst du von Steinen bombardiert.

Level 3 - Die Flucht aus der Höhle



1. In diesem Level reitest du auf dem magischen Teppich. Du hast die Kontrolle über den Teppich und mußt dir deinen Weg durch die Durchgänge bahnen. Bleibe am Anfang in Bodennähe, da du Abu mitnehmen mußt.

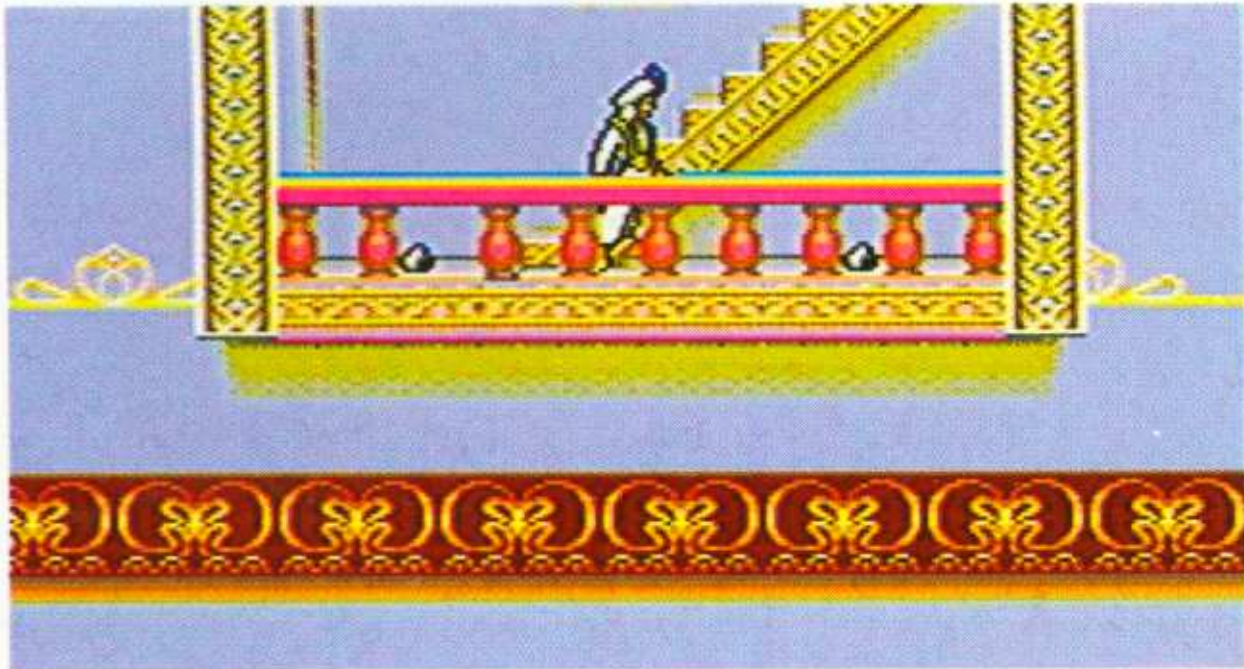


2. Es gibt so viele Hindernisse und fallende Steine, daß du sicherlich verletzt wirst. Halte nach den 3 Broten Ausschau, die erhältlich sind und die deine Gesundheit wiederherstellen werden.

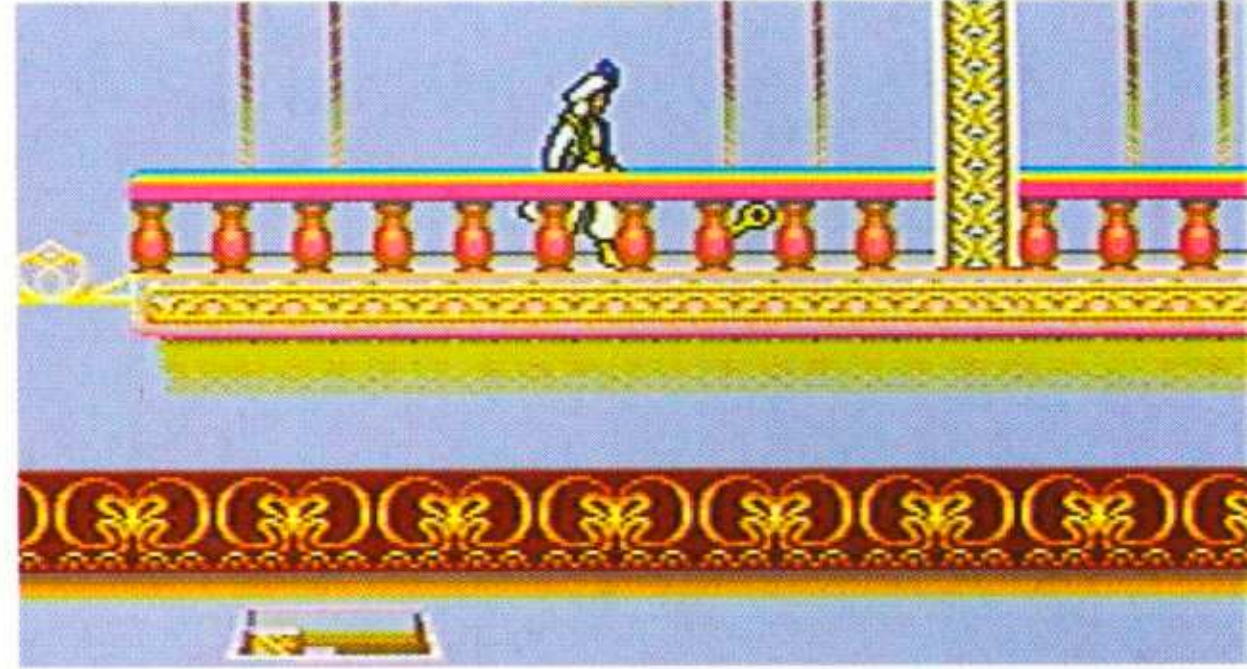


ALADDIN

Level 4 - Der Sultanspalast



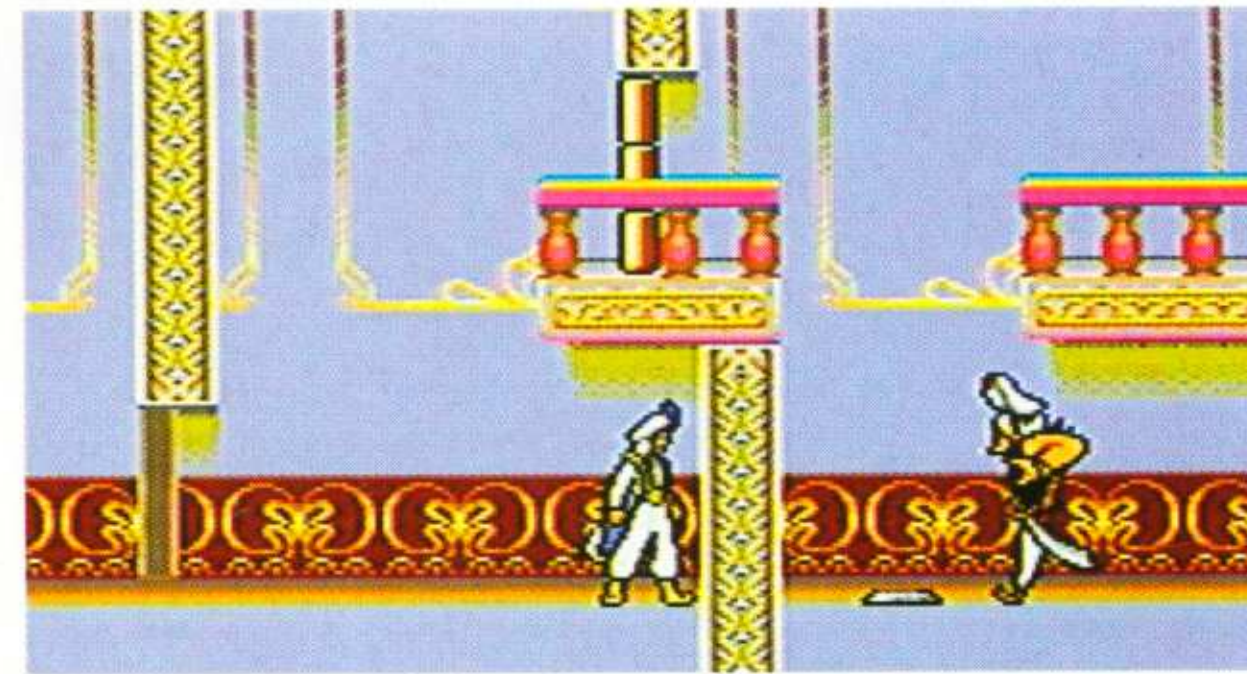
1. Wenn du an den Wächtern vorbei willst, mußt du zuerst Steine einsammeln und sie damit betäuben. Die Steine sind im Level verteilt. Wenn du einen Stein eingesammelt hast, kannst du noch einmal zurückgehen. Der Stein wurde inzwischen durch einen neuen ersetzt. Dies ermöglicht dir, maximal 10 Steine einzusammeln.



2. Und schon wieder sind viele Durchgänge blockiert. Sie sind nur mit dem passenden Schlüssel zugänglich. Wie dir vielleicht aufgefallen ist, sind die Schlüssel schwer zu finden. Du mußt suchen!



3. Aber nicht alle Durchgänge sind mit einem Schlüssel zu öffnen. Dann mußt du einen Stein auf eine Plakette an der Wand werfen, damit sich der Durchgang öffnet. Dies gilt für mehrere Durchgänge. Halte die Augen offen!



4. Gelegentlich kannst du einen blockierten Durchgang nicht selber öffnen. In diesem Fall mußt du den Wächter auf der anderen Seite der Wand provozieren. Wenn er auf dich zukommt, wird der Schalter auf dem Boden aktiviert.

Level 5 - Auf dem fliegenden Teppich



1. Du reitest nochmals auf dem fliegenden Teppich. Dieses Mal jedoch mit der Prinzessin. Benutze den Richtungsknopf wie zuvor, um über die Dächer der Stadt zu fliegen und an den Störchen vorbeizukommen.

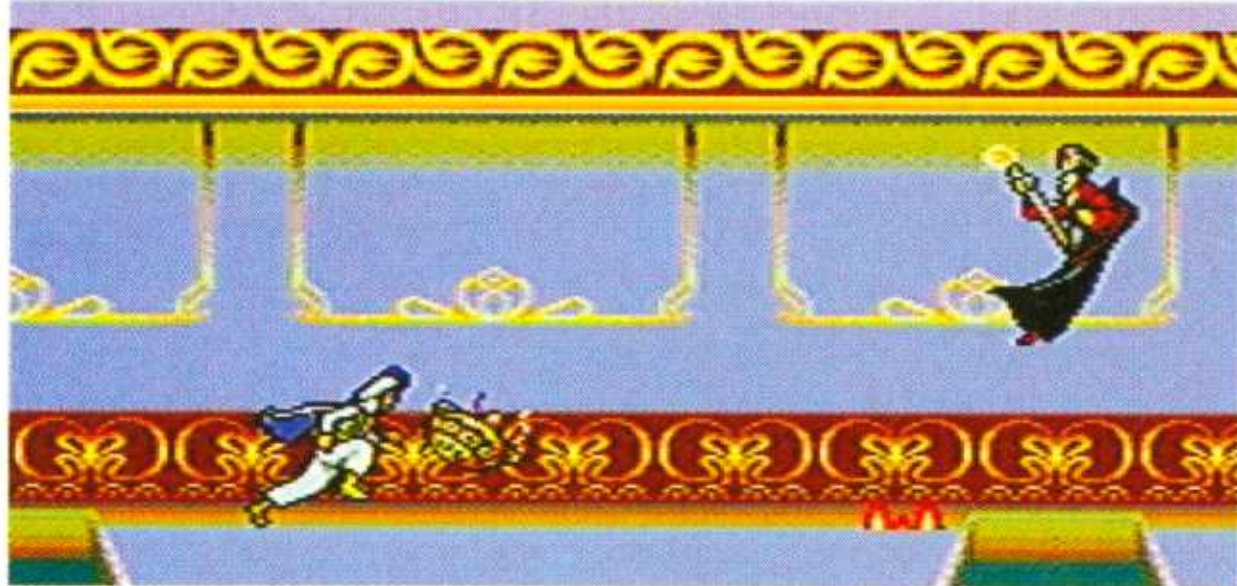


2. Wenn du durch die Ägyptische Wüste kommst, mußt du dich vor den Pferden in acht nehmen. Sie springen in die Luft. Hüte dich auch vor den kleinen aufwirbelnden Tornados. Um diesen Gefahren auszuweichen, mußt du dich möglichst rechts oben aufhalten.



SEGA 287 SEGA ALADDIN

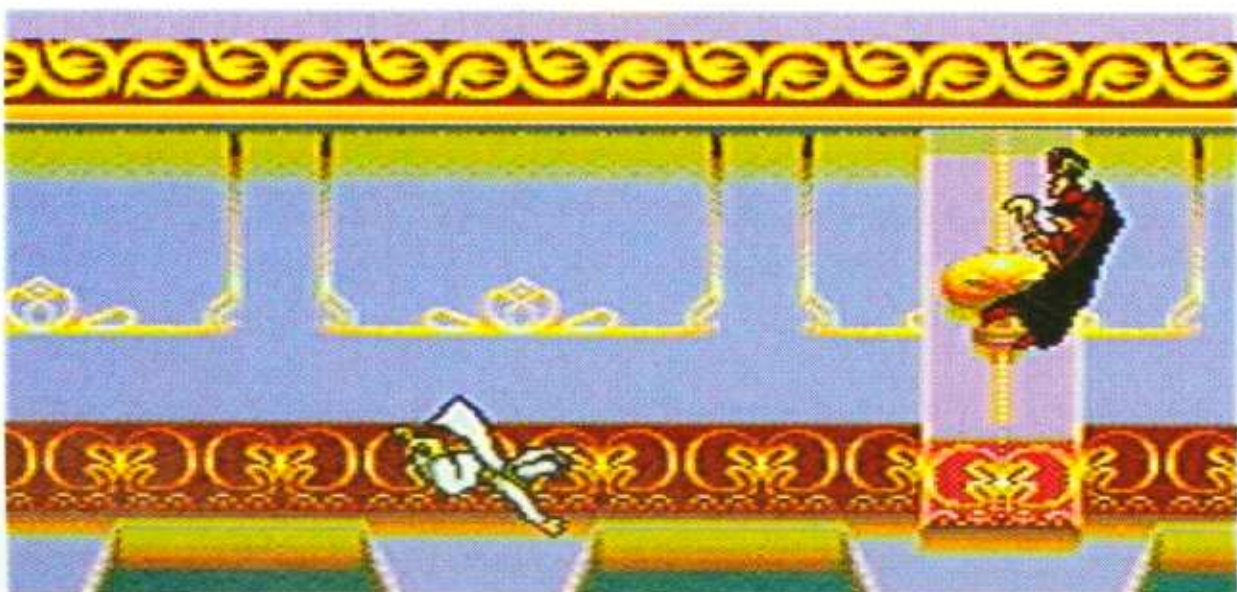
Level 6 - Auf der Jagd nach dem großen Betrüger



1. Verfolge den höchsten Berater des Sultans, der sich als Betrüger entpuppt hat. Du mußt den Feuerkugeln, die auf dich gefeuert werden, und den Kronleuchtern, die von der Decke fallen, ausweichen.

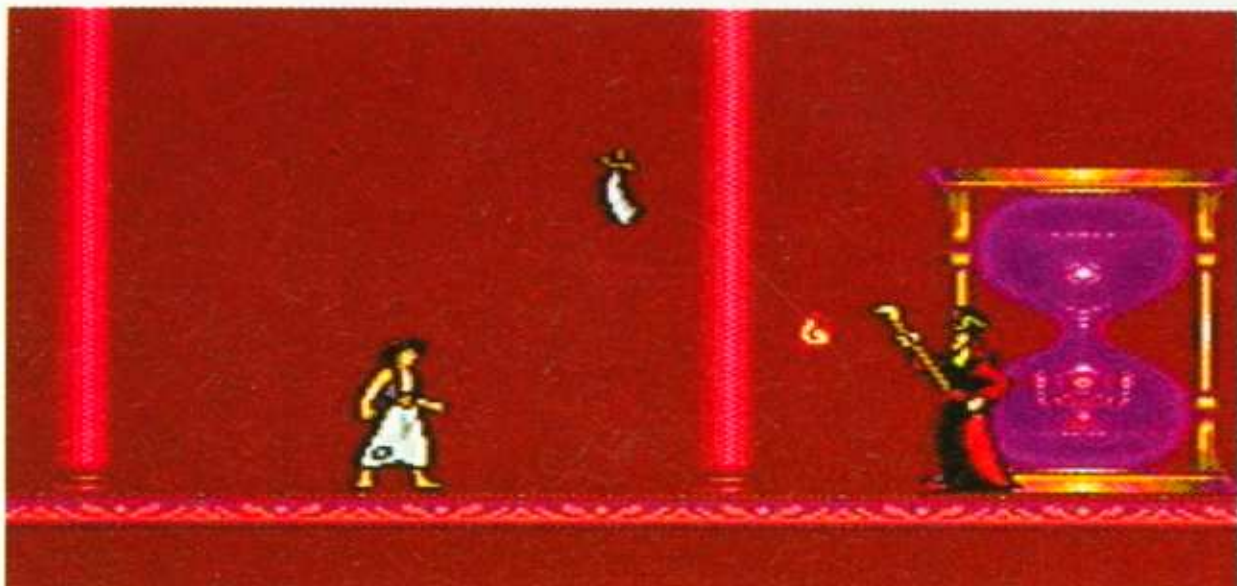


2. Außer den Feuerkugeln und Kronleuchtern mußt du auch den Blitzen aus dem Weg gehen. Sie schlagen in den passendsten Momenten in den Boden ein.

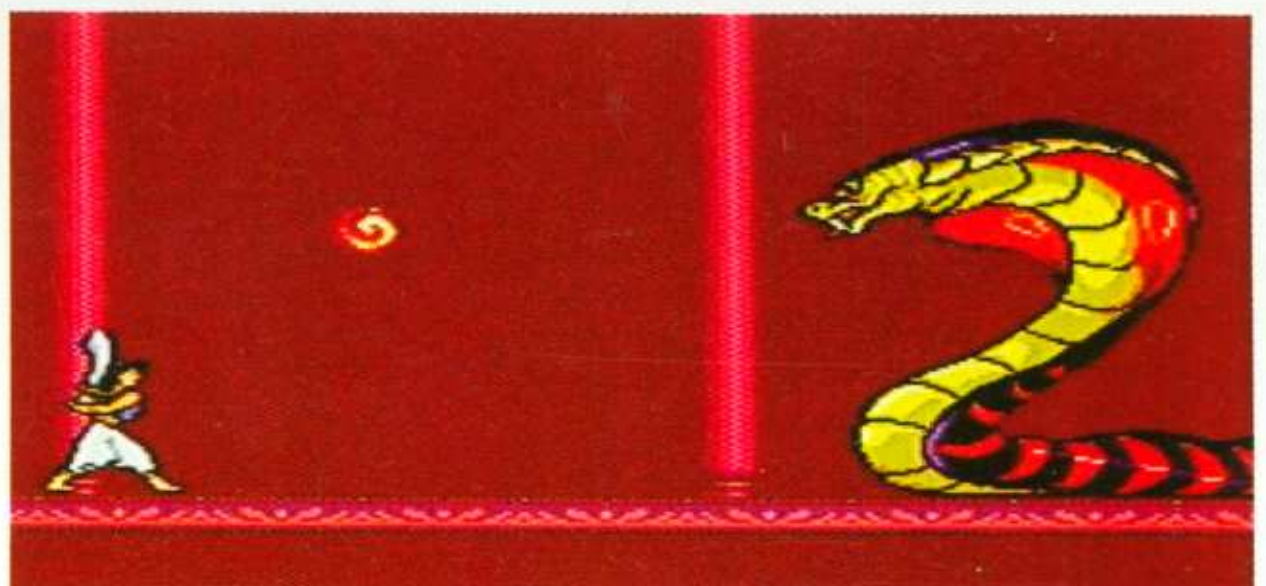


3. Der Level wird zunehmend schwieriger. Es gibt mehr Löcher, und sie liegen auch noch näher zusammen. Genau wie beim Ausweichen von Hindernissen kannst du mit deinem Richtungsknopf schneller und langsamer werden, damit du ein wenig Zeit gewinnst.

Level 7 - Der Kampf mit Jafar



1. Um den letzten Kampf zu bewältigen, mußt du zuerst eine Waffe erringen. Sie hängt in der Luft und wird runterfallen, wenn du darunter hinweggehst. Bleibe aber nicht stehen, sonst endet hier deine Aufgabe.



2. Wenn du das Schwert besitzt, mußt du Jafar damit schlagen. Er verwandelt sich in eine große Kobra. Die Schlange besitzt 3 Angriffsmethoden: sie wirft mit Feuerbällen nach dir, mit hüpfenden Feuerkugeln und feuert dann eine Flamme ab, die am Boden entlang auf dich zukommt.



3. Solange du nicht in die 1. Angriffsmethode hineinläufst, wirst du nicht verletzt. Wandere unter den hüpfenden Feuerkugeln hindurch und springe über das Feuer, das den Boden entlanglegt. Du mußt die Schlange treffen. Jedesmal wirst auch du ohne Einbußen deiner Gesundheit zurückgeschlagen. Schlage weiter auf die Schlange ein, bis sie besiegt ist.

Paßwörter

1	LAEA	3	INSI	6	BLTO
2	ASNf	4	NEAU	7	UIAN
	DMIA	5	AALG		



CODES



FREEZERS

Und wieder einmal hat Sega Magazin die neuesten Codes, einschließlich der neuesten Action Replay-Codes für Super Street Fighter II, für dich zusammengestellt.

Sega Codes

GROUND ZERO TEXAS (Mega-CD)

Geheimer Screen

Um dir eine Geheimszene in Ground Zero Texas ansehen zu können, mußt du zuerst grundlos ein Spiel verlieren. Wenn der Nachspann abläuft, mußt du den C-Knopf drücken, danach B und dann schnell A betätigen und START drücken. Nun erscheint die Geheimszene.

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION (Mega Drive)

9 Leben und Schwierigkeitsgrad für Experten

Gehe im Titelscreen zum Optionenscreen und drücke START. Setze im Optionenscreen BGM auf 05 und SE auf 073. Verlasse den Screen und warte auf den Titelscreen mit der Nachricht 'Press Start Button'. Drücke START. Wenn der 2. Titelscreen erscheint, mußt du HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B und A drücken. Gehe zum Optionenscreen zurück, auf dem du deinen Spiellevel nun auf 'Expert' und deine Leben auf '9' setzen kannst.

JUNGLE BOOK (Mega Drive)

Level wählen

Warte, bis das Disney-Logo vom Screen

verschwindet und drücke dann HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS und START. Ein Levelauswahl-Screen erscheint vor deinen Augen.

MEGA TURRICAN (Mega Drive)

Levels überspringen und Unbesiegbare

Um Stufen in Mega Turrican zu überspringen, mußt du START drücken, um das Spiel auf einer beliebigen Stufe zu unterbrechen. Drücke dann RECHTS, LINKS, RUNTER, RECHTS, B und START. Du wirst zum Stage Clear Screen gebracht. Wenn das Spiel fortgesetzt wird, startest du auf der nächsten Stufe. Damit deine Spieler unbesiegt werden, drückst du START, um das Spiel auf einem beliebigen Level zu unterbrechen. Drücke dann A, A, A, B, B, B, A, A und A. Wenn du dann START betätigst, um die Pause herauszunehmen, bist du unbesiegt.

NORMY'S BEACH

BABE-O-RAMA (Mega Drive)

Level wählen

Schalte deinen Mega Drive an und warte, bis der Titelscreen erscheint. Schließe dann einen 2. Joypad an das Gerät an und drücke Reset. Wenn High Score Production aufleuchtet, drückst du auf dem 2.

Joypad A, B und C und hältst diese Knöpfe gedrückt, bis das Hauptmenü erscheint. Wähle danach Optionen. Du entdeckst einen Leveltest. Nun kannst du einfach durch die gewünschten Levels wandern.

SKITCHIN' (Mega Drive)

Cheat Codes

Code	Effekt
Armour	gibt den Spielern die ganze Ausrüstung der 5. Stufe
Money	gibt den Spielern \$ 2.000
Speed	jeder Spieler bekommt 3 Nitros
Thrash	jeder Spieler erhält die 3 besten Waffen: Bat, Peitsche und Sun Rod
Beach	bringt die Spieler nach San Diego
Broncos	bringt die Spieler nach Denver
Capital	bringt die Spieler nach Washington
Cars	bringt die Spieler nach Detroit
Hills	bringt die Spieler nach San Francisco
Jays	bringt die Spieler nach Toronto
Liberty	bringt die Spieler nach New York
Palms	bringt die Spieler nach Miami
Pizza	bringt die Spieler nach Chicago
Stars	bringt die Spieler nach Los Angeles
Totem	bringt die Spieler nach Vancouver

Mega Drive Freezers

BATMAN-REVENGE OF THE JOKER

FF3FF60008 Unendliche Leben
FF97860008 Unbegrenzte Energiekapseln
FF5D01000X Level wählen - ersetze X durch 0-11

BEAUTY AND THE BEAST

FF28950004 Unendliche Leben
FF28A10004 Unbegrenzte Brüller
FF289700FF Unbegrenzte Energie

CALIBER 50

FF995E0099 Unendliche Granaten

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

FF9E810007 Unbegrenzte Continues für den 1. Spieler
FF9F570007 Unbegrenzte Continues für den 2. Spieler

DOUBLE DRAGON 3- THE ROSETTA STONES

FF2339002D Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler
FF23F30014 Unbegrenzte Energie für den 2. Spieler
FF00EB0019 Unendliche Münzen
FF00B5000X Level wählen - ersetze X durch 1-5

FIGHTING MASTERS

FF0280001F Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler
FF0380001F Unbegrenzte Energie für den 2. Spieler
FF00B70005 Unendliche Continues

FLINTSTONES

FF01550002 Unendliche Leben
FF2F280001 Für Feinde unbesiegt
FF014F000X Level wählen - ersetze X durch 0-6
FFFAA0000X Gebiet wählen - ersetze X durch 0-3

JORDAN VS. BIRD

FF5973003A Stoppt die Spieluhr
FF59750017 Stoppt die Schußuhr
FF4D510037 Stoppt die 3-Punkt-Shootout-Uhr
FF56DB000X 1. Spieler startet mit Anzahl X Körben - ersetze X durch die Anzahl der Körbe
FF577B000X 2. Spieler startet mit Anzahl X Körben - ersetze X durch die Anzahl der Körbe

OUTRUNNERS

FF81CC0040 Unbegrenzte Zeit für den 1. Spieler
FF815F01FF Die Geschwindigkeit des 1. Spielers beträgt immer 500 kph
FF816301FF Die Geschwindigkeit des 2. Spielers beträgt immer 500 kph

PGA TOUR GOLF

FFDOF70000 Treffe das Loch mit einem Schlag

PIGSKIN FOOBRAWL

FFB98100ED Stoppt den Zähler

PREDATOR 2

FF027C0002 Unendliche Leben
FF005C0005 Unbegrenzte Rifles
FF005C0008 Unbegrenzte Schrotflinten
FF005E0005 Unbegrenzte Schmettergewehre
FF00660005 Unbegrenzte Granaten
FF00600004 Unbegrenzte fliegende Discs
FF00620005 Unbegrenzte Speere
FF00640005 Unbegrenzte Netze

RISKY WOODS

FF11A5002B Unbegrenzte Energie

ROBOCOP VS. TERMINATOR

FF009C0019 Unendliche Leben
FF008C0009 Bunker-Level
FF008C0109 Straßen von Detroit
FF008C0309 Geheimlevel
FF008C0209 Detroit in Konstruktion
FF008C0509 Toxische Farm
FF008C0809 Terminators Vorposten
FF008C0704 Untergrund-Bunker
FF008C0604 OCP-Büros

SPIDERMAN VS. KINGPIN

FFE71D0076 Unbegrenzte Energie
FFE70700FF Unendliche Netzenergie
FFE691003B Unbegrenzte Zeit

STREETS OF RAGE 3

FFFB05000X Level wählen
FFFB03000X Stufe wählen
FFDF6C0032 Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler
FFDF8B0005 Unendliche Leben für den 1. Spieler
FFE06C0032 Unbegrenzte Energie für den 2. Spieler
FFE08B0005 Unendliche Leben für den 2. Spieler

SUBTERRANIA

FF00350002 Unendlicher Kraftstoff
FF5ED50025 Unendliche Leben

SUNSET RIDERS

FFCA42001B Maximale Power-Ups für den 1. Spieler
FFCAC2001B Maximale Power-Ups für den 2. Spieler

SUPER STREET FIGHTER II

003BE6602E Wende diesen Code vor jedem anderen Action Replay-Code dieses Spiels an
FF803D0090 Unbegrenzte Energie für den 1. Spieler
FF828A0002 1. Spieler braucht nur 1 Kampf zu gewinnen
FF833D0090 Unbegrenzte Energie für den 2. Spieler
FF97EB0000 Fange den Kampf an, bevor du das Kommando dazu erhältst

SWORD OF VERMILLION

FFC6330035 Du hast immer 53 magische Punkte zur Verfügung
FFC62D0063 Du hast immer 99 Gesundheitspunkte

TALMIT'S ADVENTURE

FFF7470004 Unendliche Leben

TOEJAM AND EARL IN PANIC ON FUNKATRON

FFA9290001 Unbegrenzte Funks
FFA9210001 Unbegrenzte Funk-Vacs
FFA91B0001 Unendliche Supertöpfe
FFA91F0001 Unbegrenzte Panics
FFA9270003 Unendliche Continues

ULTIMATE QIX

FF006D0099 Starte mit 99 Schiffen
FFB5830059 Stoppt den Zähler
FF0073000X Level wählen - ersetze X durch 0-F

WHIP RUSH

FFD0280005 Unendliche Schiffe
FFC3020003 Maximale Power-Ups

WIZ 'N' LIZ

FF07070003 Unendliche Leben für den 1. Spieler
FF08AF0003 Unendliche Leben für den 2. Spieler



Unser Michael hat in Ungarn allen Zweiflern und Kritikern gezeigt, daß er auch ohne technische Hilfsmittel die absolute Nr. 1 in der Formel 1 ist. Mit die-

WER EINE FORMEL 1-

sem Spiel schickt Sega jetzt einen

SIMULATION MIT

Silberling auf die Piste, der auch

HOHER LANGZEIT-

ohne Zusatzchip-Tuning dem Über-

MOTIVATION SUCHT,

knaller Virtua Racing gefährlich

WIRD HIERMIT

nahe auf die Pelle rückt. Während

BESTENS BEDIENT.

dieses jedoch mehr in die Richtung Fun-Raserei tendiert, geht die CD eindeutig in Richtung detailgetreue Simulation. Schnell wird klar, hier waren echte Profis am Werk. Die 16 Strecken entsprechen bis auf die kleinste Kurve den Originalen, ebenso verhält es sich mit den Fahrern und den Autos (93er Saison). Bevor ihr euch jedoch im ersten Rennen mit den anderen messen könnt, müßt ihr euch erst einmal für die Teams empfehlen. Dazu brettet ihr über eine Extrastrecke, je nach Rundenbestzeit landet ihr in einem guten oder entsprechend weniger guten Team. Die Rennen selbst verlaufen immer nach dem gleichen Schema: Im freien Training macht ihr euch mit der Strecke vertraut, zwei Qualify-Sessions sollten für einen guten Startplatz reichen. Im Warm Up könnt ihr noch einmal die Einstellungen Eures Boliden



Die Strecken sind allesamt recht detailverliebt in Szene gesetzt worden.

Formula 1 Championships

Hot-Spot

Eine genauere Simulation des Formel 1-Zirkus gibt es nicht!



Auch in Michaels Rolle schlüpft Ihr im 93er-Modus.

überprüfen. Falls etwas nicht euren Wünschen entspricht, könnt ihr in der Box entsprechende Korrekturen vornehmen. Dann wird es ernst: Gegen 25 andere Fahrer müßt ihr im Rennen eure Fahrkünste unter Beweis stellen. Je nach Platzierung heimst ihr nach der Zieldurchfahrt Punkte ein, erhaltet einen Rüffel vom Teamchef oder müßt bei regelmäßigen schwachen Fahrten sogar mit dem Rausschmiß rechnen. sg



In der Werkstatt könnt ihr acht Eigenschaften Eures Boliden verändern.



Word Up

Rennspiel-Freaks aufgepaßt, Formula 1-Racing ist suchtgefährdend! Bekannte von mir haben sich nur wegen dieser Silberscheibe ein Mega CD zugelegt, was aber sicher kein Fehler war. Aufmachung, Spielbar-

keit, Soundkulisse, Grafik und vor allem Langzeitmotivation, einfach alles an diesem Game verdient Höchstnoten!



Check Up

Mega CD II



F1 Championships Rennspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Oktober Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 16+1 Strecke
Save Game Back Up-Booster
Besonderheiten Absolut perfekte Simulation

Grafik 80%
Sound 86%
Gesamt 88%



Pro Rennen empfiehlt sich ein Reifenwechsel (oben).

Überraschung in der Südkurve: Auf dem Sega Park-Kurs überqueren sogar Kühe die Fahrbahn (links)!

Accolades neuestes Werk gehört zu der Sorte Spiel, wo man eigentlich keine Hintergrundgeschichte benötigt. „Einer gegen alle!“ lautet hier die Devise,

3D-ACTION IN

die schon bei den Rambo-Filmen als

PERFEKTION FÜR

Stoff für hervorragende Actionaben-

HARDCORE-FANS!

teuer taugte. In Zero Tolerance ist man als Soldat der Zukunft in drei verschiedenen Szenarien (Space Station, Basement, High Rise) unterwegs, um feindliche Aliens ins Jenseits zu befördern. Weitere Details sind eigentlich nicht nötig, denn prinzipiell ist alles feindlich, was sich bewegt. Besondere Aufträge wie in Urban Strike gilt es auch nicht zu erledigen, das einzige Bestreben sollte darin liegen, aus der jeweiligen Etage rauszukommen.

Ausgetüfteltes Gamedesign?

Kritiker könnten nun natürlich anmerken, daß dies wohl ein etwas dünnes Spielprinzip ist, doch Zero Tolerance ist weitaus reizvoller, als man zunächst denkt. Alleine schon durch das ungewöhnliche Grafiksystem ist man für Stunden motiviert. Man steuert nicht wie gewöhnlich ein Sprite durch die Gänge, sondern blickt aus der sogenannten Ego-Perspektive auf das Geschehen. Lediglich die Hände und die aktuelle Bewaffnung sind am unteren Rand des auf den ersten Blick zu klein geratenen Grafikfensters zu sehen. Bewegt man sich nun oder dreht sich um die eigene Achse, so ändert sich natürlich auch die gesamte dargestellte Grafik. Dies passiert absolut fließend und ohne größeres Ruckeln. Erstmals hat man es auch mit Polygonen zu tun, die mit Texturen überzogen wurden, was bedeutet, daß Mauern auch tatsächlich auch wie Mauern aussehen. Details wie Bilder, automatische Türen oder sich drehende Ventilatoren verstär-

Zero Tolerance



Hot-Spot

Knallharte, respektlose Action gepaart mit gutem Leveldesign macht Zero Tolerance zum Hit für harte Typen.



ken die realistische Atmosphäre. Sollte man sich im Freien aufhalten, gibt es noch einen schönen, sich mitbewegenden Himmel zu sehen. Daß man Treppen hinuntersteigen kann, per Aufzug in die nächste Etage gelangt oder hinter Mauern Schutz suchen kann, macht Zero Tolerance zum anspruchsvollen Actionspektakel, das mehr als Ballern zu bieten hat. Ein ausgeklügeltes Extrawaffensystem mit Revolver, Gewehr, Laser Aimed Gun, Granaten und Feuerlöschern kann per Button angewählt werden. Sollte man

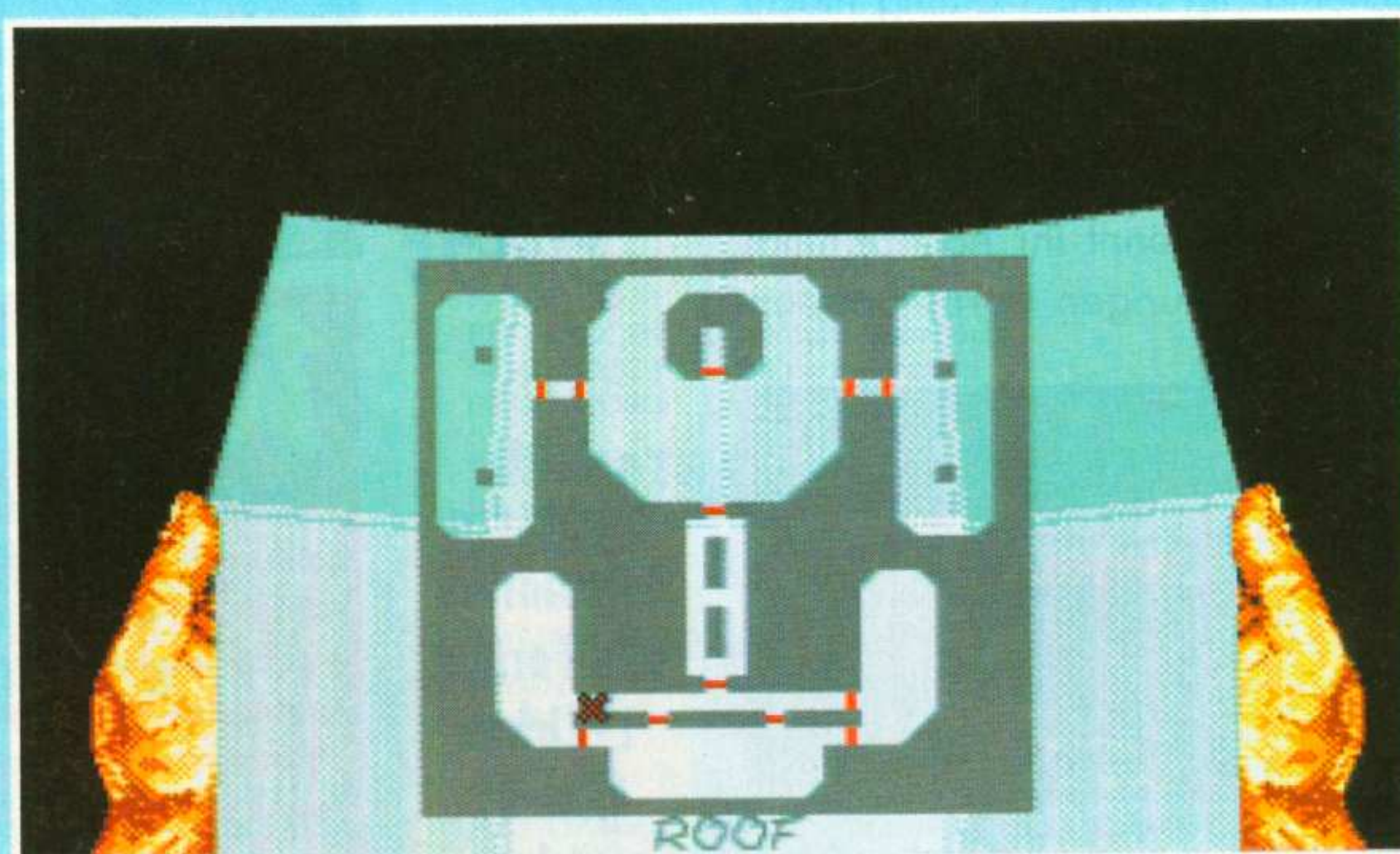
Ohne Waffen hilft nur noch der Einsatz der Fäuste. Als Mike Tyson erweist sich unser Held leider jedoch nicht.



Um hier keine Brandwunden zu bekommen, muß man erst einmal einen Feuerlöscher besorgen.

einmal ohne Waffen dastehen, empfiehlt es sich, die erledigten Gegner zu überrennen, womit man

Die 3D-Grafik ist einfach perfekt und voller Details. Sogar diese Ventilatoren drehen sich.



Hier kann man sich den Überblick verschaffen und seine weitere Taktik planen.

Get, What You See!



Um die angeschlagene Gesundheit aufzupeppen, sollte man dieses Medipack aufsammeln.



Die Revolver sind nicht gerade durchschlagskräftig, jedoch besser als Fausteinsatz.



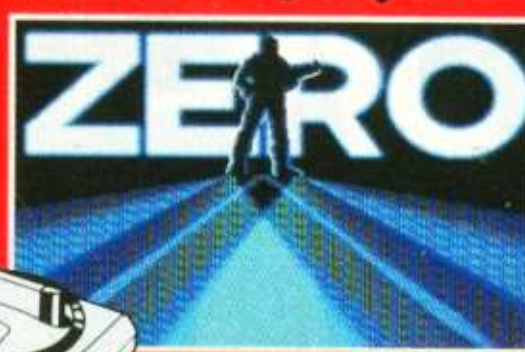
Mit dem Gewehr hat man auch über größere Entfernungen gute Chancen.



Das Zielen mit Laserhilfe ist enorm einfach, was die Fehlschußquote mindert.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Zero Tolerance Action

Hersteller: Accolade Tel. –

Release: September Preis: DM 120,-

Spieler 1-2

Levels 40

Save Game Paßwort

Besonderheiten..... DSP-Chip, tolle 3D-Grafik, Kabel inklusive

Grafik

87%

Der Bildschirmausschnitt ist zwar klein, jedoch ist die Grafik absolut schnell, abwechslungsreich und übersichtlich.

Sound

81%

Digitalisierte Soundeffekte beim Einsammeln und eine Vielzahl von spektakulären Tracks überzeugen.

Gesamt

87%

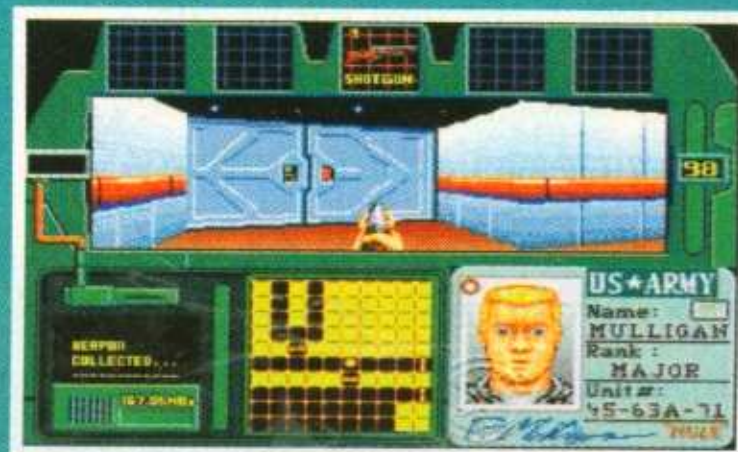
Zero Tolerance ist ultraschwer, allerdings enorm abwechslungsreich, voller guter Ideen und einzigartig auf dem Mega Drive. Im Zwei-Spieler-Modus läuft dieses Spiel zur Hochform auf.

Auf der Flucht!

Hier zeigen wir den typischen Verlauf einer Auseinandersetzung mit allzu vielen Aliens in Zero Tolerance. Diese Taktik ist zur Nachahmung empfohlen!



Das sieht gar nicht gut aus! Viele Aliens und keine Granate!



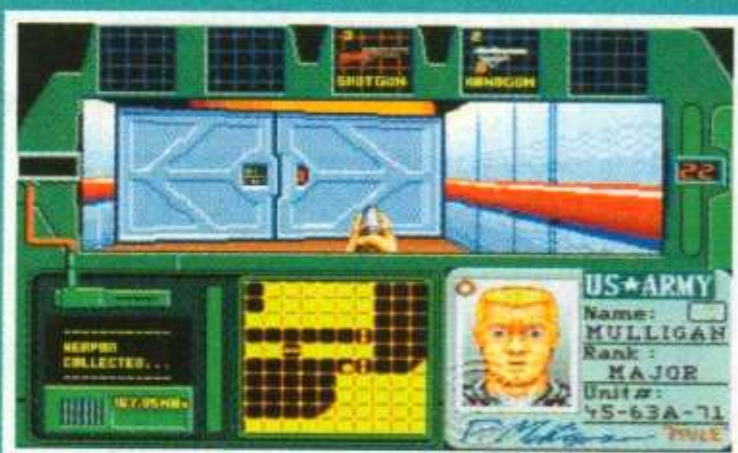
Wunderbar! Nichts wie hin zur Tür!



Diese sich automatisch öffnenden Türen sind enorm praktisch!



Daß sie sich schließen, ist auch sehr praktisch.



Uff! Nun sind wir endlich in Sicherheit.

deren Waffen an sich nimmt. Ein Blick auf die Karte sorgt für Übersicht. Sich pausenlos ändernde Gegner und Hintergrundgrafiken setzen diesem Werk die Krone auf. Das ist jedoch noch nicht alles, denn per Kabel dürfen zwei Mega Drives miteinander verbunden werden, und zwei Freunde können gleichzeitig im Team in die Schlacht ziehen. Durch das ausgeklügelte und abwechslungsreiche Leveldesign und den hammerharten Schwierigkeitsgrad macht Zero Tolerance auch langfristig Spaß. Paßwörter und sexy Digi-Sprachausgabe wurden in letzter Sekunde auch noch eingebaut.

hi

Word Up

Respekt, meine Herren! Solche technischen Meisterleistungen hätte ich dem Mega Drive gar nicht zuge-
traut, doch selbst wenn man die tolle 3D-Grafik außen vor läßt, entpuppt sich Zero Tolerance als durchdachtes Action-Spiel für Profis. Ein besonderes

Kompliment gibt's noch für den innovativen Mega Drive-Link-Modus und den günstigen Preis!

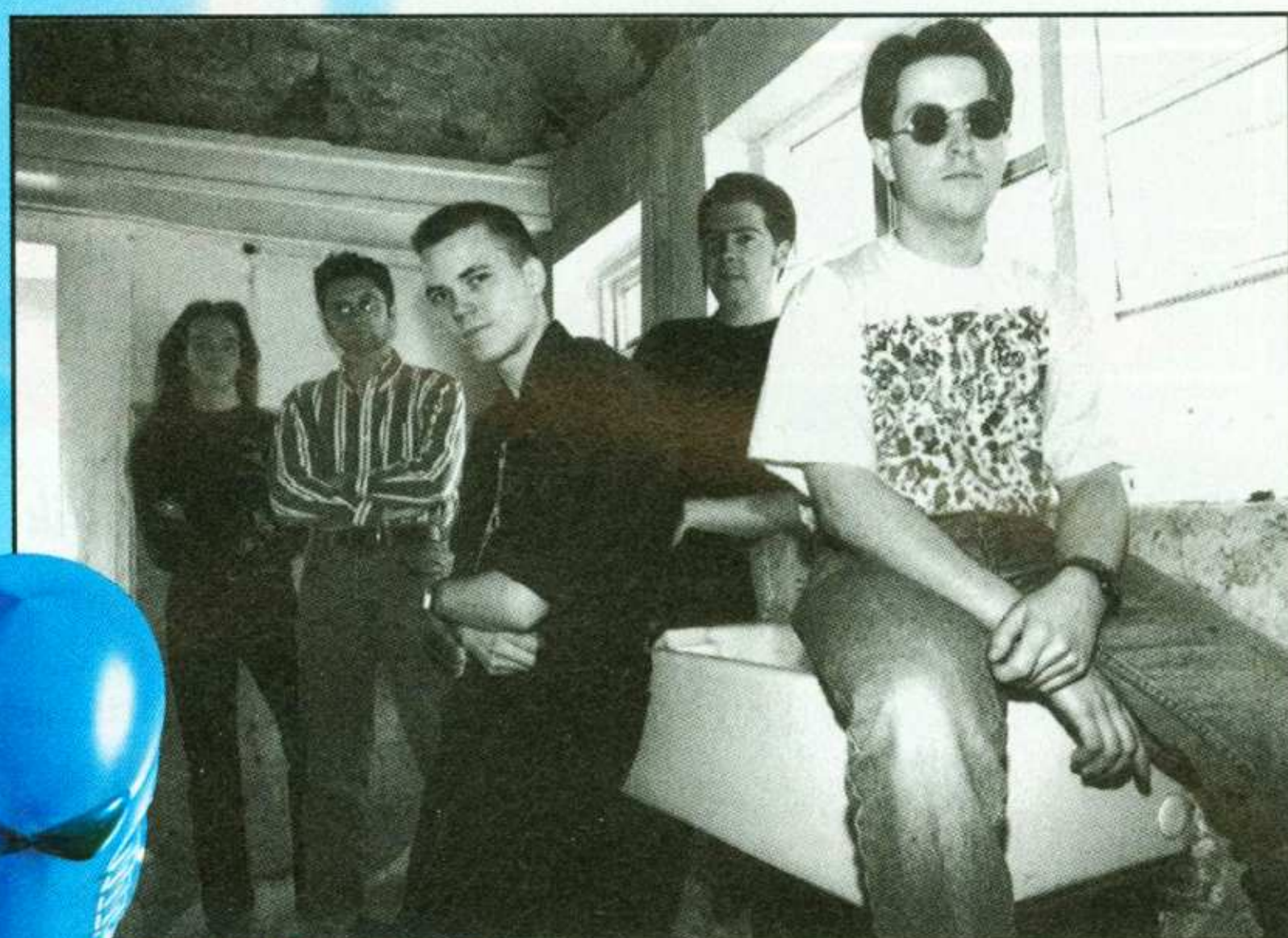


RISE OF THE ROBOTS

PRÜGELSPIELE GIBT'S VIELE, ES GIBT ABER NUR EINE SCHLACHT DER ROBOTER! TIME WARNER UND MIRAGE BASTELN SEIT KNAPP ZWEI JAHREN AN EINEM DER GRAFISCH SPEKTAKULÄRSTEN BEAT 'EM UPS. WAS IST DRAN? VON HANS IPPISCH

Was soll man davon halten, wenn ein Softwarehaus zwei Jahre an einem Spiel entwickelt, den Veröffentlichungstermin stetig verschiebt und ständig mit Superlativen um sich wirft? Oft steckt dahinter nicht viel mehr als heiße Luft. Ab und zu bekommen wir es allerdings auch mit echten Megahits zu tun. Ob Rise of the Robots den hohen Ansprüchen gerecht wird, wollen wir nun für euch herausfinden!

ding Fist' oder 'Street Fighter 2' plazieren. Diese Spiele werden als zeitlose Klassiker gesehen. Sie haben alle eine wohlabgestimmte Spielbarkeit, aber wir denken, daß wir es noch besser machen können!", meint Sean Griffiths, der Game Designer von Mirage. Für einen Neuankömmling sind dies



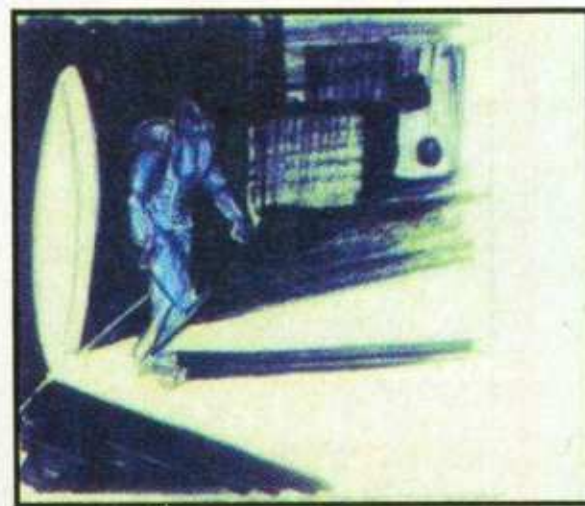
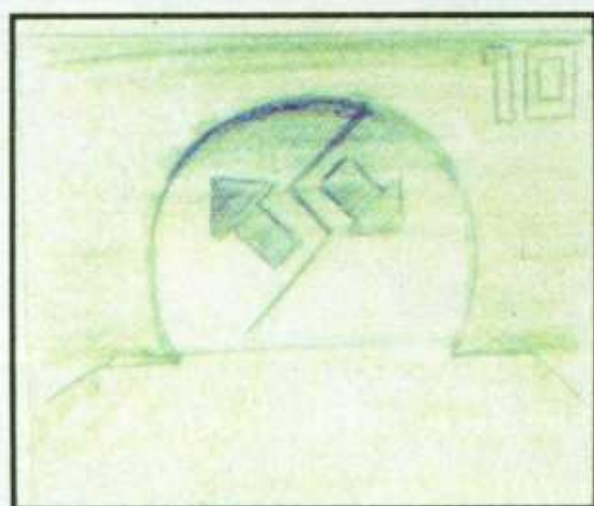
Das Rise of the Robots-Team: (v.l.n.r.) Peter Dabbs (Programmierer), Sean Naden (3D Grafiker), Gary Leach (Programmierer), Sean Griffiths (Game Designer), Andy Clark (Programmierer).

DAS ZIEL

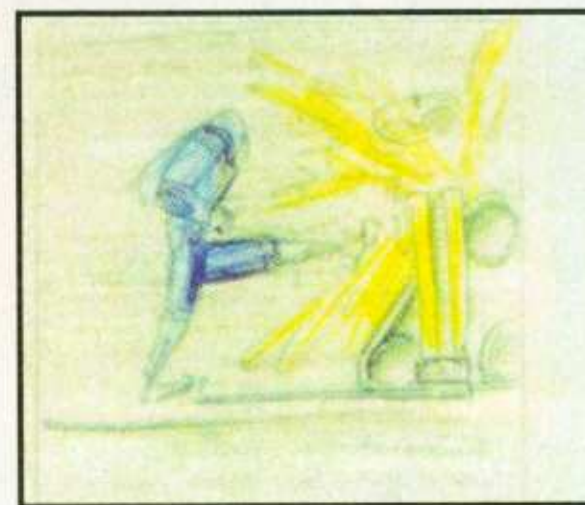
„Rise of the Robots ist als Kampfspiel entworfen worden, das in der Spielhalle stehen könnte. Wir wollen das Spiel direkt neben Beat 'em Up-Klassikern wie 'Way of the Explo-



nicht gerade bescheidene Worte. Zugegeben, Sean Griffiths konnte als Gründungsmitglied von den Bitmap Bros. (Gods, The Chaos Engine, Sensible Soccer) einiges an Erfahrung sammeln, in Sachen Beat 'em Ups sind jedoch ganz eigene Fähigkeiten vonnöten. Schöne Grafiken alleine reichen nicht aus. Davon gibt es jedoch eine ganze Menge zu sehen; insbesondere die außergewöhnlichen Gegner haben es mir angetan. Während man in Street Fighter II oder Mortal Kombat 2 hauptsächlich menschliche Charaktere zu sehen bekommt, treffen wir in Rise of the Robots erwartungsgemäß nur auf Roboter. Der Militärgigant Electrocop traf



Anhand solcher Skizzen werden die animierten Zwischensequenzen gestaltet. Wieviel auf dem Mega Drive davon übrigbleibt, ist fraglich.



SUPER ABO

- Monat für Monat die ganze Welt der SEGA-Spiele im Überblick ...
- ... früher als alle anderen...
- ... portofrei nach Hause!
- Nicht zu vergessen:
12 x 32 Seiten Tips & Tricks zum Sammeln.

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **SEGA MAGAZIN** gewinnt, bekommt als Prämie:

DAS DSCHUNGELBUCH

für MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM
oder GAME GEAR
(jeweils mit Zuzahlung s. Bestellcoupon).

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und ab damit an:
COMPUTEC VERLAG, Aboservice,
Postfach, 90327 Nürnberg.

Oder einfach
Abokarte im Heft
benutzen!

☐ **Ja, ich will das SEGA MAGAZIN-Abo**
(DM 59,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos DM 59,-:
(bitte ankreuzen)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN. Bitte schicken Sie **DAS DSCHUNGELBUCH** für (bitte nur ein System ankreuzen!)

☐ **MEGA DRIVE** (Art.-Nr.:1022), Zuzahlung: DM 89,-

☐ **MASTER SYSTEM** (Art.-Nr.:1025), Zuzahlung DM 59,-

☐ **GAME GEAR** (Art.-Nr.:1024), Zuzahlung: DM 59,-

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der oben angegebenen Zuzahlung : (bitte ankreuzen)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

☐ Gegen Nachnahme

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

SM 0994

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Illustration „Dschungelbuch“ Walt Disney

COMPUTEC
VERLAG

nämlich unklugerweise die Entscheidung, alle menschlichen Arbeiter durch die Roboter des Typs Supervisor zu ersetzen. Durch einen Virus bedingt, liefen diese nun Amok, und der Spieler schlüpft in die Haut eines Cyborgs, der Metropolis 4 vor der Übernahme durch die Roboter schützen muß. Wer sich nun fragt, wieso die nicht einfach Waffen einsetzen, dem sei geholfen. Dies würde zu viel Schaden verursachen, und davon abgesehen, hätte man dann ja kein Ziel mehr.

NEUE TECHNIKEN!

Alle dargestellten Kämpfer wurden in einem aufwendi-

gen Verfahren auf teuren High-Tech-Rechnern zum Leben erweckt. Dank 3D Visual Contouring, kurz 3D VC genannt, werden einzelne Bestandteile der Roboter entworfen, berechnet und durch Lichteffekte äußerst realistisch designt. Ehrlich gesagt, sehen diese jedoch auch nicht wesentlich beeindruckender aus, sie wirken einfach nur anders. Die Animationen der tollen Blechkisten sind zwar fließend, leider gibt es hiervon aber nicht allzu viele. Als Begründung für die geringe Anzahl an Special Moves gibt es von Sean folgende Erklärung: „Viele der erhältlichen Beat 'em Ups sind zu unverständlich und komplex, was dem

Gameplay grundsätzlich abträglich ist. Der Reihe nach kommen einfache Gegner, der Joystick ist voller Moves, von denen die meisten nie benötigt oder gefunden werden, und das Ziel ist immer nur der nächste Endgegner.“ Hier gibt es eigentlich nichts hinzu-zufügen, außer daß echte Freaks wohl etwas anders darüber denken. Was letztendlich nur als Besonderheit übrig bleibt, sind die vielen 3D-Sequenzen zwischen den Kampfeinlagen, welche die Geschichte weiter erzählen. An denen hat man sich aber auch recht bald sattgesehen. Und am Ende möchte man auch immer nur den nächsten Endgegner besiegen. Der erwartete Megahit wird Rise of the Robots somit wohl nicht werden, jedoch könnte es sich qualitätsmäßig direkt neben Ballz von Accolade einordnen.



Rise of the Robots Facts

- + System: Mega Drive (24 MBit) Mega CD II
- + Hersteller: Time Warner/Mirage
- + Genre: Beat 'em Up
- + Release: Oktober
- + Kurse: 7

Besonderheiten:

- + Grafiken per Silicon Graphics Computer berechnet
- + Backgrounds von Architekten gestaltet
- + Keine menschlichen Fighter



Hier steht unser blauer Held dem Soldier Droid gegenüber. Dieser zeichnet sich durch kräftige Schläge aus.



Der Builder Droid ist äußerst beeindruckend. Er ist der King Kong unter den Robotern.



Der Supervisor sollte alle Menschen ersetzen, und nun ist er der schlimmste Gegner. Gelenkig, schnell und unberechenbar.



Der Loader Droid muß mit simplen Gabeln als Schlagwaffen auskommen. Die sind zwar nicht sehr beweglich, aber stabil.

First Look

Zweifellos sehen die Grafiken sehr gut aus, jedoch läßt sich immer noch nicht sagen, ob echte Beat 'em Up-Freaks begeistert sein werden.

.....
Erster Eindruck Aufwendig!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

MEGA DRIVE:

Jetzt schon vorbestellen:

MEGA 32X (Mitte Nov.)	399.-
Multi Mega (Limit. Edition)	979.-
Mega Drive II ohne Spiel	189.-
Action Replay 2 Pro	99.-
6 Button Controller	39.-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89.-
RGB Kabel (angeben ob für MD 2 od. 1)	29.-
Dragon/Bruce Lee (Okt.)	109.-
Dschungelbuch	109.-
Dune 2	119.-
Dynamite Headdy (Okt.)	109.-
EA Tennis	119.-
Fifa Soccer	109.-
Incredible Hulk	119.-
Itchy & Scratchy	119.-
Joe & Mac	99.-
Jurassic Park Rampage (Okt.)	119.-
Kawasaki Super Bikes	119.-
Landstalker (dt. Texte)	119.-
Lion King (Okt.)	129.-
Mortal Kombat II (24 MB)	119.-
NHL Hockey 95	109.-
PGA Euro Tour Golf	99.-
Rock'n Roll Racing	99.-
Shadow Run	114.-
Shining Force II (Sept./Okt.)	134.-
Silverstar & Tweety	109.-
Simpsons Virtual Bart	109.-
Sonic & Knuckles (Okt.)	134.-
Spiderman Maxim. Carnage	124.-
Streets of Rage 3	129.-
Super Street Fighter II	134.-
Taz Mania 2 (Escape from Mars)	114.-
Urban Strike (Sept.)	119.-
Virtua Racing	169.-

Mega CD:

Mega CD II mit CD Spielebuch	449.-
Battlecorps	119.-
Double Switch	99.-
Dragons Lair	99.-
Dracula Unleashed	99.-
Dune CD	109.-
Fifa Soccer CD	109.-

Tophits zu Knallerpreisen

Mega Drive:

Addams Family	79.-
Aladdin	89.-
Asterix	89.-
Barkley's Shut up and Jam	69.-
Bubsy	69.-
Castlevania	79.-
Chuck Rock 2	79.-
Gunship	49.-
Hyperdunk	89.-
James Pond 3	79.-
Road Rash	49.-
Rocket Knight Adv.	59.-
Spiderman vs. X Men	69.-
Street Fighter II	79.-
Super Fant. Zone	59.-
The Ottifants	79.-
Tiny Toons	59.-
Toe Jam & Earl 2	89.-
Turtles Hyperst. Heist	59.-
Zombies	59.-

Master System:

Alex Kidd in Shinobi World	39.-
Donald Duck	39.-
Shinobi	39.-
The Cyber Shinobi	39.-
Palour Games	39.-

Game Gear:

James Pond 2	29.-
Wimbledon Tennis	39.-
Super Off Road	39.-

nur solange Vorrat reicht!

Formula 1 Racing (Sept./Okt.)	119.-
Heart of the Alien	109.-
Jurassic Park CD	89.-
Lunar Silverstar (Okt.)	119.-
Mega Race CD	89.-
NBA Jam CD	104.-
NHL Hockey 94 CD	99.-
Powermonger CD	119.-
Rebel Assault Okt.	119.-
Solfeace/Cobra Command (2 CDs)	49.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-

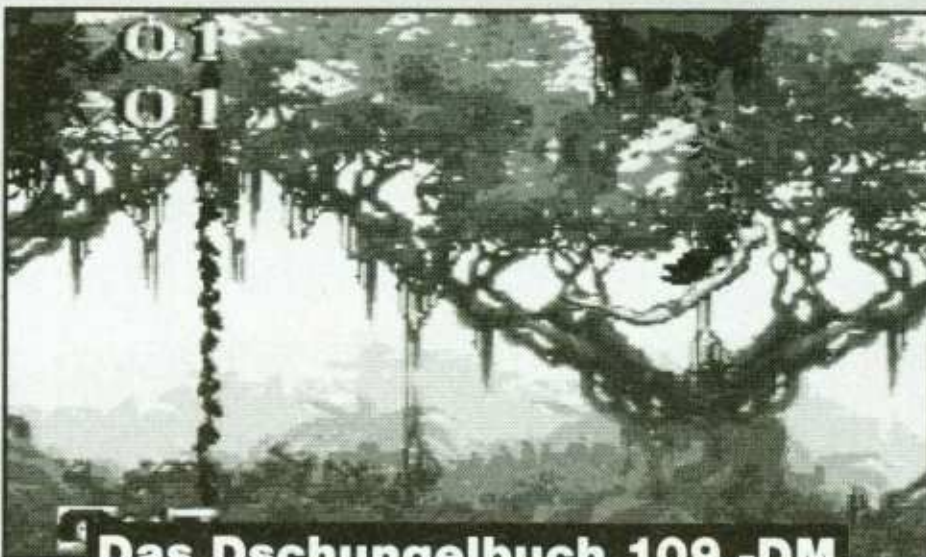
Master System:

Aladdin	89.-
Asterix 3 (The Great Rescue)	74.-
Crash Dummies	39.-
Daffy Duck in Hollywood	74.-
Donald Duck 2	89.-
Dschungelbuch	89.-
Streets of Rage II	79.-
T2 - The Arcade Game	39.-

Game Gear:

Action Replay Pro	69.-
Asterix 3 (The Great Rescue)	74.-
Daffy Duck in Hollywood	74.-
Dschungelbuch	79.-
Dynamite Headdy (Okt.)	79.-
Itchy & Scratchy	89.-
Kawasaki Super Bikes	89.-
Lion King (Okt.)	79.-
Micro Machines	79.-
Marco's Magic Football	79.-
Mortal Kombat II	79.-
Pinball Wizard	79.-
Power Strike II	74.-
Sonic Spinball	79.-

Alle Spiele dt. Version.
Alle original Sega Artikel 1 Jahr Garantie!
Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service.



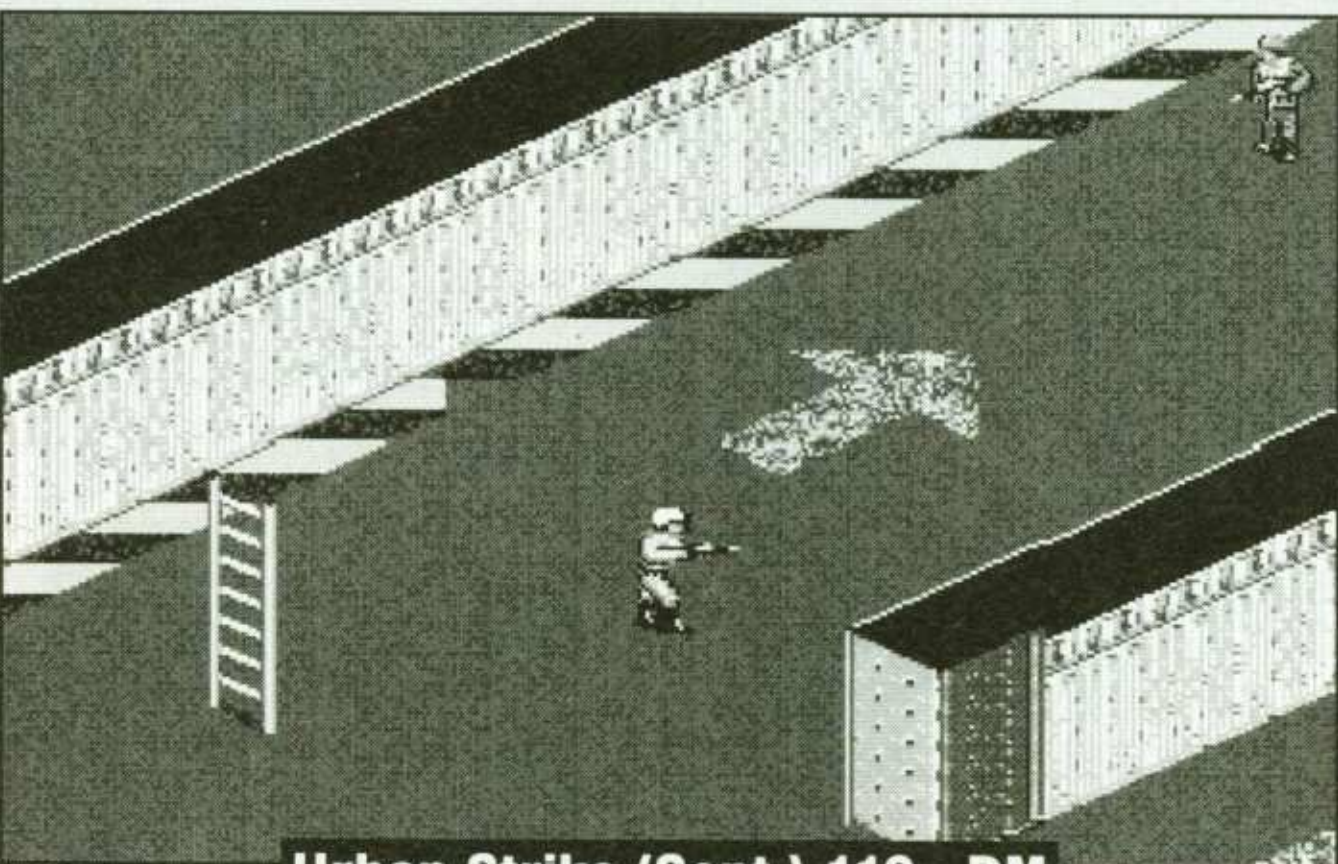
Das Dschungelbuch 109,-DM

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten



Super Street Fighter II 134,-DM



Urban Strike (Sept.) 119,- DM



**Mortal Kombat II (MD/GAME GEAR) ab 09.09.1994 -
Vorbestellung schon jetzt möglich!**

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

MESSETELEGRAMM +++ MESSETELEGRAMM +++ MESSETELEGRAMM +++

WELTPREMIERE DES 32X!



VON 4.-6. SEPTEMBER WAR DAS BUSINESS DESIGN CENTRE IN LONDON WIEDER TREFFPUNKT DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELEBRANCHE. WIR HABEN SCHON JETZT DIE HEISSESTEN NEWS FÜR EUCH ZUSAMMENGESTELLT. **VON HANS IPPISCH**

D

iese Messe setzte das Startsignal für die Weihnachtssaison! Mehr Firmen denn je tummelten sich in dem mittlerweile fast zu klein geratenen Business Design Centre und präsentierten spektakuläre Produkte



Accolade fand endlich eine Möglichkeit, diese aufwendigen Figuren für Cybernauts: Next Breed ins Mega Drive-Format zu bringen.

am laufenden Band. Hier präsentieren wir einen Kurzbericht, während wir nächste Ausgabe den gewohnt ausführlichen Report präsentieren werden.

Hits am laufenden Band!**Accolade**

Im Zentrum des Geschehens präsentierte das amerikanische Softwarehaus auf einem komplett neugestalteten Messestand die fertigen Versionen von Ballz, Zero Tolerance und Bubsy 2. Der Prügelnatter Cybernauts: Next Breed wird jetzt wohl endgültig im Februar erscheinen, nachdem man endlich einen Weg gefunden hat, die aufwendigen Animationen auf den Mega Drive umzusetzen. Nichts zu sehen gab es von Speed Racer und Unnecessary Roughness.

FIFA Soccer 2 kommt!**Electronic Arts**

NHL Hockey '95 und John Madden Football '95 waren erwartungsgemäß nur leicht verbesserte Versionen der Vorgänger. Shaquille O'Neal gab sein Debüt als Spieleheld in dem grafisch äußerst ansprechenden Prügelspiel Shaq Fu. Auf der Strategie-seite hatte man mit dem Endzeit-Thriller Syndicate und der Rummelplatzsimulation Theme Park zwei Bullfrog-Knaller anzubieten. Sensationell war, daß E.A. bereits an einem Nachfolger für FIFA Soccer arbeitet. Wir sind gespannt!

Sonic ist wieder da!**Sega**

Wie schon auf der Frühjahrs-messe erwies sich der Stand

von Sega, der sich diesmal zentral gelegen über zwei Stockwerke erstreckte, als Treffpunkt talentierter Programmierer aus ganz Europa. Grund hierfür waren die Stellenanzeigen im Handelsblatt CTW und die Weltpremiere des Mega Drive 32X, das eine neue Spielegeneration einläutete - hierbei wollte natürlich keiner fehlen. Die 32Bit-Spiele Virtua Racing Deluxe und Star Wars Arcade machten dabei einen sehr guten Eindruck. Im Mittelpunkt des Interesses stand natürlich Sonic mit seinen drei neuen Spielen. Sonic Triple Trouble kommt leider nur auf GG!



Segas Zelda-Beater Soleil wird Mega Drive-Freaks mit Sicherheit begeistern.



Die fertige MD-Version von Flink wurde begeistert aufgenommen. Derzeit arbeitet man an der Mega CD II-Variante.



Das Bruce Lee-Prügel-spiel Dragon von Virgin machte auf dem Mega Drive einen guten Eindruck.

Ansonsten konnten Ecco: The Tides of Time, Formula 1 Championships und Shining Force 2 überzeugen. Als echter Kracher erwies sich übrigens das Action-Adventure Soleil für den Mega Drive, das Zelda alt aussehen läßt.

Gut gebrüllt, Löwe!

Virgin

Die Vorführung der fast fertigen Version The Lion King, das in Deutschland unter dem Namen 'Der König der Löwen' bei Sega erschei-

nen wird, war eindeutig eines der Highlights. Insbesondere grafisch stellt Lion King dank perfekter Animation neue Maßstäbe auf. Besonders witzig ist auch, daß man zum ersten Mal einen Vierbeiner als Jump & Run-Held erleben darf. Das Bruce Lee-Spiel Dragon entpuppte sich als solides Prügel-spiel, wird wahrscheinlich aber nur noch auf dem Mega Drive erscheinen. In sportlicher Hinsicht machten das Mega CD-Golfspiel Links, Dino Dini's Soccer auf MD und die Billardvariante Snooker einen guten Eindruck.



Hitverdächtig ist die Rummelplatzsimulation Theme Park für den Mega Drive!



Virgin und Sega lassen Disneys König der Löwen auf allen Systemen brüllen.

Was gab's noch?

- Das Rennspiel MicroMachines 2 und der Flipper Psycho Pinball von Codemasters entpuppten sich als potentielle Megahits mit erstaunlich guten Grafiken.
- Psygnosis präsentierte mit den bekannten Titeln Flink (MD), Lemmings 2 (MD) und Novastorm drei absolute Megahits.
- Konami Deutschland kann neben Tiny Toon All Stars, Probotector und Animaniacs auch noch Silvester & Tweety, Lawnmower Man und Rise of the Robots von Time Warner im Weihnachtsgeschäft anbieten.
- Virgin übernimmt den Vertrieb von David Perrys Earthworm Jim. Ein weiterer Megahit für den Mega Drive!
- Accolade plant eine Werbekampagne mit zwei 18jährigen Schauspielern, die als Identifikationsfiguren für die Kids dienen sollen.

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

zum Sammeln!®

COMPUTEC
VERLAG

+ NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU +

24 Std. **GAME-LINE** 24 Std.

Tel. 01 90 - 19 01 24

Die Hotline für An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Hard- und Software

Sega - Nintendo - Amiga - PC - Jaguar
CDI - 3 DO - Neo Geo
ab 18 Jahren 1 Min/1,15

JLE / DeTeMedien

24 Std. 24 Std. 24 Std.

+ NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU +

ElektronicPlay

Unterhaltungssoftware Vertrieb

Die Konsolen- und MultiMediaWelt

Mega Drive		GameGear	
Sonic Spinball	84,--	Addams Family	39,--
Simps., Barts Night	49,--	Ariel Assault	39,--
Mortal Combat II	109,--	Defenders of Oasis	39,--
T2 - Arcade Game	84,--	Shinobi	39,--
Cliffhanger	69,--		
Virtua Racing	159,--	Mega CD	
Sonic 3	119,--	Ecco	89,--
Landstalker	129,--	Final Fight	79,--

auch Game-Boy - Superpreise & SNES

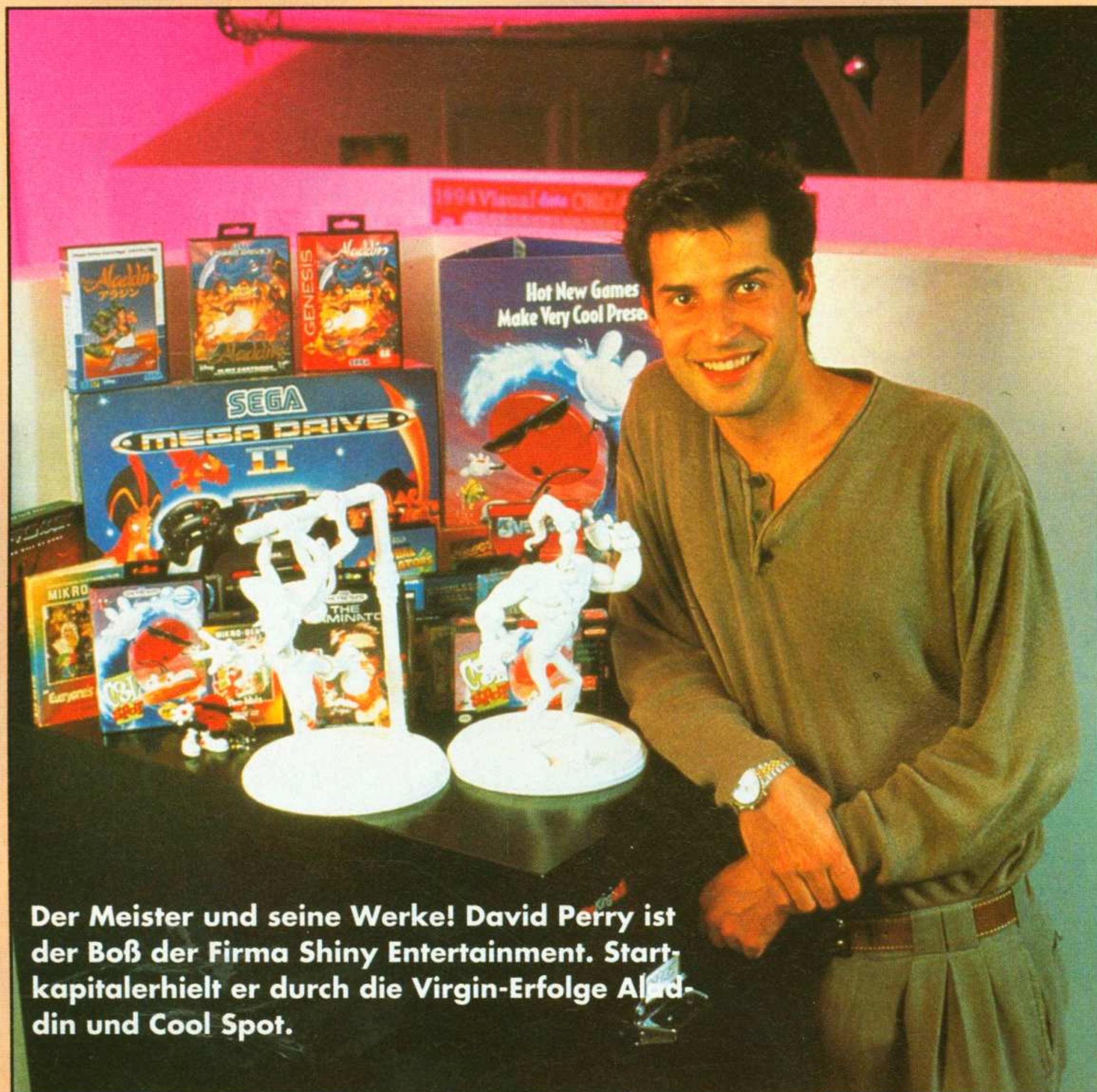
0201 / 66 60 71

(Preisliste per Telefon oder schriftlich anfordern)

ElektronicPlay, Kraienbruch 56, 45357 Essen

Ab Bestellwert 150,-- - Versandkostenfrei / sonst 7,-- Nachnahmegebühr

Earthworm Jim



Der Meister und seine Werke! David Perry ist der Boß der Firma Shiny Entertainment. Startkapitalerhielt er durch die Virgin-Erfolge Aladdin und Cool Spot.

DER SCHÖPFER VON ALADDIN, COOL SPOT UND GLOBAL GLADIATORS SCHLÄGT WIEDER ZU! EXKLUSIV DURFTEN WIR MEGASTAR DAVID PERRY UND SEINEM TEAM BEI DER ENTWICKLUNG IHRES NEUESTEN PROJEKTS ÜBER DIE SCHULTER SCHAUEN. SO ENTSTEHT EIN MEGA HIT!

VON HANS IPPISCH

Es gibt keine Programmierertruppe, die auf so viele Hits zurückschauen kann wie David Perry und sein Team. Der Absatz ihrer Spiele sorgte für einen Umsatz von gewaltigen 600 Millionen Dollar. In den letzten zehn Jahren haben sie unter anderem Terminator, Global Gladiators, Alien 3, Teenage

Mutant Ninja Turtles, Paperboy 2, Trantor, Cool Spot und natürlich nicht zuletzt den Megahit Aladdin entwickelt. Seit David mitten in der Arbeit an Jungle Book Virgin verlassen hat, wurde es etwas ruhig um ihn. Nun tauchte er wieder auf, und mit Earthworm Jim wird er die Spielewelt wohl ein weiteres Mal erschüttern. Wir

trafen uns mit David Perry und plauderten über seine Pläne.

? David, für viele ist Spieleprogrammierer der absolute Traumberuf - wie bist du denn an diesen Job gekommen?

David: Auf dem College begann ich mit dem Schrei-

ben von ZX 81- und Spectrum-Büchern für Interface Publications. Das Geld, das ich damit verdiente, gab ich für Süßigkeiten und Videospiele aus. Und so begann das Ganze...

? In den Anfängen der Computerspielezeit entwickelte ein einzelner Programmierer monatelang vor sich hin, ohne jemals zu wissen, wann er fertig wird. Was hat sich denn seit den Anfangszeiten verändert?

David: Der Druck ist in der heutigen Zeit viel, viel größer geworden. Man muß die Abgabetermine genau einhalten, sonst verpuffen Multimillionen-Anzeigenkampagnen wirkungslos.

? Disney gilt als eine der professionellsten Firmen überhaupt. Du hast mit ihnen für Aladdin und Jungle Book zusammengearbeitet. War diese Zusammenarbeit für Dich vorteilhaft?

David: Die Zusammenarbeit mit Disney war großartig, es ist eine der coolsten Firmen der Welt. Sie sind immer auf der Suche nach guter Qualität. Die finden sie auch, und das merkt man an der ganzen Arbeit, die sie machen. Aus der Zusammenarbeit mit Disney haben wir eine ganze Menge gelernt.

? Als du Virgin mitsamt der wichtigsten Mitarbeiter plötzlich verlassen hast, sorgte dies für ziemliche Aufregung in der Branche. Wie kam es dazu?



Hier seht ihr einen der spektakulärsten Special FX: In dieser Röhre sorgen phänomenale Lichteffekte für Aufregung.

David: Ich habe Virgin verlassen, um Shiny Entertainment zu gründen. Ich wollte unabhängig sein und nach meinen eigenen Vorstellungen arbeiten. Unsere neue Firma liegt nun direkt gegenüber dem schönen California Beach. Während der Mittagspause spielen unsere Mitarbeiter Volleyball, Basketball oder surfen. Wir lieben es ganz einfach, hier zu sein!

? Wenn du dir 'Das Dschungelbuch' und 'König der Löwen' auf dem Mega Drive ansiehst, die ja auf deinem Programmsystem basieren, was denkst du darüber?

David: Beide Spiele sehen gut aus, allerdings sind wir froh, daß wir als Team nun mehr humorvollere und actionreichere Titel entwickeln. Der Schritt in diese Richtung war unserer Meinung nach perfekt getimt.

? Gibt es bei Earthworm Jim im Vergleich zu Aladdin Verbesserungen?

David: Zu viele, um sie aufzuzählen. Aladdin wurde für ein junges Zielpublikum entwickelt, während Earthworm Jim für Hardcore-Gamer ist, die eine Herausforderung schätzen.

? Earthworm Jim wartet mit einigen der eindrucksvollsten Special Effects auf, die ich je auf einem Mega Drive gesehen habe. Wieso schneiden die Spiele anderer Programmierer im Vergleich zu deinen Werken immer so schlecht ab?



Alles Gute kommt von oben? In diesem Falle weniger, denn es ist mehr als schwierig, den herabfallenden Felsen auszuweichen.

Bis du so viel talentierter als all die anderen?

David: Nein, bin ich nicht. Die Leute, mit denen ich arbeite, zwingen mich durch ihre wundervollen Grafiken dazu, etwas Interessantes daraus zu machen. An den Effekten arbeiten wir so hart, daß ein Durchschnittsspieler niemals sehen wird, was wir getan haben. Sie werden nur feststellen, daß an anderen Spielen etwas fehlt.

? Wo sind die Grenzen des Mega Drive? Können wir von dem guten alten 16Bitter noch mehr erwarten?

David: Earthworm Jim nutzt den Mega Drive in diesem Jahr bis an seine Grenzen aus. Alles, was wir nun nur noch brauchen, sind größere Cartridges und mehr Zeit.

? Was hältst du vom Mega Drive 32X? Dürfen wir auf eine spezielle 32X-Version von Earthworm Jim hoffen?

David: Ich verfolge alles um das 32X sehr genau; wenn ich glaube, daß dadurch das Spiel einen Schritt weiter gebracht wird, werden wir eine Version dafür schreiben. Ich fürchte allerdings, daß viele Firmen nur schmucke Intros zu sonst



Kühereiten? Kein Problem! Wie Billy the Kid in seinen besten Tagen erobert Jim die Kuh.

unveränderten Spielen hinzufügen werden.

? Bislang warst du eigentlich mit speziellen Lizenzspielen beschäftigt. Ich denke hierbei an Terminator oder Aladdin. Gibt es in diesem Falle viele Einschränkungen bei der Ausarbeitung eines Konzepts?

David: Lizenzspiele sind äußerst einfach zu machen, man braucht kein Team, das sich wirklich überlegt, was Spaß machen könnte. Sie müssen einer bestimmten Vorgabe folgen und halten sich an die Story. In Earthworm Jim konnten wir viel obskureres Gameplay einführen, da Jim ja der Charakter von Shiny Entertainment ist. Der König der Löwen aus Disneys neuestem Film wird kaum einen Bungee Jump wagen.

? Habt ihr mit Earthworm Jim noch spezielle Pläne?

David: Earthworm Jim wird nicht mehr länger nur ein Video Game-Star sein, er wird sogar eine eigene Fernsehshow und eine Spielzeugserie bekommen, Ende 1995 werdet ihr mehr von ihm hören.

? Welches Projekt kommt denn nach Earthworm Jim?

David: Earthworm Jim 2, was sonst.

? Gibt es eine Chance, daß wir wieder ein von David Perry programmiertes Disney-Spiel sehen?

David: Möglicherweise..... (Er grinst)

? Danke für das Interview und alles Gute für die Zukunft!

Deshalb sieht Earthworm Jim so gut aus!



V.l.n.r.: Animation-Director Mike Dietz, EWJ-Schöpfer Douglas TenNapel und Animator Edward Schofield lassen Earthworm Jim lebendig werden.

? Die Animation von Earthworm Jim macht einen unglaublichen Eindruck, habt ihr euch dafür ein ganz neues System einfallen lassen?

Mike: Ja, dieses System nennt sich Animotion. Da es ein firmeneigenes System ist, kann ich dir nicht allzuviel

darüber verraten wie es funktioniert, allerdings kann ich dir einen Überblick über dessen Entwicklung geben. Wir, d.h. David Perry, Andy Astor und ich, waren bei Virgin federführend bei der Entwicklung von Digicell - ein System, das uns erlaubte, traditionelle Cell-Animationen in niedrig auflösende

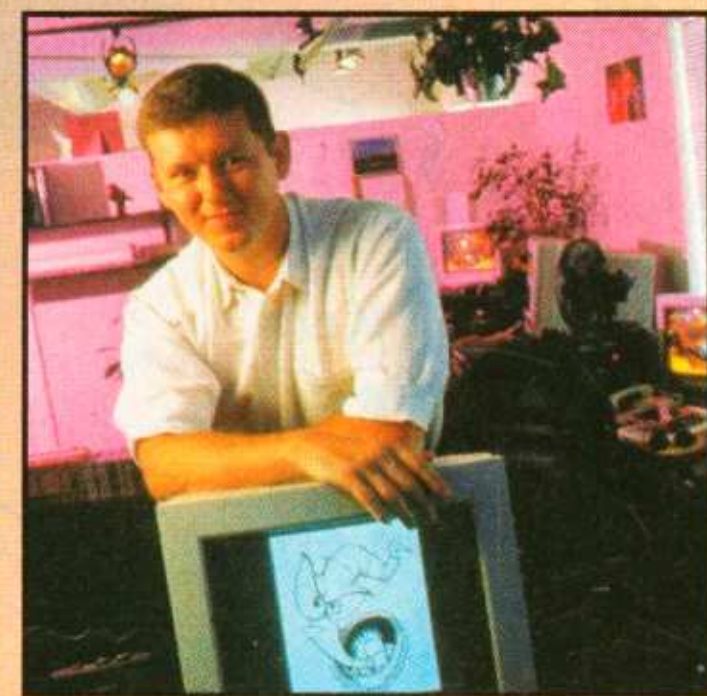
Daten für den Gebrauch auf 16Bit-Konsolen zu konvertieren, wobei die Hauptinformation erhalten bleibt. Das Resultat sieht man in der Disney/Virgin/Sega-Coproduction Aladdin. Als wir Shiny Entertainment im Oktober 1993 gründeten, entschieden David und ich, die Technik, handgezeichnete Animationen in Videospielen einzusetzen, weiterzuverfolgen. Da Virgin die Rechte an Digicell besaß, waren wir gezwungen, neu anzufangen und entwickelten so Shiny's Animotion. Obwohl beide Systeme dieselbe Aufgabe haben, erledigt Animotion diesen Job auf eine ganz andere Weise und bringt viel bessere Ergebnisse. Die Qualität ist besser, und außerdem wird wesentlich weniger Arbeitszeit benötigt. Earthworm Jim enthält über dreitausend Animationsstufen, das sind mehr als doppelt so viele als wir in Aladdin unterbringen konnten.

? Es gibt eine Sequenz, wo Jim durch eine blaue, durchsichtige Kristallröhre läuft. Wie gestaltet ihr solche Effekte?

Mike: Diese Sequenz findet im Level 'Down the Tube' statt. Wie viele andere atmosphärische Effekte kommt er von David, Nick und Lead Artist Steve Crow, die eng zusammenarbeiten, um neue Grafik-Illusionen zu erzeugen.

? Könnt ihr das machen, was ihr wollt, oder gibt es viele Einschränkungen?

Mike: Auf den derzeitigen Konsolen gibt es natürlich eine Menge Einschränkungen, jedoch denke ich, daß man hier immer noch viele



Art Director Nick Bruty und Lead Artist Steve Crow denken sich mit David Perry die phantastischen Spezialeffekte aus.

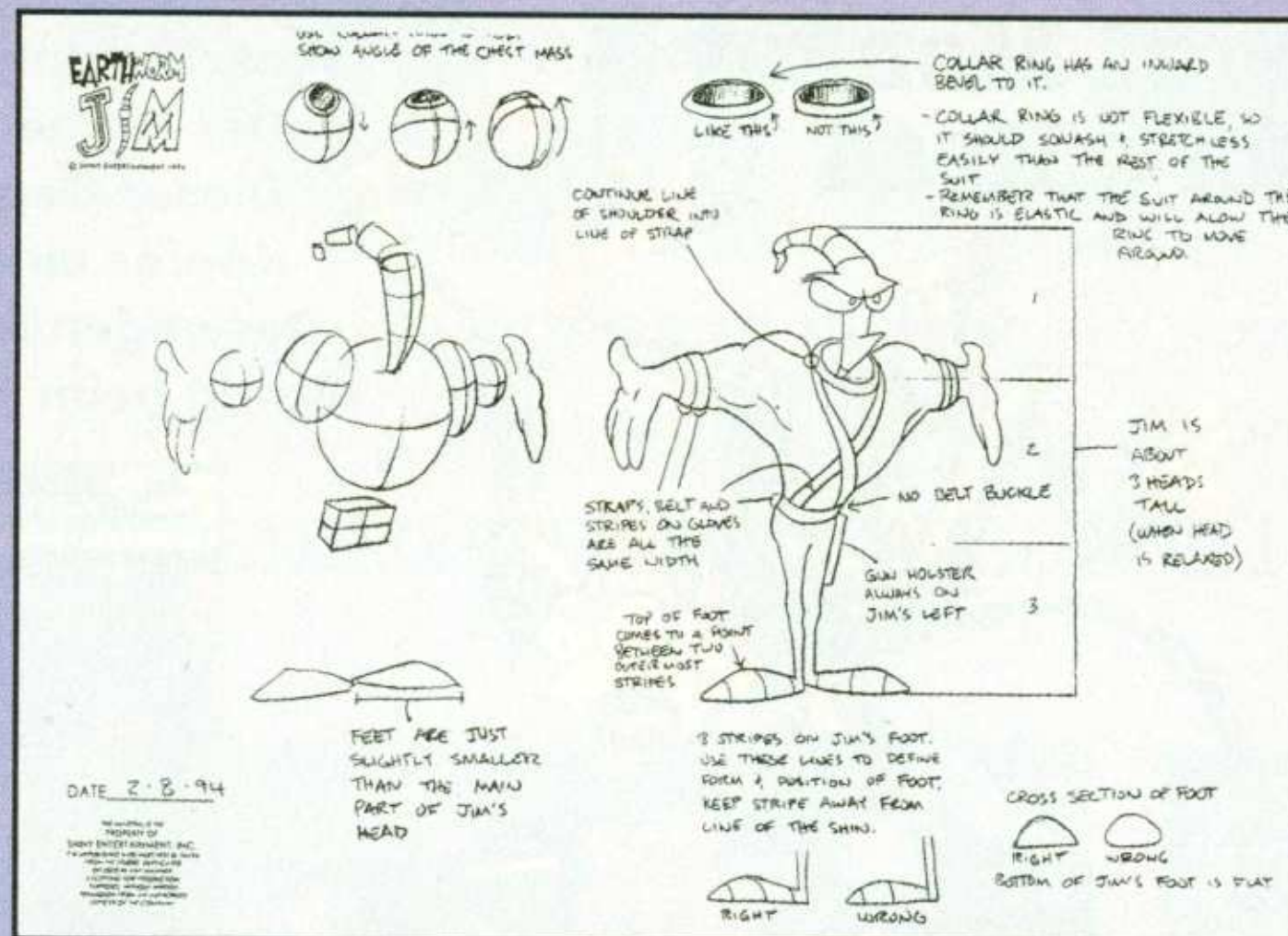


Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

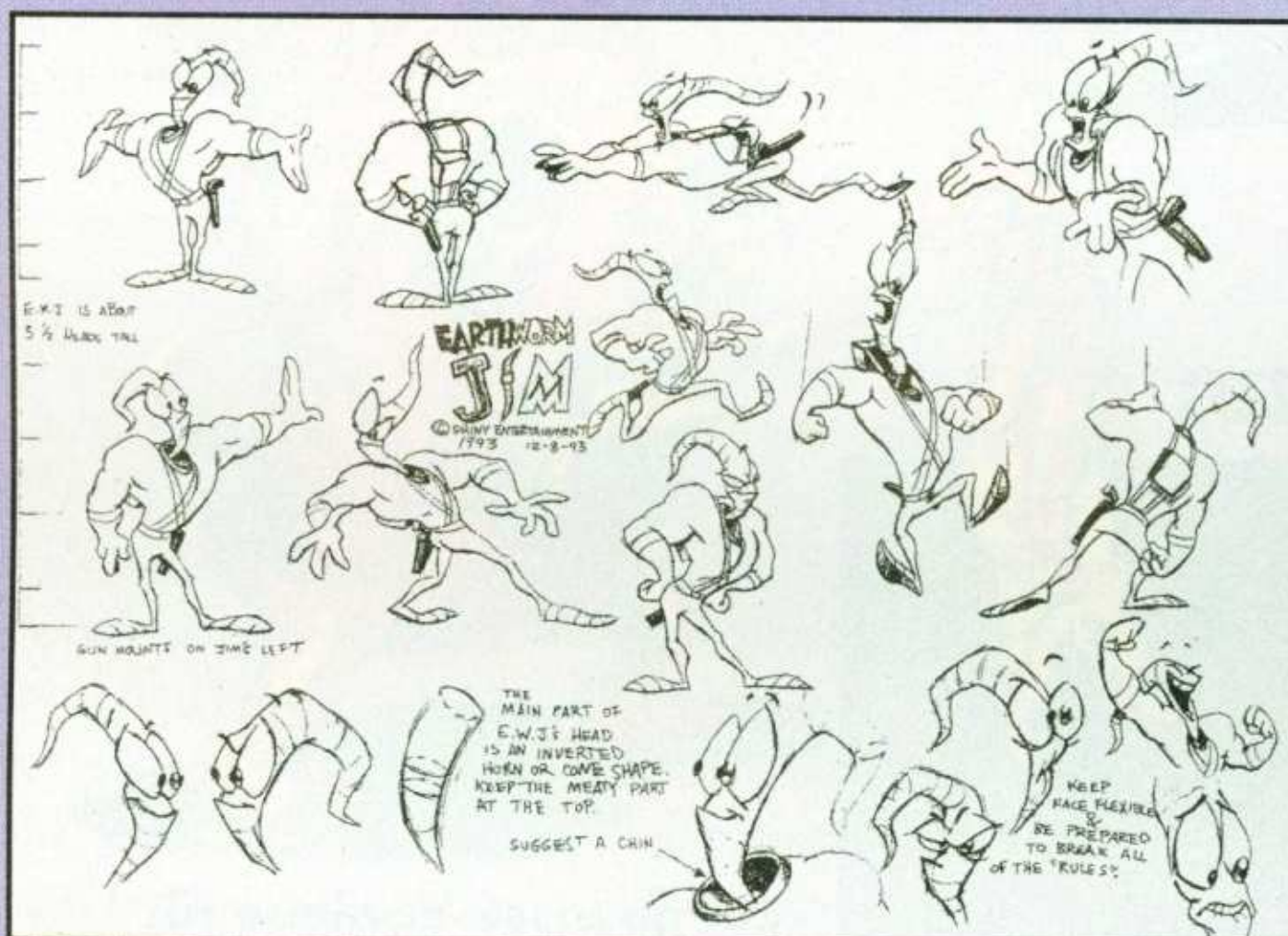
So entstand Earthworm Jim!

Eines Tages hatte Douglas TenNapel die Idee für Earthworm Jim, und wir beschlossen, ein auf diesem Charakter basierendes Spiel zu entwickeln. Zunächst mußten wir soviel konzeptionelles Material wie möglich zusammenstellen. Wir hatten zu entscheiden, wer Jim ist, wie er aussehen sollte, wie die Welt sein sollte, mit wem er es zu tun hat, was er mögen würde und, und, und.....

Nachdem wir diese ungefähren Richtlinien festge-

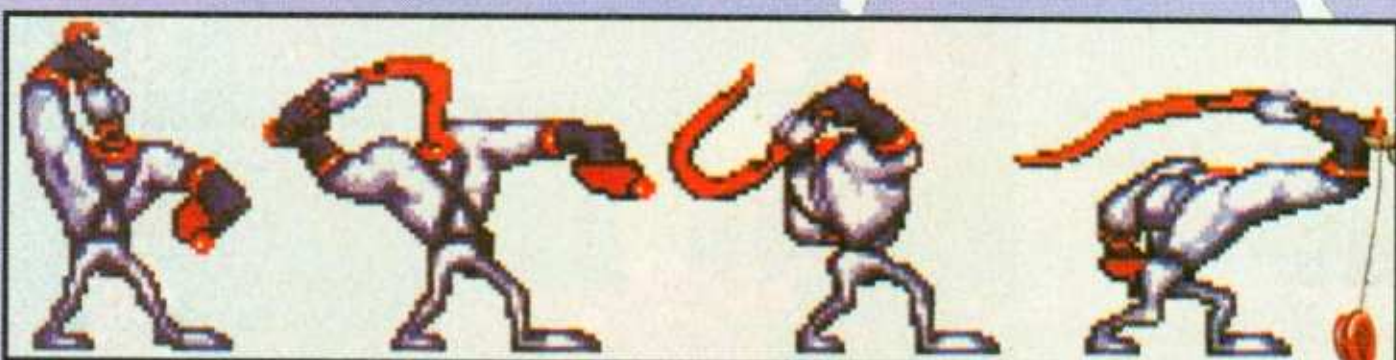


Zunächst wird mit Bleistift eine stehende Figur gezeichnet, die man dann in einzelne Bestandteile (Sprites) zerlegt. Diese Teile können animiert werden.



Nun kann man Jim schon mehrere Aktivitäten ausführen lassen. Laufen, Umdrehen, Springen oder Stehen, so soll's einmal aussehen.

Sollten diese Entwürfe den Vorstellungen entsprechen, dann malt man eine erste farbige Studie mit allen Details.



legt hatten, begannen unsere Animatoren, die Bewegungen von Jim zu zeichnen, die Grafiker und Leveldesigner gestalteten seine Welt, und die Programmierer verwandelten diese Grafiken in ein erstes Spiel, an dem wir sehen konnten, ob wir in die richtige Richtung gehen. Als sich die Charaktere und das Spiel entwickelten, wurden ständig Veränderungen vorgenommen. Ich glaube, die meisten Leute wären erstaunt, wenn sie die Arbeiten sehen würden, die niemals in das endgültige EWJ aufgenommen wurden man könnte mit diesen Sachen ein komplett neues Spiel entwickeln. Das endgültige Earthworm Jim besteht aus den besten und geeignetsten Teilen, die in den letzten sechs Monaten geschaffen wurden.

Hat man die Farbdetails abgeklärt, kann man den endgültigen, farbigen Jim zu Leben erwecken.

SEGA MEGA DRIVE

Taz-Mania 2	dt. DM 118,95
Art Of Fighting	dt. DM 117,95
F1 '94	dt. DM 119,00
Rock'n Roll Racing	dt. DM 109,00
Dragon	dt. DM 109,95
Jungle Book	dt. DM 109,95
Dune II	dt. DM 109,00
Incredible Hulk	dt. DM 114,95
Pete Sampras Tennis	dt. DM 119,00
Star Trek Next Generation	dt. DM 132,00
Hardball '94	dt. DM 96,95
Mickey's Challenge	dt. DM 119,00
Maximum Carnage	dt. DM 124,95
Sylvester & Tweety	dt. DM 116,95
Super Streetfighter II	dt. DM 132,00
Mortal Combat 2	dt. DM 132,00
Streets of Rage 3	dt. DM 132,00
Urban Strike	dt. DM 118,95
Shining Force 2	dt. DM 129,95
Marko's Magic Football	dt. DM 117,95

SEGA MEGA CD II

Harrier	dt. DM a.A.
Dune	dt. DM 109,95
Battlecorps	dt. DM 114,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Mega Race	dt. DM 89,95
NHL Hockey '94	dt. DM 108,95
FIFA Soccer	dt. DM 98,95
Tomcat Alley	dt. DM 98,95
Dragon's Lair	dt. DM 98,95
Formula 1 Racing	dt. DM 117,95
NBA Jam	dt. DM a.A.
Heart Of The Alien	dt. DM 108,95
Soulstar	dt. DM 118,95
MCD II mit 3 CD's	dt. DM 499,00

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 3	dt. DM 71,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Road Rash	dt. DM 81,00
Micro Machines	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Star Wars	dt. DM 81,00
Daffy Duck in Hollywood	dt. DM 71,00
Streets Of Rage 2	dt. DM 81,00

SEGA GAME GEAR

F1 '94	dt. DM 79,00
Asterix 2	dt. DM 71,00
Ecco	dt. DM 81,00
Sonic Spinball	dt. DM 80,95
Jungle Book	dt. DM 81,00
Kawasaki Super Bikes	dt. DM 81,00
Power Strike 2	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Marko's Magic Football	dt. DM 79,00
Daffy Duck in Hollywood	dt. DM 71,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

**Alles deutsche Versionen
Original Sega Deutschland**

Sämtliche Titel erhältlich

Versandkosten DM 6,95

**Versandkosten DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende**

**Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil**

**Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert**

**Wir führen auch SNES, NES, GAME BOY,
Amiga, PC und CD-ROM SPIELE**

**Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör
entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreis-
liste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfor-
dern können. Geben Sie bitte Ihr System an.**

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch
geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

Lieferung erfolgt per Nachnahme.

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

neue Sachen erfinden kann, wenn man die Geräte bis zur Grenze ausnutzt. Und glaube mir, wenn du Earthworm Jim in deinen Mega Drive steckst, wird die kleine Maschine schreien.

? Normalerweise sagen Programmierer immer 'Nein!', wenn ein Grafiker einen bestimmten Effekt haben will. Wie läuft das bei Shiny ab?

Mike: Eines der schönsten Dinge daran, mit David oder Nick Jones zusammenzuarbeiten, ist, daß sie wirklich hart arbeiten, um uns Programmierern größtmögliche Freiheiten zu geben. Wenn wir sie von etwas überzeugen und es machen, finden sie normalerweise einen Weg, das in das Spiel zu integrieren. Das hat vielleicht damit zu tun, daß es hier doppelt so viele Grafiker wie Programmierer gibt.

? Viele sagen, daß in der Zukunft alle Spiele wie Daytona Racing aussehen werden. Gerenderte 3D-Grafik mit realistischen Oberflächen. Was denkst du?

Mike: Daytona Racing ist mit seiner 3D-Grafik ein gutes Beispiel dafür, was mit den neuen Systemen möglich ist, die bald erscheinen werden. Hoffentlich experimentieren Grafiker und Programmierer damit und schaffen Grafiken, die vorher noch keine Mensch gesehen hat. Ich weiß, daß es dies sein wird, was wir hier bei Shiny Entertainment tun werden.

? Danke für das Interview.

Nette Gegner!

Prof. Monkey for a Head



Prof. Monkey for a Head
Der Name sagt eigentlich alles: Dieser Gegner trägt anstelle eines Kopfes einen Affen auf dem Hals. Deswegen ist er auch besonders tüchtig beim Klettern.



Doc Doudenum

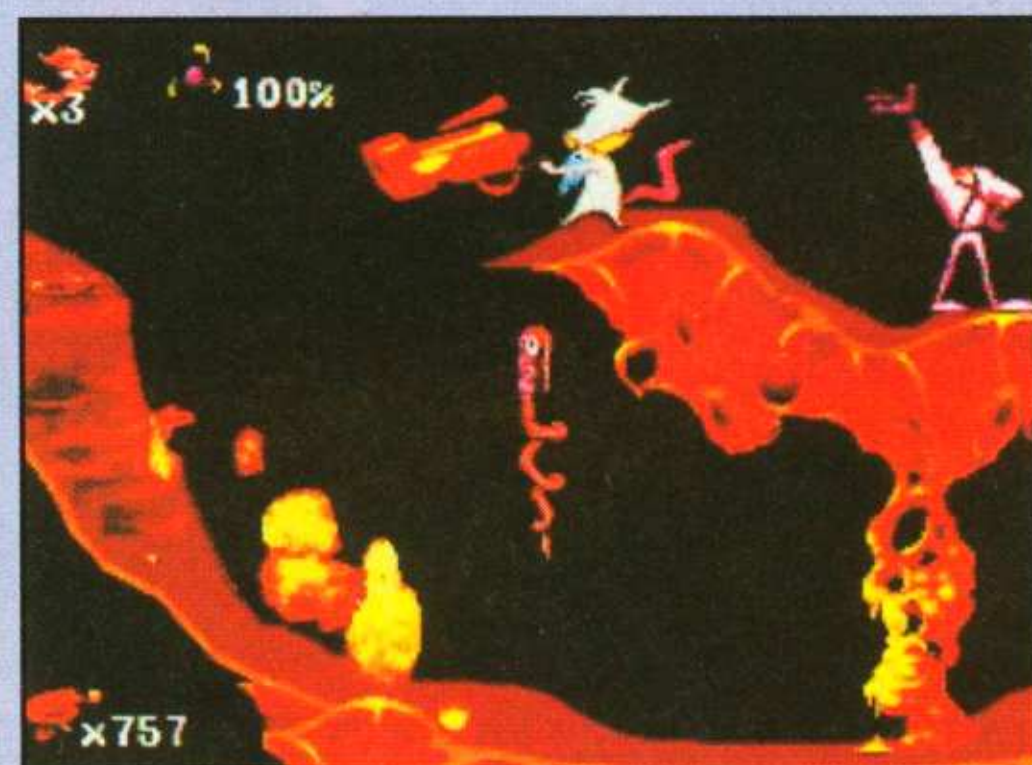


Ein gewisse Vorliebe für schleimige Gestalten ist den Designern von Shiny Entertainment nicht abzusprechen. Hier haben es wir mit einem grauslichem Herz zu tun.



Der Herrscher von Heck wurde ohne Herz geboren. Der einzige Lebensinhalt besteht darin, andere zu quälen. Die Katze ist der mit Abstand unsympathischste Gegner.

Evil the Cat



SYNDICATE

DIESER THRILLER DER POPULOUS-SCHÖPFER BULLFROG ERWIES SICH AUF PC UND AMIGA ALS BRILLANTER BESTSELLER UND WURDE MIT MEHREREN AUSZEICHNUNGEN DEKORIERT. ENDZEIT-ACTION GIBT'S NUN FÜR DIE MEGA DRIVER.



Auch an eine gute Präsentation hat man bei Bullfrog gedacht! Ein stimmungsvolles Intro zeigt, wie der Spieler Angehöriger des Syndikats wird.

7 nnovative Spielideen waren schon immer das Markenzeichen für die Bullfrog-Truppe um Peter Molyneux. Man denke hierbei beispielsweise an Populous oder Power-monger. Bei Syndicate griffen sie auf das bewährte Grafiksystem zurück, machten das Ganze wesentlich spielbarer und weniger komplex. Syndicate spielt in einer grauenvollen Zukunft, wo kriminelle Syndikate die Kontrolle übernommen haben und ständig untereinander um noch mehr Gebiete kämpfen. Dank der gnadenlosen Besteuerung kön-

nen sie immer bessere Waffen entwickeln. Der Spieler gehört einem der Syndikate an und versucht, die Karriereleiter hochzuklettern und den Einfluß seines Syndikates zu vermehren. Dazu kann er andere zum Überlaufen bewegen oder eliminieren. In fünfzig neuen Missionen, die nichts mit denen der Original-Versionen zu tun haben, muß man Aufgaben wie Liquidation oder Befreiung erledigen. Aus der isometrischen 3D-Darstellung verfolgt man das Geschehen um sein wenige Pixel großes Männchen herum, das man per Joypad

über die scrollende Landschaft steuert. Erfüllung der Missionen ist Pflicht, denn sonst droht die Überquerung des Jordans. **hi**



Syndicate Facts

- + System: Mega Drive 16Bit
- + Hersteller: Bullfrog/ E.A.
- + Genre: Arcade Action
- + Release: Oktober
- + Missionen: 50

Besonderheiten:

- + 50 neue Missionen
- + brillantes Gameplay
- + tolle Atmosphäre

First Look

Bullfrog legten eine maßgeschneiderte Mega Drive-Version ihres Megahits vor. Dieses Arcade Action-Spiel fesselt sogar Strategiefreaks!

.....
Erster Eindruck Hitverdächtig!



Hier wird exekutiert - da empfiehlt es sich, hinter der Mauer zu warten.



Alle Agenten eliminieren? Leider ist man nicht Superman!



So ist es um die physischen Qualitäten deines Soldaten bestellt.



MORTAL KOMBAT II

PREPARE YOURSELF - ACCLAIM HOLT ZUM ZWEITEN SCHLAG AUS!
PRÜGELSPIEL-FANS WERDEN ES KAUM ERWARTEN KÖNNEN, DEN ZWEITEN TEIL
DES KULTSPIELS IN DEN MODULSCHACHT ZU BEKOMMEN. WIR SAGEN EUCH, WIE
GUT ES IST!

VON ULF SCHNEIDER

Acclaim hat gut lachen; während andere Softwarefirmen sich über einen Umsatzrückgang beklagen, legte der amerikanische Konzern aufgrund hochkarätiger Lizenzen (NBA Jam, WWF, MK) und einer geschickten Werbekampagne noch einmal kräftig zu. Alleine die Brutalo-Keilerei bescherte der Firma einen weltweiten Umsatz von rund 160 Millionen DM! Damit auch der zweite Teil aus der Feder von Chefprogrammierer John Tobias und Ed Boone ein finanzieller Erfolg wird, unterstützt Acclaim das

neueste Produkt mit einer nie dagewesenen Werbekampagne (10 Millionen Dollar!). Der wohl teuerste Spot in der Videospiegelgeschichte und ein weltweiter Erscheinungstermin am „Mortal Friday“ (9. September) sollen wie beim ersten Teil für einen Riesenswirbel um dieses Modul sorgen.

TECHNISCHE GLANZLEISTUNG

Wie beim ersten Teil überließ man die Mega Drive-Umsetzung der Firma Probe Software. Und die legten sich bei der zweiten Auflage mächtig

ins Zeug. Während der Vorgänger eher mäßige Voice Samples bot und auch die Grafik ziemlich grobkörnig wirkte, überzeugt der Nachzügler in technischer Hinsicht auf ganzer Linie. Sämtliche Sprites wurden noch einmal komplett überarbeitet und sehen nach dieser Frischzellenkur den Spielhallen-Kollegen erstaunlich ähnlich. Lob gibt es auch für die Soundeffekte, da sie allesamt recht realistisch klingen, ohne jegliches Krächzen, wie man es von Street Fighter II her kennt. Ohne Zweifel gehört Mortal Kombat II derzeit zu den

technisch überzeugendsten Spielen auf dem Mega Drive. Kompliment an Probe Software.

WAS GIBT'S NEUES?

Mortal Kombat II ist, zumindest was die blanken Zahlen angeht, eine klare Steigerung gegenüber dem Original. So steht euch diesmal gleich ein ganzes Dutzend Kämpfer zur Auswahl. Neben der bekannten Garde geben auch ein paar neue Charaktere ihr Stelldichein: Der versteckte Gegner namens Reptile aus dem ersten Teil ist ebenso



Versteckte Gegner! Reptile hat es hier gerade mit Jade zu tun, einer Kämpferin, die ihr erst im Laufe des Spiels entdecken müßt.



In manchen Stages, wie in dieser „The Pit II“-Runde, sind ganz spezielle Abschlußtechniken möglich.

vom Beginn an dabei wie der ehemals greise Bösewicht Shang Tsung. Völlig neu sind hingegen die beiden wehrhaften Damen Mileena und Kitana, der Mutant Baraka, der mysteriöse Kung Lao sowie der schwergewichtige Boxer namens Jax. Vermissen werdet ihr indessen die agile Schönheit Sonja sowie den Schwerverbrecher Kano, wobei Insider vermuten, daß es sich bei beiden Kämpfern um sogenannte „Hidden People“ à la Reptile handelt. Apropos „versteckte Gegner“: Wie bei der Arcade-Maschine gibt es auch bei der Mega Drive-Version Möglichkeiten, sein Können mit völlig neuen Kämpfern zu messen, wobei nur die beiden Namen Jade und Smoke als sichere Kandidaten gelten. Solltet ihr es trotz des merklich härteren

Schwierigkeitsgrades geschafft haben, in der Vorrunde sämtliche Gegner zu besiegen, erwarten euch noch zwei brandneue Endgegner. Der erste im Bunde heißt Kintaro, quasi der große Bruder von Goro, nur mit dem Unterschied, daß er wesentlich schlauer ist als sein vierarmiger Verwandter. Zum Schluß habt ihr es schließlich mit dem bösen Halbgott Shao Khan zu tun, der zumindest in der Spielhalle selbst für ausgesprochene Cracks unbesiegbar erscheint.

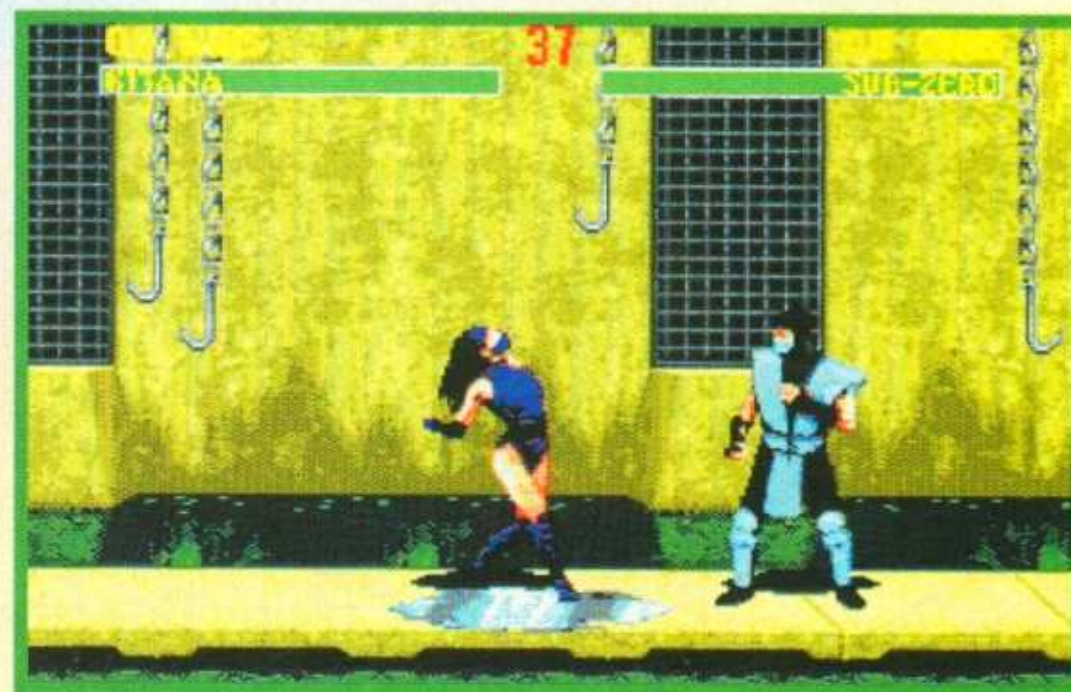
FINISH HIM!

Auch während des Spiels sind einige Verbesserungen festzustellen. So verfügen sämtliche Pixel-Karatekas über durchschnittlich vier Special Moves und eine

ebenso stattliche Anzahl an berüchtigten Finish Moves. Neben mindestens zwei, teilweise äußerst geschmacklosen „Gib-ihm-den-Rest“-Techniken kann jeder Kämpfer mit dem Gegner sogar Freundschaft schließen

(„Friendship“) oder ihn in ein Baby verwandeln („Babality“). Diese pazifistischen Abschlußtechniken sind allerdings nur dann möglich, wenn ihr in der Gewinner-Runde keine Schläge verwendet habt.

Hier seht ihr gerade Sub Zeros hinterhältigen Eisfleck, der die Gegner für kurze Zeit unkontrollierbar macht.



Mortal Kombat II Facts

- + System: Mega Drive (24MBit), Game Gear (4 MBit)
- + Hersteller: Acclaim
- + Genre: Beat 'em Up
- + Release: 9. September
- + Levels: 15

Besonderheiten:

- + Neuartige Moves
- + Erstklassige Umsetzung
- + Äußerst brutal
- + Digitalisierte Grafiken

AUCH AUF GAME GEAR!

Die Game Gear-Version macht erfreulicherweise auch einen äußerst gelungenen Eindruck. Große Sprites und gute Spielbarkeit können überzeugen. Eine Master System-Version ist derzeit entgegen ursprünglicher Absichten leider nicht mehr geplant.



Selbstverständlich ist auch der ehemals greise Tsung wieder mit von der Partie.



Im Vergleich zur Vorgängerversion hat die Grafik deutlich zugelegt.

Neue Finish Moves! Liu Kangs Drachenmove gehört sicherlich mit zu den spektakulärsten Abschlußtechniken.



VIELE NEUE GESICHTER!



SHANG TSUNG - Der Obermütz aus dem ersten Teil ist deutlich jünger geworden, um bei diesem Turnier bestehen zu können. Ein besonders gewitzter Special Move kann ihn in jede Gestalt verwandeln.



KITANA - Die neue Dame im Kreise der Männer hat eine besonders tödliche Fächer-Technik entwickelt. Ihr kleidungsmäßiger Pendant heißt Mileena und ist nicht minder gefährlich.



REPTILE - Der versteckte Gegner aus dem ersten Teil ist nun offiziell mit dabei. Durch seine starken Special Moves gehört er mit zum Favoritenkreis.



BARAK - Er sieht nicht nur finster aus, mit seiner Klinge kann er auch jeden Gegner schnell in blutige Hamburger verwandeln.

MEGA BOMBERMAN

EIN ECHTEN KONSOLENKLASSIKER KÖNNEN WIR IM HERBST ENDLICH AUF DEM MEGA DRIVE ERLEBEN. BOMBERMAN SORGT SEIT JAHREN AUF DEN DIVERSEN KONSOLEN FÜR MULTIPLAYERSPASS PUR!

Die einfachsten Ideen sind oft die besten. Man denke hierbei nur an Tetris oder PacMan. Das ebenso simple Bomberman konnte zum ersten Mal vor fast fünf Jahren auf der PC Engine zum Hit avancieren. Ein einfacheres Spielprinzip kann man sich kaum vorstellen. Zusammen mit anderen Charakteren wird man auf einer Spielfläche abgesetzt, die nur einen Bildschirm groß ist und nicht scrollt. Darüber hinaus ähnelt sie vom Aufbau her einem Labyrinth. Das Ziel des Spiels besteht darin, am Ende als einziger übrigzubleiben. Ausgerüstet mit Bomben, die nach vier Seiten explodieren, versucht man, die anderen Mitspieler in die Luft gehen zu lassen. Wenn man Bausteine wegsprengt, kann es passieren, daß daraufhin ein Extra liegen

bleibt. Das nützlichste Extra ist eine Bombe, denn nun darf man eine Bombe mehr legen. Man muß also nicht mehr warten, bis die andere explodiert. Praktisch ist auch die Flamme, denn durch sie wird die Sprengkraft um ein Feld erweitert. So ausgerüstet, bombt man so lange alle Felder weg, bis schließlich der ultimative Showdown folgt. Man düst über die Spielfläche, die nur noch mit wenigen festen Blöcken ausgestattet ist, und hofft, daß der Gegner in die Explosion läuft. Fünf verschiedene Welten mit einer ganzen Menge an Levels darf man im Single-Player-Modus

lösen. Den ultimativen Spaß erlebt man natürlich erst mit mehreren Spielern (Mit Sega-Adapter bis zu vier). Neue Features wie das Reiten auf

Figuren und deutlich bessere Grafik als in den Vorgängern zeichnen Mega Bomberman aus. Ein sicherer Hit für Sega!

hi



Die einzige Aufgabe des Spiels besteht eigentlich darin, den Explosionen auszuweichen.

First Look

Neue Features, abwechslungsreiche Grafik und perfekte Spielbarkeit dürften Mega Bomberman zum absoluten Multiplayer-Spaß machen!

.....
Erster Eindruck Bombig!

Mega Bomberman Facts

- + System: Mega Drive 8 MBit
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: Geschicklichkeit
- + Release: Oktober
- + Preis: DM 129,95
- + Welten: 5

Besonderheiten:

- + 4 Spieler
- + neue Features wie Reiten
- + echter Klassiker



Neun verschiedene Charaktere (links) und fünf verschiedene Welten werden angeboten.



SHINING FORCE 2

SHINING FORCE 1 IST AUCH EIN KNAPPES JAHR NACH DER VERÖFFENTLICHUNG IMMER NOCH UNTER DEN BELIEBTESTEN SPIELEN ZU FINDEN. NUN GIBT'S DEN NACHFOLGER, DER NOCH BESSER IST!



7 In letzter Zeit ereignen sich in dem Königreich Granseal seltsame Vorfälle. Es ist zu Zwischenfällen mit Monstern und Kreaturen in den Außenbezirken gekommen, und als auch noch in einer sonst ganz trockenen Jahreszeit Gewitter aufkommen, weiß man, daß sich Unheil ankündigt. Ein altes Übel ist ausgebrochen, das alles

zerstört, was es berührt. Nun ist wieder die Zeit gekommen: Du wirst von deinem Zauberermeister in das Abenteuer geschickt, um zusammen mit deinem zunächst fünfköpfigen Team (später acht Leute) das Rätsel zu lösen. Die Shining Force, wie die Truppe genannt wird, hat dieses Mal sogar noch ein weitaus komplexeres Abenteuer zu bestehen. Shining Force-Freaks werden es zu schätzen wissen, daß dieses Mal verschiedene Schwierig-

keitsgrade zur Auswahl stehen. Detaillierte und sogar animierte Porträtgrafiken, komplexere Unterhaltungen und schöne Grafiken lassen sich schon jetzt ausmachen. Nächste Ausgabe gibt es den ausführlichen Test dieses Rollenspiel-Epos!



Der König ist ängstlich wegen des großen Sturmes.

Shining Force 2 Facts

- + System: Mega Drive
16 MBit, Batterie
- + Hersteller: SEGA
- + Genre: RPG/ Adventure
- + Release: Oktober

Besonderheiten:

- + Unterhaltungen komplexer
- + Portraits detailliert und animiert
- + 4 Schwierigkeitsgrade



First Look

Shining Force 2 ist eine rundum gelungene Rollenspiel/Adventure-Mixtur, die sogar besser ist als der Vorgänger. Lange Unterhaltung ist garantiert!

.....
Erster Eindruck Hit!



Dieser geheime Zauberer schickt dich ins Abenteuer! Vier Schwierigkeitsgrade stehen erstmals zur Auswahl.



Hier beginnt das Abenteuer! Für Gespräche bleibt nicht mehr viel Zeit!

S P E C I A L

Tiny Toon All Stars

BUSTER BUNNY & CO SIND WIEDER LOS! DIESMAL IST EURE AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM ROTZLÖFFEL MONTANA MAX ALLERDINGS REIN SPORTLICHER NATUR.



Bowling: Simpel, aber äußerst spaßig: Mit ein bißchen Übung gelingt auch euch ein gekonnter Strike.

Bei der ACME Looniversity geht es heiß her. Ein großes Sportturnier wurde ausgeschrieben, und sämtliche Tiny Toons folgten dem Aufruf. Im Vordergrund stehen dabei die Sportarten Basketball und Soccer. Natürlich wurde das Reglement dezent verändert,

um das Flair der abgedrehten Zeichentrickserie stärker nachzuempfinden. So haben sämtliche Tiny Toon-Stars eine spezielle Technik im Repertoire, die durch den Knopf C aktiviert wird. Eine Energieleiste zeigt euch an, wann ihr wieder die Gegner mit einem besonderen Spielzug schocken dürft. Auch den restlichen Spielverlauf kann man nur als äußerst vergnüglich bezeichnen, oder müßt ihr euch nicht auch das Schmunzeln verkneifen, wenn



Im Story-Modus wird deutsch gesprochen (oben).

Basketball: Buster setzt gerade zum spektakulären Dunk an (rechts).



Special Moves á la Tiny Toons!



Plucky Duck bewirft die Gegner mit Ambossen.



Buster Bunny zeigt, was in seinen Hinterläufen steckt.

die Schreckschraube Myriam zu einem atemberaubenden Fallrückzieher ansetzt? Neben den beiden Mannschaftssportarten spendierten die Entwickler dem Modul noch drei kleinere Spielereien: Ein spaßiges Hindernisrennen (besonders zu zweit lustig), ein durchaus

anspruchsvolles Bowlingspiel sowie das herrlich unsinnige Montana-Hitting.

45

Tiny Toon Facts

- + System: Mega Drive (8 MBit)
- + Hersteller: Konami
- + Genre: Sport
- + Release: November
- + Stages: 5

Besonderheiten:

- + Fünf Sportspiele auf einem Modul
- + Paßwort
- + Abgedrehter Spielablauf
- + Deutsche Texte



Hindernisrennen: Mit Taste A wird Gas gegeben, der Rest ist reine Geschicklichkeit.

First Look

Ein gefundenes Fressen für alle Liebhaber der knuddeligen Zeichentrickserie. Farbenfroh und witzig wie das Original.

Erster Eindruck Funsport pur!

MEHR SONIC FÜR WENIGER GELD!

Ihr Bonus:

SONIC-POSTER-MAGAZIN
4 SONIC-Poster,
im Format 58 x 80 cm.
Alles über das Game
"Sonic Chaos" sowie
die besten Tricks für
"Streetfighter".

SPEZIAL Sonic POSTERMAGAZIN

4 MEGA-
POSTER



**Mega-Angebot
für nur DM 9,90
3 x Sonic plus
Bonus-Geschenk**

**Wo die Games auf-
hören, macht SONIC
der Comic weiter!**

■ Top-Comics von SONIC
und anderen Top-Acts aus
der Game- und Comics-
Scene. Storys, die es sonst
nirgends gibt. Mit ober-
coolen Sprüchen und
einer Grafik zum Durchbe-
schleunigen!

■ Superspiele im knall-
harten Test. Mit Durchblick-
zone: Tips und Lösungen,
um schneller weiter
zukommen.

■ Action-News im Magazin-
teil von Aikido über
Freeclimbing bis Wrestling.

■ 100 Seiten Fun & Infos
im Taschenbuch-Format.
Optimal für unterwegs!

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken oder faxen!

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach, wider-
rufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung. Das Geschenk gehört mir auf jeden Fall, auch dann, wenn ich von meiner Vertrauensgarantie Gebrauch mache.

SCHNELL TESTEN, GELD SPAREN!

Ja, ich will SONIC DER COMIC unverbindlich testen. Liefern Sie mir bitte 3 Ausgaben
von SONIC plus dem SONIC POSTERMAGAZIN zum Gesamtpreis von nur DM 9,90
(Auslandspreise auf Anfrage). Eine weitere Abonnement-Verpflichtung besteht nicht. Wenn
ich SONIC anschließend nicht weiterlesen möchte, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage
nach Erhalt der zweiten Ausgabe mit. Andernfalls erhalte ich SONIC weiterhin zum
Halbjahrespreis (6 Ausgaben) von nur DM 25,20. Das Postermagazin gehört mir auf jeden
Fall, auch dann, wenn ich von meiner Vertrauensgarantie Gebrauch mache. Bitte kreuzen
Sie das nebenstehende Kästchen an, wenn Sie von uns nicht angerufen werden wollen. ☐

Wichtig: Diese Bestellung ist nur dann gültig, wenn von einem Erziehungsberechtigten unterschrieben wird.

Mein Zahlungswunsch: ☐ bequem durch Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

BLZ Bank

Konto-Nr.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei
Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach, widerrufen kann. Die Frist
beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel). Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ

Wohnort

Unterschrift

Telefon

Datum

2. Unterschrift

**Anschrift: Bastei Verlag, z. H. Markus
Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch
Gladbach. Fax-Nr.: 02202/4 16 63**

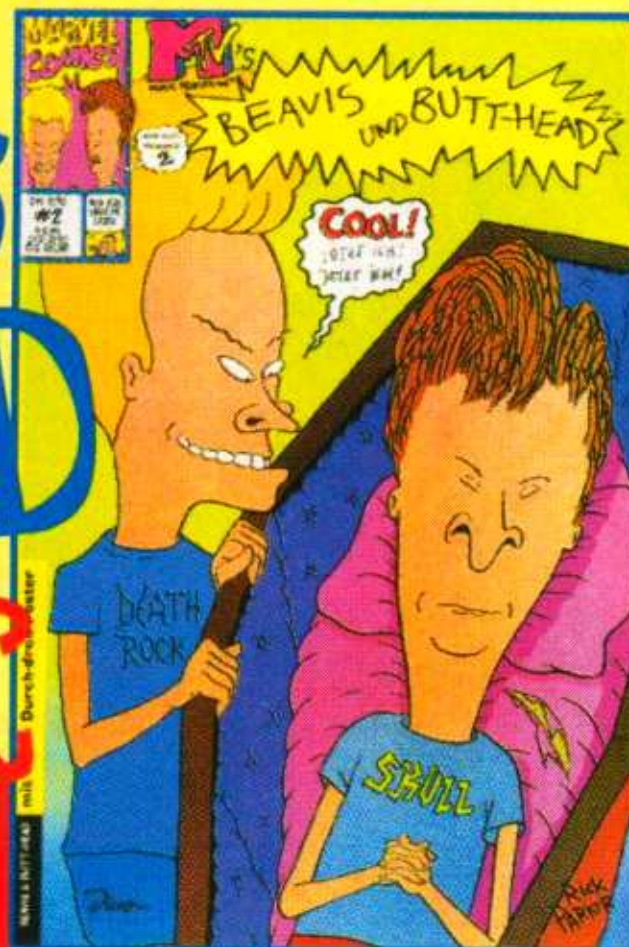


Hinweis: das Bankeinzugsverfahren beschleunigt den Versand des Postermagazins um mindestens 1 Woche!

STREET BEAT

News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

BEAVIS & BUTT-HEAD DAS COMIC



Horrorfilme schauen und den Hippielehrer ärgern sind ihre Lieblingsbeschäftigungen.

Monat für Monat am Kiosk!
Das Beavis & Butt-Head-Comic!

Seit einem Jahr sorgen die beiden amerikanischen Teenager nun schon auf MTV für Furore. Ihre Vorliebe für Heavy Metal-Musik, ihre ständigen Dummheiten und das stupide Gekicher fesseln eine riesige Fangemeinde mittlerweile täglich

an den Fernseher. Der Dino-Verlag hat nun das Comic dazu im Programm! Monat für Monat dürfen Beavis und Butt-Head auf über 35 Seiten abstruse Abenteuer erleben, und das zum Preis von nur DM 3,90. Dazu gibt es immer

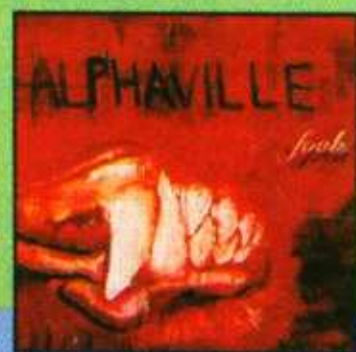
noch das Ekelposter der Monster! Echte Beavis & Butt-Head-Freaks lassen sich dies ganz bestimmt nicht entgehen!

PECH

SMILE ON YOUR FACE

Alex Christensen und Frank Peterson sind auf diesen Streetbeat-Seiten doch tatsächlich zweimal vertreten. Während sie rechts noch als Produzenten von Marky Mark und Prince Italo Joe genannt werden, treten sie hier als die ominöse Band 'Pech' auf. Dieser Name setzt sich übrigens aus den Namen PEterson und CHri-stensen zusammen. Hier bieten sie Dancefloor-Sound in bester Qualität, der im Nu alle Sorgenfalten verschwinden lässt. 'Smile on Your Face', dieser Titel ist Programm, und ein weiterer Hit ist diesem genialen Duo gewiß. Demnächst gibt's wohl die Gruppe 'Chrispe'.

MAXI BOX



ALPHAVILLE

FOOLS

Die Pioniere der deutschen Popmusik sind endlich zurück. Marion Gold und seine Truppe konnten mit 'Big in Japan', 'Sounds Like a Melody', 'Forever Young', 'Dance With Me' oder 'Jerusalem' Hits am laufenden Band erringen, bevor es Ende der 80er mit anspruchsvollerer Musik chartsmäßig bergab ging. Mit 'Fools' versuchen sie, den Mittelweg zwischen Anspruch und Kommerz zu gehen, doch ob diese gelungene Nummer angenommen wird, bleibt abzuwarten. Auf der CD befinden sich übrigens einige sehr schön gelungene Versionen.

B.G. PRINCE OF RAP

ROCK A BIT

'Can We Get Enough?' Mit diesem Song konnte sich der Wahlfrankfurter, der als GI der Army seinen Lebensunterhalt verdiente, in Amerika erstmals die Dancefloor-Charts hocharbeiten. In Deutschland dauerte es merkwürdigerweise etwas länger, denn hier konnte er erst vor ein paar Monaten mit 'Colour of My Dreams' den ersten richtigen Erfolg feiern. Nun legte er mit 'Rock a Bit' gleich kräftig nach, doch dummerweise fehlt hier der eingängige Refrain, um ganz vorne zu landen. In den Tanzpalästen dürfte dieser Track jedoch ganz gut ankommen.



ALBUM BOX



RÖDELHEIM HARTREIM PROJEKT

DIREKT AUS RÖDELHEIM

Die deutsche Rap-Szene hat es mehr als schwer gegen die Streetboys aus den Slums der amerikanischen Großstädte. Nicht, daß sie es musikalisch nicht drauf hätten, doch die deutsche Sprache scheint für coolen Sprechgesang ziemlich ungeeignet zu sein. Nur die Fantastischen Vier konnten größere Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Aus dem Frankfurter Stadtteil Rödelheim haben sich nun jedoch zwei Rapper aufgemacht, die deutsche Rap-Szene zu revolutionieren. Einer der beiden ist sogar recht bekannt: Moses P. konnte vor Jahren mit der Single 'Twilight Zone' die Top 20 erobern. Nun hat er sich mit Thomas D. zusammengetan und legte ein starkes Debütalbum hin. 'Direkt aus Rödelheim' überzeugt durch die interessante musikalische Mischung aus Dancefloor und Klassiker. Brilliant sind die Texte, die mehr an Gedichte denn an Songtexte erinnern. Höhepunkt ist die Ballade 'Keine ist'.

RHP - DIREKT AUS RÖDELHEIM

Wertung: 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷

Tracks: 11

Anspieltips: Keine ist, Krieg, Zeit zum Besinnen

PRINCE ITALO JOE...

LIFE IN THE STREETS

Deutsche Dancefloor-Musik gehört in Europa zu den angesagtesten Musikrichtungen. Snap, Haddaway, Culture Beat oder Captain Hollywood haben sich sogar im Standardprogramm von MTV etabliert. Der Wahlitaliener Prince Italo Joe und das Kevin-Klein-Model Marky Mark dürfen sich nun ebenfalls in dieser Reihe einordnen. Zu verdanken haben sie ihren Erfolg zwei deutschen Produzenten und Songwritern. Alex Christensen, besser bekannt als Macher von U96, und Frank Peterson, der schon bei Enigma mitgearbeitet hat, lieferten mit 'Happy People' und 'United' die Sommerhits des Monats ab, und nun schieben sie das Album 'Life in the Streets' nach. Hier ist leider deutlich zu hören, daß das Werk in Eile zusammengeschustert wurde, denn Songs wie 'Rastaman Vibration' sind einfach nur öde. Hörenswert sind nur noch 'Babylon' oder 'Love of a Mother'. Nicht hitverdächtig!

PRINCE ITALO JOE - LIFE IN THE STREETS

Wertung: 🍷 🍷 🍷 🍷

Tracks: 12

Anspieltips: Babylon, Happy People, United

PRINCE

COME

Ups! Da es Prince nun ja leider nicht mehr gibt, und sein Name nur durch ein merkwürdiges „Lovesymbol“ dargestellt wird, hat seine Plattenfirma Warner Bros. das Cover der „neuen“ CD glatt zu einer Art Nachruf gemacht. Prince 1958-1993 ist dort zu lesen, und die Songs, die darauf enthalten sind, sind aus dem riesigen Fundus, den Prince während dieser Jahre erarbeitet hat. Und so ist es zu erklären, daß sich dieses Werk durch nichts von seinen anderen Stücken unterscheidet. Solide Funkmusik, einige nette Balladen und an einem Stück kaum zu ertragen. Bereits der erste Song dauert über zehn Minuten, und hier hat man den Eindruck, daß niemand den Endmix machen wollte. Prince wird fortan als Lovesymbol regieren, und Warner Bros bedient sich seines Archivs, denn schließlich hat Roger Nelson, wie er nun wirklich heißt, noch einen Plattenvertrag zu erfüllen. Im Herbst gibt's das erste Lovesymbol-Album.

PRINCE - COME

Wertung: 🍷 🍷 🍷 🍷

Tracks: 10

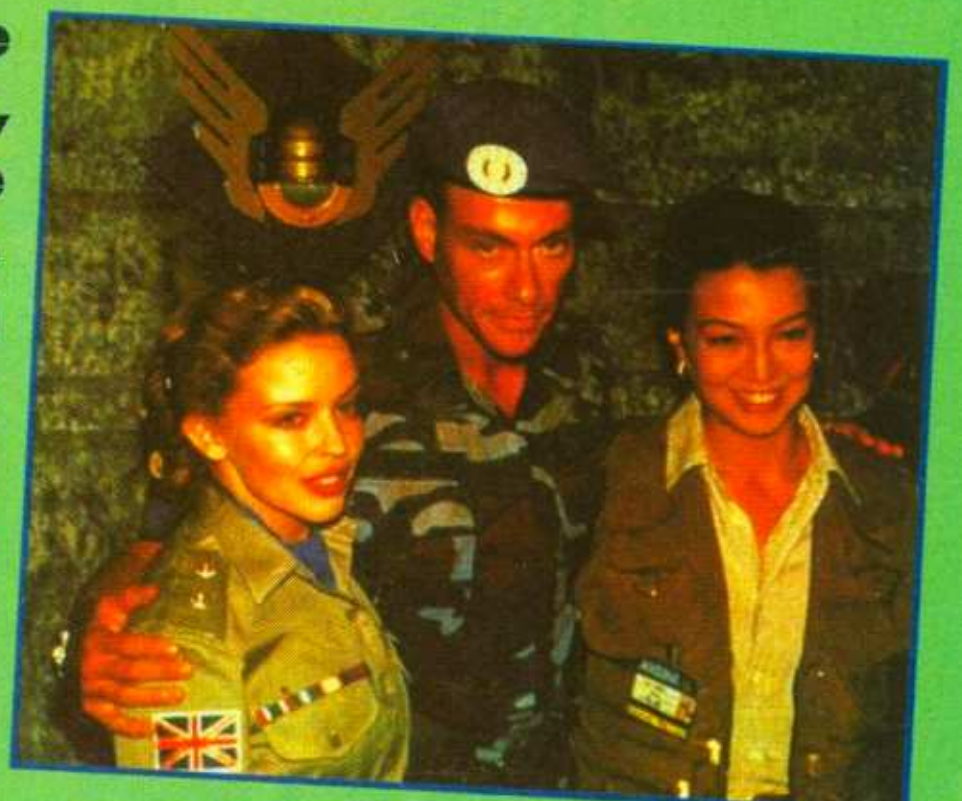
Anspieltips: Come, Orgasm, Loose

🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 = brillant 🍷 🍷 🍷 🍷 = sehr gut 🍷 🍷 🍷 = hörenswert 🍷 🍷 = naja 🍷 = furchtbar

STREET FIGHTER II - DER FILM

Capcom legt sich mächtig ins Zeug! 35 Millionen Dollar verschlingt alleine die Produktion von 'Street Fighter II - The Battle For Shadaloo', der in Australien und Neuseeland gedreht wird. Star des Films ist natürlich Jean Claude Van Damme, der als Colonel Guile an der Seite von Popsternchen Kylie Minogue, die als Cammy in Aktion tritt, für die Gerechtigkeit kämpft. Außerdem gibt sich noch Raul Julia die Ehre, den man aus 'The Addams Family' kennt. Als Regisseur konnte Steven de Souza gewonnen werden, der sich durch 'Stirb langsam' einen guten Ruf erarbeiten konnte. Es werden übrigens für kommende Street Fighter-Spiele noch Extraszenen gedreht! Filmstart in den USA ist im Dezember. Eine deutscher Termin steht noch nicht fest.

Kylie Minogue (Cammy), Jean Claude Van Damme (Guile) und Miß Wan (Chun Li) verkörpern die Spielehelden auf der Leinwand.





Die Wüste lebt! Dune konnte in diesem Monat gleich zweimal die Spitzenplätze erobern. Das Adventure von Cryo setzte sich an Platz 1 der Mega CD II-Charts, während die Strategiev variante von Virgin zum Mega Drive-Bestseller aufstieg. In den 8Bit-Charts dominieren weiterhin Lizenzspiele wie 'Das Dschungelbuch', 'Aladdin', 'Mickey Mouse' oder 'Donald Duck'. Wenn ihr Spiele gewinnen wollt, dann nennt uns auf einer Postkarte euren Lieblingstitel und euer System!

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



SEGA-Bestseller

Mega Drive

1. DUNE II
2. SONIC 3
3. LANDSTALKER
4. STREETS OF RAGE 3
5. PETE SAMPRAS TENNIS
6. VIRTUA RACING
7. WORLD CUP USA '94
8. BUBBA 'N' STIX
9. LOST VIKINGS
10. ALADDIN

Master System

1. ALADDIN
2. DAS DSCHUNGELBUCH
3. WORLD CUP USA '94
4. ECCO THE DOLPHIN
5. MICKEY MOUSE 2
6. SONIC CHAOS
7. SONIC 2
8. DONALD DUCK II
9. ASTERIX
10. THE OTTIFANTS

Mega CD II

1. DUNE
2. TOMCAT ALLEY
3. ECCO THE DOLPHIN
4. THUNDERHAWK
5. SONIC CD
6. MYSTERY MANSION
7. WORLD CUP USA '94
8. JAGUAR XJ 220
9. CHUCK ROCK 2
10. PRIZE FIGHTER

Game Gear

1. DAS DSCHUNGELBUCH
2. ECCO THE DOLPHIN
3. WORLD CUP USA '94
4. ALADDIN
5. MICKEY MOUSE 2
6. SONIC CHAOS
7. SONIC 2
8. DONALD DUCK II
9. F1
10. THE OTTIFANTS

Die Leserlieblinge

Mega Drive

1. SONIC 3
2. FIFA SOCCER
3. LANDSTALKER
4. ETERNAL CHAMPIONS
5. VIRTUA RACING

Master System

1. SONIC 2
2. ALADDIN
3. COOL SPOT
4. WORLD CUP USA '94
5. DR. ROBOTNIK'S MBM

Mega CD II

1. NHL HOCKEY '94
2. THUNDERHAWK
3. FIFA SOCCER
4. RAGE IN THE CAGE
5. SONIC CD

Game Gear

1. INCREDIBLE HULK
2. WORLD CUP USA '94
3. DAS DSCHUNGELBUCH
4. NBA JAM
5. SONIC 2



DIESE SPIELE HABEN UNSERER MEINUNG NACH DIE BESTEN CHANCEN AUF EINEN PLATZ IN DEN CHARTS DER NÄCHSTEN AUSGABE.

- | | |
|----------------------------|-------|
| 1. SUPER STREET FIGHTER II | MD |
| 2. DYNAMITE HEADDY | MD/GG |
| 3. TAZ: ESCAPE FROM MARS | MCDII |
| 4. SOULSTAR | MCDII |
| 5. SONIC SPINBALL | GG |

Näher dran mit MEGA FUN.

Mit MEGA FUN näher am Geschehen!

Jeden Monat den Überblick über
alle Konsolen und Handhelds. + + +

Interessante Specials & News
zu kommenden Top-Hits

+ + + Ausführliche Tests + + +

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.



Das unabhängige
Videospielmagazin
für konkurrenzlose

DM 4,90

COMPUTEC
VERLAG

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

GAMES GARDEN

Jetzt auch in Nürnberg, Karl-Grillenberger Str. 16

SEGA MD	DV	ATARI JAGUAR	
Dune II	119,95	Alien vs Predator	139,95
Star Trek - Next Generation	129,00	Atari Jaguar PAL	559,00
Bubsy	69,95	Brutal Sport	149,95
Tazmania	49,95	Crescent Galaxy	109,95
Marble Madness	49,95	Raiden	109,95
		Tempest 2000	119,95
		Jaguar Joypad	59,95

Komplettes US-NES Programm lieferbar

3 DO	
3DO NTSC + Spiel extra	1099,00
NTSC Pal Converter	199,95
Shock Wave	89,95
Road Rash	129,95
Mega Race	129,95
Who Shot Jonny Rock	119,95
Laser Gun	99,95
Wing Commander	89,95

SEGA MCD	DV
Dune	109,95
Soulstar	119,95
Heart of the Alien	109,95
Jungle Book	109,95
Terminator	109,95
Silvester + Tweety	109,95

und vieles mehr...
Komplettes Sega-Programm lieferbar

MANGA-ANIME-VIDEOS	
Devil Man I	39,95
Guyver I-VI	je 24,95
Monster City	44,95
Black Magic	39,95
Mermaid Forest I-VI	je 34,95
Crying Freeman	je 32,95
Lustgarten der Geisha (dt)	44,95
Galactic Pirates I-III	je 34,95
Fist of the North Star	44,95
Guy	44,95
X-Man	29,95

alle Mangatitel lieferbar
auch Poster, T-Shirts u. Buttons

Riesige Auswahl an Gebrauchtspielen für alle Systeme !

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10³⁰ - 20⁰⁰

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergstr. 26
90762 Fürth
Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

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

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand
Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
NHL '95, Urban Strike, EA Tennis, Wily Wars, Battletech MD us 129,95
Rise of the Robots, BC Racer, Soulstar, Battlecorps MCD us 109,95
Heart of the Alien MCD dt 109,95 Shining Force 2 MD dt 149,95
EasyStalker das Superding! MK EasyStalker wird Landstalker endlich zum Genuß.
Steuern Sie Niels so, wie es sein sollte! Nur 39,95 DM
Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

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

SEGA BOX



AUFGEPASST! DIE SEGA BOX IST EURE TAUSCH-BÖRSE, KONTAKTECKE, KLEINANZEIGENSEITE, VERKAUFCORNER ODER WIE AUCH IMMER IHR SIE NUTZEN WOLLT. ZUM PREIS VON NUR DM 5,- KÖNNT IHR EURE PERSÖNLICHE KLEINANZEIGE AUFGEBEN!

MEGA DRIVE

Verk. MD mit 8 Spielen (z.B: Sonic 3, Aladdin) für 500 DM; VHS und MCD mit 4 Spielen (z.B: Ground Zero) 500 DM; Tel. 045 21/60 64

Ich hätte anzubieten: Sonic1 für 58 DM; World of Illusion für 60 DM; Dann den Dreier „Mega Games I“ für 55 DM; Tel. 05 21/76 627

Suche gut erhaltene Mega Drive & Mega CD-Spiele mit Anleitung & Verpackung. Tel. 0711/79 70 285 ab 20⁰⁰ Uhr.

Verschenke Mega Drive-Spiele, anrufen: 0751/62918 (Pro Anrufer nur 1 Spiel).

Verkaufe Street Fighter 2 75 DM; Mortal K. 60 DM; Jungle Strike 70 DM und Shining Force 70 DM; Sascha H. Tel. 02 81/43 100

Verkaufe MD-Spiele: Bulls vs. Blazers 60 DM; Aladdin 80 DM; Flashback 85 DM. Alle Preise auf VHB; Tel. 0711/26 17 92

Tausche Grand Slam Tennis gegen gutes Jump & Run oder Actionspiel. Liste an: Sebastian Bartz, Brückstr. 84, 52080 Aachen

Verkaufe Spiele je 60 DM: Battletoads, Burningforce, Winter Olympics, Jurassic Park, X-Men, Tel.: 0 72 72/48 90

Verk. G-Loc, Jurassic Park (US) zus. 80 DM, tausche VR-Racing gegen Ground Zero Texas CD; ab 20⁰⁰ Uhr, Wilfried 08 21/46 61 93

Verkaufe Sonic1 + 2 (30 + 50 DM), Team USA (60 DM), Lemmings (50 DM), Madden (70 DM), Tel.: 062 01/72 217 Simon oder Manuel

Suche Sonic-Spiele (nur MD) bezahle 50% bis 65% vom Neupreis! Frage nach Mark Modo: Tel. 02 28/66 61 33 ab 16⁰⁰ Uhr

Verkaufe: Royal Rumble, Sonic 3, Eternal Champions, Global Gladiators, Cool Spot, Jungle Strike, Preis: VB; Tel. 025 83/17 04

Tausche Alex Kidd oder Wonder Boy gegen Lemmings. Robin Rothweiler, Kesselbergweg 2, 78112 Oberkirch nach

Verkaufe MD + MC + Thunderhawk + Scartkabel; 2 Mon. alt; Preis nach Vereinbarung. 18⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr; Tel. 090 81/87 658

Verk. Mega Drive + 2 Controllern + 13 Spiele für 700 SFR. Cyrill Martin Tel. CH - 061/75 11 751

Verk. MD + CD 1-US! inkl. 60Hz-Umbau + 34 der neuesten und besten Spiele z.B: Vay, R.A., NHL'94, V.R., Landst. etc. VHB. 2.800 DM; ebenso SNES + 11 Spiele z.B. Stunt Race FX, Rock'n Roll R. etc. VHB. ca. 1.000 DM; sehr gut erh. TEL. 04862/17337

Verkaufe für MD Jurassic Park (60 DM), Jungle Strike (70 DM), TMHT Hyperstone Heist (50 DM), Alles Deutsch! Tel. 065 55 / 763

Verk. Mega Drive + Mega CDII + 130 Spiele. Spiele auch einzeln; z.B: S. Street F.2, Dune 2 uva. Tel.: 045 21/71 497 ab 18⁰⁰ Uhr

Verkaufe Mega Drive mit 2 Pads + NHL '93 für 150 DM. Tobias Engel, Niels-Stensen-Str. 11, 17166 Teterow

Verkaufe: Sonic1, Ecco the Dolphin, FIFA Soccer, NBA JAM, Dune2; komplett 360 DM; Tel. 022 27/33 03

SEGA



WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele
Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404
Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

Verkaufe neue Spiele: Todes Kampf 80 DM; Shadow of the Beast 25 DM; Last Battle 30 DM; Turtles Tourn. Fighters 70 DM; Tel. 07 11/37 78 53

Verkaufe Ecco 50 DM; Flashback 50 DM; Quackshot 40 DM; Tel. 050 21/18 840

Verkaufe Ottifants, Paperboy 2, Jurassic Park, Dune 2 für je 60 DM; Michael Strazdins, Freigerichtstr. 61, 63450 Hanau

Verkaufe Sonic Spinball 120 DM und Tiny Toon Adventures 70 DM; Tel. 03 41/47 76 793

Tausche Cool Spot, Starflight, Tazmania. Suche F1, Flashback, Sonic Spinball oder andere. R. Fahlteich, Beimlerstr. 33, 06766 Wolfen

Tausche oder verkaufe: Shining in the Darkness für 70 DM; Tel. 03 59 52/65 74

Road Avenger CD, Carmen Sandiego, Super Thunder Blade, Golden Axe II, Last Battle zu je 30 DM; Spiderman, Todes Kampf, Aladdin zu je 50 DM; World of Illusion, Bambo III zu je 40 DM; Tel. 064 22/66 90

Suche für MD Virtual Pinball; Wolfgang Friese, Hinschkoppel 1, 22946 Trittau; zahle gut!

MASTER SYSTEM

Sega Master + ca. 120 Spiele zu verkaufen! Spiele auch einzeln. Tel. 045 21/71 497; ab 18⁰⁰ Uhr

Super Angebot, 3 brandneue Spiele: Star Wars, Robocop3, World Cup '94 für 200 DM; Alex Frik, Am Schullerhof 22, 94474 Vilshofen

Verkaufe: Alex the Kidd, Lost Star 20 DM, Dragoncrystal 20 DM, Fantasy Zone 25 DM, Aztek Adventure 25 DM, M-World 25 DM, Gain Ground 25 DM; A. Wernicke, Gartenstr. 15, 06862 Roßlau

GAME GEAR

Verkaufe Game Gear-Lupe, Netzteil und 45 Spiele: Donald Duck, Shinobi2, Tom & Jerry, Sonic1... für 280 DM; Tel. 064 22/66 90

Hi! Ich verkaufe die beiden Top-Spiele Mortal Kombat und Sonic Chaos für je 30 DM; Simon Weides, Tel. 02 21/39 11 92

Wer verkauft mir Ecco the Dolphin und das TV Radio-Gerät? Preis bitte beilegen. Benjamin Schmidt, Letten-gasse 3, 79576 Weil am Rhein

MEGA CD

Verk. M-D + CD 1-US! inkl. 60Hz Umbau und Länderabfrage + 34 Spiele z.B. Subterrania VHB. 2.800 DM; SNES + 11 Spiele VHB. 1000 DM; Tomcat Alley, Heimdall, Cast I, Sonic 3, Stunt Race FX, Breath of Fire, Ogre 1: NUR KOMPLETT: Ruft an unter Tel. 048 62/17 337

Verk. Mega CD US mit 15 Spielen, z.B. Thunderhawk, Rebel Assault, Tomcat Alley, Silpheed, Sonic, C.D.X. usw... für 1.300 DM; Tel. 040/630 66 62

Verkaufe oder tausche Mega CD II mit 11 Spielen gegen 3DO mit 5 Spielen + CDX Adapter; Tel. 099 41/31 25; ab 18⁰⁰ Uhr.

CLUBS

AKTIONEN

Comics z.B.: Aliens, Predator usw. zu verkaufen; Liste bei Joker Jesingerstr. 20, 73230 Kirchheim; Tel./Fax 070 21/71 304

SONSTIGES

Suche Comics der amerik. Serie „Sonic the Hedgehog“. Zahle gut! Ruft an unter Tel. 09 11/68 24 59; ab 18⁰⁰ Uhr.

PC-Games bis 5 DM! z.B.: TFX. Liste bei 3 DM bar bei A. Ditscher, Fußgönheimerstr. 73 a, 67245 Lamsheim

Top-Nebenverdienst möglich, ohne großen Aufwand und Einsatz. Infos gegen 1 DM Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt



Um die Abwicklung der Sega Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn ihr angesprochen werden wollt, dann müßt ihr eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunter stehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Erreicht uns eure Anzeige maximal drei Tage nach dem EVT einer Ausgabe, so erscheint sie in der nächsten Ausgabe. Später eingehende Anzeigen erscheinen erst in der übernächsten Ausgabe.
7. Wenn ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin - SEGA Box
Isarstr. 32-34 - 90451 Nürnberg

WORLD OF SEGA

Hier gibt's das SEGA Magazin und die aktuellen SEGA Games!	Neckermann	Dodenhof	Neckermann
Media Markt	Zeil 41	Haus 3	Hoher Weg 34
Wilhelm-Becker-Str.15	60313 Frankfurt	78870 Ottersberg	31134 Hildesheim
Karstadt	Virgin Megastore	Hertie	Spielwaren Sintel
Oberpollinger	Speersort 2-6	Stendaler Str.	Neue Str. 3
80320 München	20095 Hamburg	12627 Berlin	89077 Ulm
Hertie	Virgin Megastore	Bild + Ton Karlsruher	Tausend Spiel + Freizeit
Velaslostr.6	Zeil 47-49	Treskowallee 98	Untermarkt. 23
85622 Feldkirchen	60313 Frankfurt	10318 Berlin	82515 Wolfartshausen
Herbig	Hüber-Harth	Mega Trade GmbH	Hot
Hauptstr. 3	Hindenburgstr. 2	Ekkehardstr. 16A	Vahrenwalder Str. 269
64711 Erbach	88400 Biberach	78224 Singen	30179 Hannover
Schmid Hermann	Media Markt	Kraut GmbH	Sega-World Of Games
Marktstr. 50/52	Heinkelstr. 1-11	Beltstr. 4	Turnstr. 6
72458 Albstadt	71634 Ludwigsburg	72336 Balingen	75173 Pforzheim
Idee & Spiel	Media Markt	Kaufhaus Woha	Fernseh Schmidt GmbH
Breite Straße 3	Hebelstr. 22	Spitalstr. 25+35	Wiltbergstr. 3
16321 Bernau	69115 Heidelberg	73479 Ellwangen	13125 Berlin
Reuter GmbH	Media Markt	GMW	
Bahnhofstr. 24-28	Wilstr. 227	Haydnstr. 43	
27711 Osterholz	73733 Esslingen	37226 Salzgitter	
	Elektro Faiss	Photostorm	
	Königsstraße 30-34	Hoher Weg 1	
	72108 Rottenburg	31134 Hildesheim	

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von SEGA Magazin den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear ☐ Mega CD ☐ Clubs ☐ Aktionen ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 28 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!



Anschrift

Datum

Unterschrift

Ort

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Mailbox



Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:
 Computec Verlag
 SEGA Magazin
 Kennwort: Mailbox
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

WIE IHR WAHRSCHEINLICH BEREITS AN DIESER AUSGABE GEMERKT HABT, HABEN WIR VOLL DURCHGESTARTET. NUN GEHT ES LANGSAM WIEDER RICHTUNG WEIHNACHTEN, UND DIE HERSTELLER TISCHEN UNS EINEN MEGAHT NACH DEM ANDEREN AUF. UNS SOLL'S RECHT SEIN, DENN SO MACHT DAS VIDEOSPIELEN WIEDER RICHTIG SPASS! VIEL SPASS HAT EUCH SCHEINBAR AUCH DIE LETZTE AUSGABE GEMACHT, DENN NIE ZUVOR HABEN WIR SO VIELE UND BEGEISTERTE LESERBRIEFE BEKOMMEN. HERZLICHEN DANK! BEI SO VIEL LOB NEHMEN WIR DIE GANZE MÜHE GERNE AUF UNS! DIE KLEINANZEIGEN-RUBRIK UND DER RIESENGROSSE MESSEBERICHT ENTSPRECHEN WOHL AUCH EUREM GESCHMACK, UND DESHALB HABEN WIR UNS ENTSCLOSSEN, SO WEITERZUMACHEN WIE BISHER! VIELEN DANK AN DIE LESER, DIE UNS WÄHREND DER SOMMERPAUSE NICHT VERLASSEN HABEN!

EUER HANS

PM & Soleil



Ich finde euer Mag echt super und total informativ, doch zwei

Fragen habe ich an euch:

1. Wieso bringt ihr so wenig Berichte von pm, om und op?
2. Ist der Kauf einer japanischen Version von Soleil empfehlenswert, das heißt, sind viele Texte im Spiel? (Ich kann kein Japanisch).

Sebastian Golly, 96050 Bamberg

1. Petra Maueröder, die Blume unserer Redaktion, ist nur freie Mitarbeiterin und testet hauptsächlich für unser Schwester-magazin PC Games. Oliver Preißner ist

ebenfalls freier Mitarbeiter und testet darüber hinaus noch für AMIGA Games. Außerdem versuchen wir, die Spiele nur demjenigen zu geben, der sich am besten mit diesem Genre auskennt. Da derzeit nur recht wenig Spiele erscheinen, gibt es so recht wenig für sie zu tun, da sie außerdem nur für Tests zur Verfügung stehen. Die Specials entspringen hauptsächlich meiner Feder, da ich tagtäglich mit den Firmen zu tun habe. Oliver Menne schließlich ist der Leitende Redakteur von PC Games und damit mehr als ausgelastet.

2. Prinzipiell ist der Kauf einer japanischen Version nur dann empfehlenswert, wenn man Japanisch sehr gut beherrscht, da sonst sehr viel vom Spielspaß verlorengehen würde. Meine Empfehlung lautet deshalb, daß du unbedingt auf die offizielle Version von Soleil warten solltest.

SOMMER & ABO



Das SEGA Magazin habe ich mir bis jetzt immer nur unregelmäßig gekauft, und wenn ich's mal da hatte, habe ich mir hauptsächlich nur die Mailbox

durchgelesen, an die ich selber auch nicht schreiben wollte, weil ich mir dachte, das machen ja schon die anderen.

Aber als ich mir heute wieder zufällig das SEGA Magazin gekauft habe und bei eurer (oder deiner) Mailbox angekommen bin und folgendes gelesen habe: „Hallo, diesen Monat bin ich ein

Achtung! Bevor ihr zum Stift greift.... solltet ihr einige Regeln beachten.

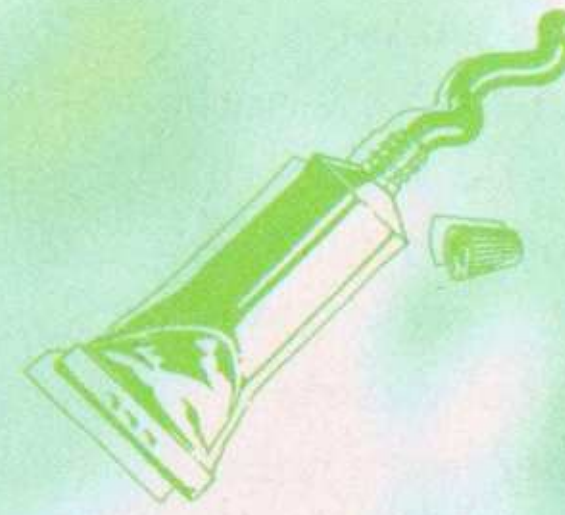
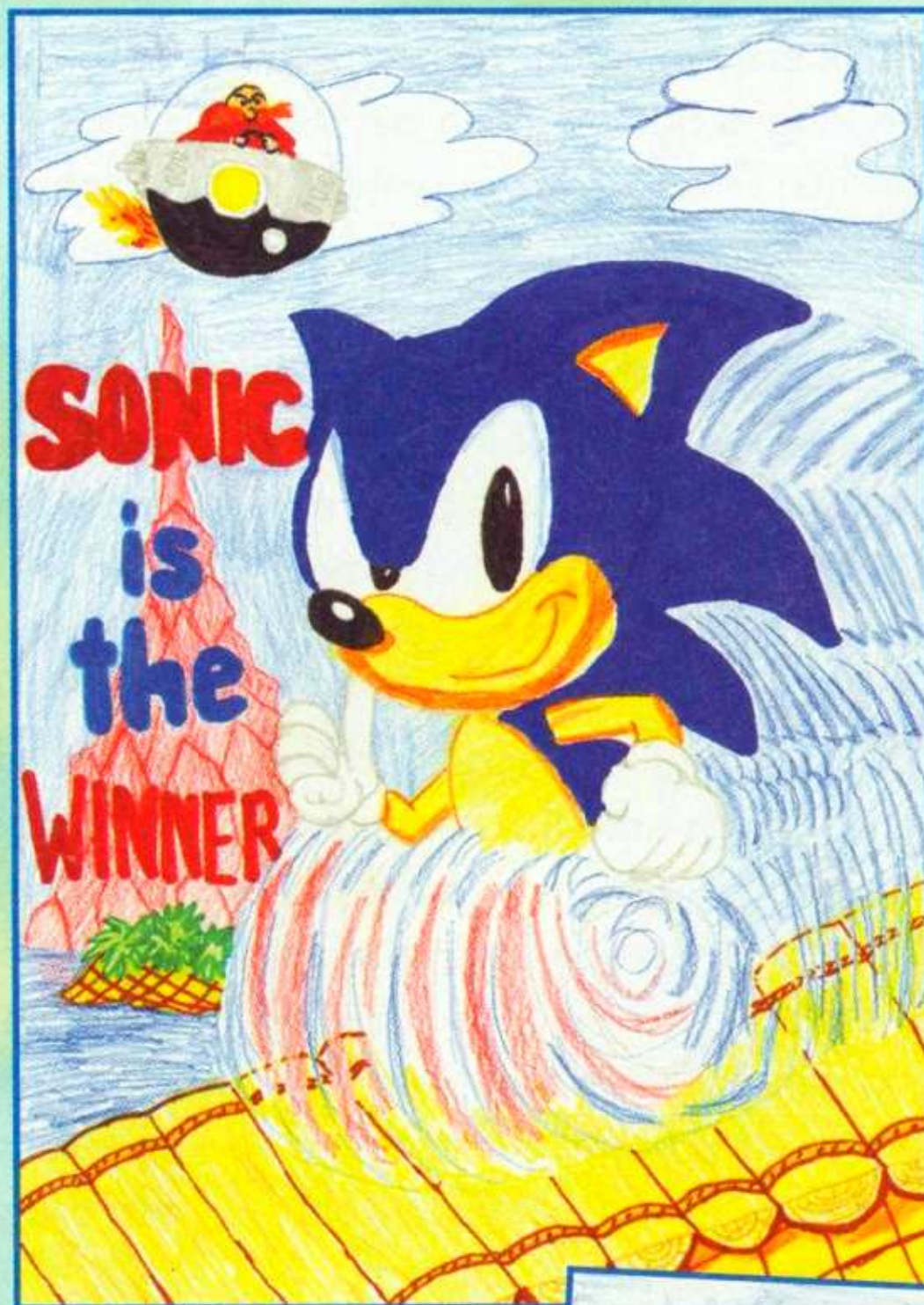
1. Konkrete Fragen zu Spielen wie beispielsweise „Wie komme ich bei Sonic 3 im dritten Level an dem Gegner vorbei?“ können wir leider nicht in der Mailbox beantworten.
2. Leider ist es uns nicht möglich, Briefe schriftlich zu beantworten. Legt deshalb bitte keinen frankierten Rückumschlag bei, er wäre völlig umsonst.

3. Bei Fragen zu Sega-Spielen hilft gerne die Infoline von Sega, die ihr von 10.00 bis 18.00 Uhr unter der Nummer 040-2270961 erreichen könnt. Bevor ihr dort anruft, vergewissert euch gegebenenfalls, daß auch eure Eltern damit einverstanden sind.

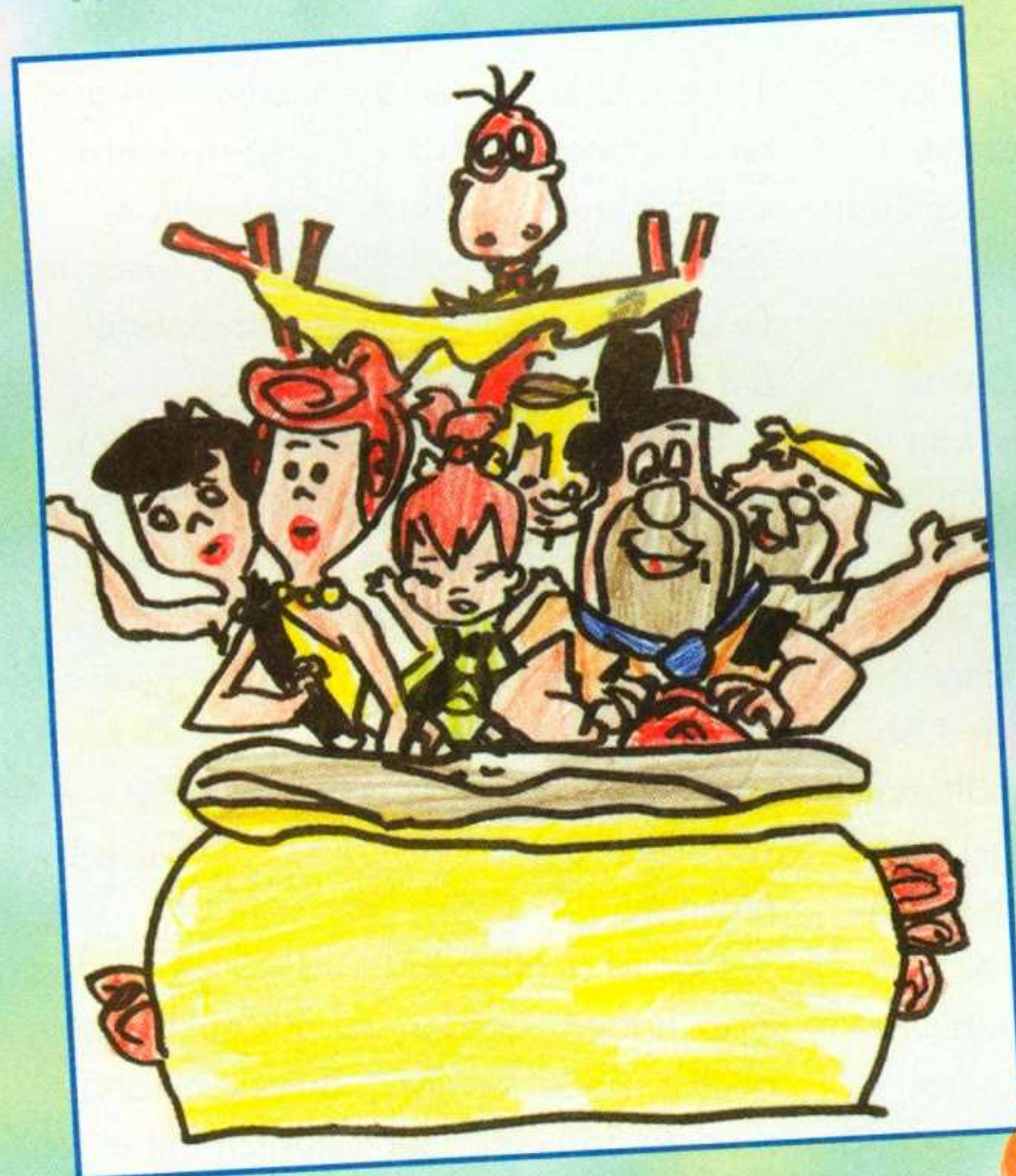
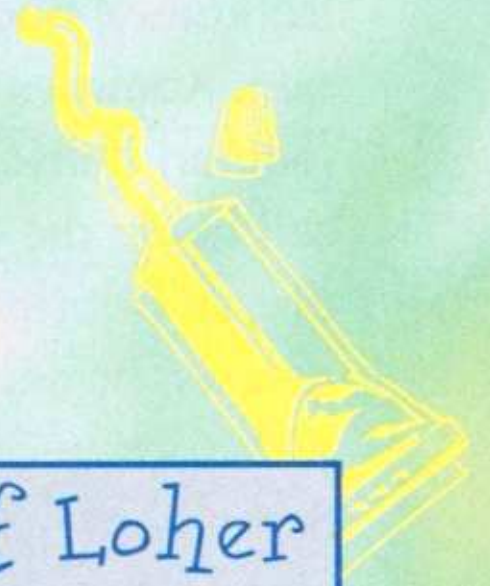
4. Achtet bitte auf eine genaue Beschriftung des Umschlages. Briefe an die Mailbox verseht ihr bitte mit dem Kennwort „Mailbox“, während Zeichnungen unter dem Kennwort „Paintbox“ einzusenden sind. Wenn ihr an den Competitions

teilnehmen wollt, achtet bitte auf die entsprechenden angegebenen Kennworte. Kleinanzeigen müssen logischerweise unter dem Kennwort „Sega Box“ eingesandt werden.

5. Unter allen Einsendern wird monatlich ein Spiel an den Schreiber des besten Leserbriefs des Monats verliehen. Standardlobhudeleien und Standardaufbau führen hier meist nicht zum Ziel. Was wir hören wollen, sind Argumente, sowohl positive als auch negative, jedoch natürlich stets objektive.



Josef Loher
aus Freundorf



Nicole
Allgäuer
aus Lustenau



Leider
unbekannt!



bißchen traurig, denn es waren so wenig Leserbriefe und Bilder wie noch nie in unserem Regal" - da mußte ich ran! Das fand ich so cool, da mußte ich euch einfach schreiben.

Normalerweise bin ich bei diesem Wetter oft draußen, aber heute habe ich keinen Bock, draußen zu verbrennen. Kommen wir mal wieder zu eurer (deiner) Zeitschrift. Irgendwie gefällt mir seit heute die ganze Zeitschrift, seit ich diesen traurigen Bericht von Hans gelesen habe. Kann es sein, daß ihr (du) auch gern ein Foto von euren Schreibern hättet? Moment, da habe ich eines, aber da schaue ich ziemlich mürrisch aus, wie so ein „Möchtegern-Cool-Man“, aber das bin ich auf keinen Fall. Herrje! Vorgestellt habe ich mich ja noch gar nicht. Also, ich heiße Nico, bin 14 Jahre alt, bin ein halber Grieche und stehe total auf Capella und voll auf Rave und Techno. Ach ja, und wie ich gesagt habe, stehe ich seit heute auch auf das SEGA Magazin. Ich habe jetzt auch einmal eine Frage.

1. Und zwar wollte ich mir vor kurzem einen Game Gear kaufen. Als meine Mutter davon erfuhr, meinte sie, daß man davon schlechte Augen bekommt, weil da ein zu kleiner Bildschirm ist. Weil ich sowieso schon eine Brille habe, habe ich ein bißchen Angst bekommen, daß meine Augen noch schlechter werden. Ich weiß, ihr könnt jetzt nicht schreiben „Game Gear verursacht schlechtes Sehen“, dann würde ja vielleicht keiner mehr den Game Gear kaufen. Ich hoffe aber, ihr sagt nun trotzdem die Wahrheit.

2. Ein Kumpel von mir hatte einmal bei irgendeiner Zeitschrift ein Abo, und als er es kündigen wollte, bekam er dadurch die totalen Probleme. Die haben ihm die Zeitschriften weiterhin geschickt, und er mußte sie bezahlen. Erst als seine Mutter irgendwie gedroht hat, damit vor Gericht zu gehen, haben sie es endlich gekündigt. So, ich möchte vielleicht eure Zeitschrift auch mal abonnieren, aber ich habe keinen Bock, das gleiche durchzumachen wie mein Freund. Ich weiß, das kommt bei euch bestimmt nicht vor, aber könntet ihr mir das nicht irgendwie garantieren?

Unbekannt

Vielen Dank erst einmal für deinen sechs (!!) Seiten langen Brief, den ich aus verständlichen Gründen kürzen mußte. Ich hoffe, daß in letzter Zeit noch viele andere am SEGA Magazin Gefallen gefunden haben.

1. Der Game Gear ist nicht schlechter oder besser für die Augen als andere Sachen, wie beispielsweise ein Game Boy. Ob man nun für die Schule lernt, die Tageszeitung liest oder fernsieht, anstrengen muß man die Augen immer. Am besten wäre es natürlich, wenn man den ganzen Tag die Augen schließt, doch dies ist nicht gerade unterhaltsam. Ich habe die Brille mit 12 bekommen, noch bevor ich das erste Mal einen Computer gesehen habe, und seitdem sehe ich auch nicht schlechter, obwohl ich den ganzen Tag am Bildschirm verbringe.

2. Prinzipiell ist der Vorfall bei deinem Freund natürlich bedauernd, allerdings weiß ich nicht genau, wieso er Probleme bekommen hat. Bei uns gilt ein Abo für mindestens ein Jahr, als Geschenk erhält man dafür auch noch einen wertvollen Sammelordner. Will man nun nach der Widerrufsfrist von vier Wochen das Abo kündigen, muß man zumindest ein ganzes Jahr die Hefte beziehen. Vier Wochen vor dem Ablauf des Abos, d. h. vor dem Erhalt der zwölften Ausgabe, kann man das Abo dann kündigen. Den Ordner erhält man ja auch deswegen geschenkt, weil man ein ganzes Jahr dabei bleibt. Ein Abonnement unter einem Jahr würde sich ja kaum rentieren, da es ja ein erheblicher Aufwand ist, die Daten zu speichern, den Ordner zu kaufen und anschließend rauszuschicken. Wenn man nicht die Mindestlaufzeit von zwölf Monaten hätte, würde sich für uns ein Anbieten des Abos nicht lohnen. Ich hoffe, das war einigermaßen verständlich. Wenn man sich an die Fristen hält, kommt man natürlich problemlos aus dem Abo raus.

Game Gear & Nachbestellen



Nachdem ich mir kurzentschlossen und wider Erwarten einen Game Gear für DM

150,- gekauft habe, stellen sich mir einige Fragen.

1. Lohnt sich die Anschaffung eines TV-Tuners hinsichtlich der Empfangsqualität?
2. Da man in den einschlägigen Magazinen relativ wenig Tests für den GG findet, folgende Frage: Stellt Sega die Produktion ein?
3. Hattet ihr nicht in der ersten Ausgabe einen „Mega Shop“? Ich suche nämlich das „Sonic Pin-Set“. Der damalige Preis war DM 19,95.
4. Besteht die Möglichkeit, fehlende Ausgaben des SEGA Magazins nachzubestellen? Wenn ja, zu welchem Preis? Ich würde mich freuen, wenn ihr mir eine Antwort auf diese weltbewegenden Fragen geben könntet.

Torsten Prill, 22305 Hamburg

1. Dem Urteil unseres Anzeigenverkäufers Thorsten nach zu schließen, lohnt sich diese Anschaffung sehr wohl, er verfolgt nämlich auf dem Game Gear mit TV-Tuner immer die Zeichentrickserien auf den Privatsendern.

2. Sega hat mit dem Game Gear noch große Pläne! Auch wenn derzeit nicht so viele Spiele erscheinen, bedeutet dies noch lange nicht, daß die Produktion eingestellt wird. In den nächsten Monaten ist immerhin mit Sonic Triple Trouble, König der Löwen, Road Rash 2, PGA Tour Golf 2 und auch mit Daffy Duck zu rechnen.

3. Das ist richtig, und falls wir genügend Platz haben, werden wir ihn auch demnächst wieder bringen. Bestellen kannst du dein Sonic Pin-Set natürlich mit einer förmlichen Bestellung unter dem Kennwort Leserservice. Hinzu kommen noch DM 7,- Versandkosten.

4. Einige Ausgaben des Sega Magazins sind aufgrund der großen Nachfrage schon vergriffen, doch du kannst die gewünschten Ausgaben zum Preis von jeweils DM 5,- zuzüglich Versandkosten beim Leserservice bestellen.

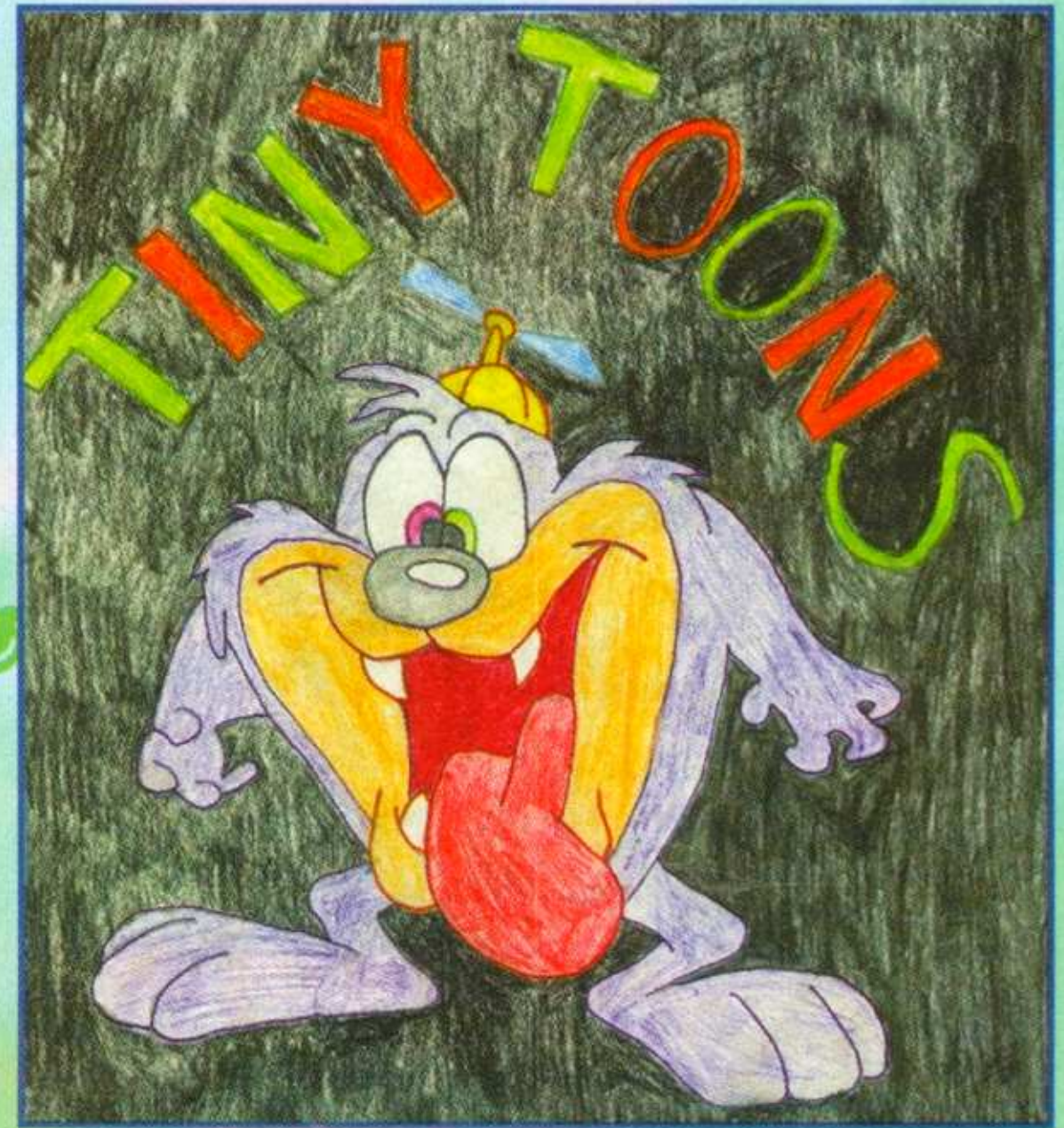




Sven Kittel



Leider unbekannt!



SEGA ABC

Ab der Ausgabe 11/94 wollen wir endlich unser geplantes SEGA ABC präsentieren. Allerdings müssen wir hierzu auch noch wissen, was wir euch erklären sollen.

Um es euch ganz einfach zu machen, haben wir auf dieser Seite einen Coupon abgedruckt, in dem ihr bitte die Begriffe notiert, die wir euch genauer erläutern sollen. Ob es nun MBit, Cartridge oder Joypad ist, jede sinnvolle Einsendung wird in der Serie ab Ausgabe 11/94 genauestens erklärt. Schickt die Postkarte bis spätestens Ende September an nachfolgende Adresse. Nur mit eurer Mitarbeit können wir das SEGA Magazin zur absoluten Sega-Bibel machen.

Die Adresse:

SEGA Magazin • Kennwort: ABC
Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg

Zu erklärende Begriffe für die Serie
„SEGA ABC“ ab SEGA Magazin 11/94.

Mit folgenden Begriffen
komme ich nicht ganz
zurecht:

1. 2. 3. 4.

Name, Vorname

Straße

Wohnort

System



SONIC & KNUCKLES



Der vierte Teil der Jump & Run-Saga für den Mega Drive erscheint am 18.10.94.



Wir werfen einen ausführlichen Blick auf die Vorabversion.

ECCO: TIDES OF TIME

Der Delphin Ecco schwimmt wieder los! Wie aufregend seine Abenteuer sind, enthüllen wir in unserem großen Special.



SHINING FORCE 2



Freunde von Rollenspielen und Adventures dürfen sich auf den ausführlichen Test dieses neuen Meisterwerks freuen! Wie gut ist es wirklich?

MICROMACHINES 2

Der zweite Teil des aberwitzigen Rennspiels ist endlich fertig. Wir sind mit J-Cart ausführliche Testrunden gefahren und sagen euch, ob sich eine Investition lohnt.



Inserentenverzeichnis:

Bastei	87	Kranz	73
CompuTec	71, 75, 91	Kudak	79
Cybersoft	27	Powersoft	29
Electronic Arts	20, 21	SD-Media	2
Fast Line	9	Sega	11, 12, 13, 14, 15
Games Garden	92	Test & Take	92
Games Line	73	TV Games	29
Game Xpress	8	Virgin	100
ICP	99	World of Games	92

Impressum

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silberman

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:

Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistent:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Petra Maueröder (pm), Oliver Menne (om),
Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Simon Schmid

Titel: Earthworm Jim,

© Shiny Entertainment. Wir danken.

Gestaltung und Konzeption

der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenbüro:

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

Anzeigenleitung:

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

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Tel. 09 11/9 68 32 32
Fax. 09 11/64 27 860

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN: 0946-6274

Beilagenhinweis:

Einem Teil dieser Auflage liegt eine Beilage der LBS, Münster bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Ab 12.10.94 am Kiosk

Call us!

Infoservice

DER HEISSE DRAHT FÜR SCHNELLEN RAT.

TIPS & TRICKS FÜR MEGAFREAKS.

NULL PROBLEMO AUF LEVEL 42.

ZUR MUSCHEL GREIFEN UND PHONEN:

MONTAGS BIS FREITAGS VON 10.00 BIS 18 00 UHR.

UNTER **040/22 709 61.**

ODER FILZSTIFT KREISEN LASSEN.

UND AB GEHT DIE POST. AN:

SEGA INFOSERVICE, POSTFACH 305568, 20317 HAMBURG.

NOCH FRAGEN? BITTE MELDE DICH!



SEGA



Shirer Wahnsinn.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME

Virgin
INTERACTIVE
entertainment.

SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.