

SEGA

1 Mac

2/95

15. Ausgabe
Februar '95

DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274



VIRTUA RACING ABGEHÄNGT?

Kawasaki Superbikes
Rock'n'Roll Racing
Street Racer
BC Racers

FIT FOR FUN

World Cup Golf
Brett Hull Hockey
Striker

NEXT GENERATION

Metal Head für 32X
Der Saturn ist da!

Ecco 2

Micro Machines 2

König der Löwen

Shining Force 2

Soulstar



RISTAR

Segas neuer Star auf MD/GG



MR. NUTZ

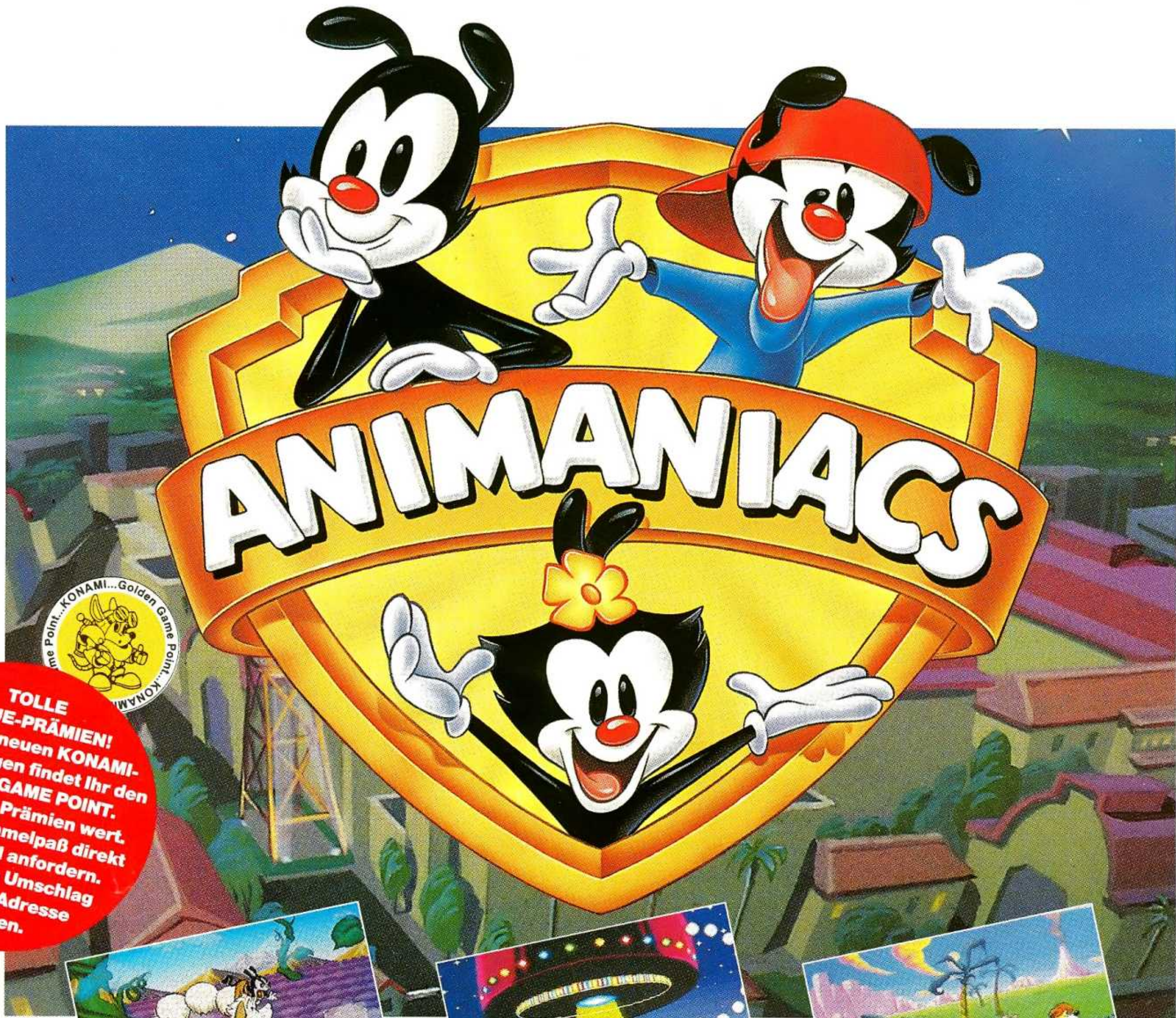
Kunterbuntes Jump
& Run für MD



STORY OF THOR

Brillantes Action-
Adventure für MD





KONAMI

Superstarker Videospielspaß

TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den **GOLDEN GAME POINT**. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Das ist Videospielspaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielpower für das
Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.



SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“



**Horten
Horten
Horten**



KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

SPIELEINDEX

Mega CD II

BC Racers	26
Ecco 2	6
Corpse Killer	8
World Cup Golf	22

Mega Drive 32X

Afterburner	32
Corpse Killer	8
Scottish Open	6
Space Harrier	31
Metal Head	74

Mega Drive

Batman & Robin	83
Boogerman	32
Brett Hull Hockey	21
Cool Spot	72
Daffy Duck	6
Generations Lost	20
Kawasaki Superbikes	70
Mr. Nutz	24
NBA Jam Tourn.	6
Ristar	4
Rise of the Robots	18
Rock 'n' Roll Racing	16
NHL '95	81
Nigel Mansell Racing	71
Samurai Shodown	78
Stargate	6
Story of Thor	84
Street Racer	82
Striker	80
Syndicate	6
Theme Park	6
True Lies	8

Game Gear

Hurricanes	6
Mickey Mouse 3	8
Power Rangers	67
Rise of the Robots	6
Ristar	4
The Ottifants	73
Stargate	6
Taz Mania 2	68

Master System

The Ottifants	75
---------------------	----

erzlich willkommen im Jahr 1995, das den Aufbruch in eine **neue Spielegeneration** erleben wird. Der **32X** erobert gerade die Spielewelt, Mitte des Jahres erscheint ein Mega Drive mit integriertem 32X (Arbeitstitel **Neptun**), und im September gibt's den **Saturn**. Ein paar Neuerungen hätten wir auch anzubieten, wenn auch nicht ganz so revolutionär: monatlich präsentieren wir die aktuellen **Saturn-News**, nehmen einen oder zwei **Klassiker** unter die Lupe und starten unsere neue Serie **'Making of a Videogame'**. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 88 Charts
- 97 Die Gewinner
- 92 Kleinanzeigen
- 94 Mailbox
- 98 Impressum
- 98 Vorschau

FEATURES

- 10 Aktuelle Saturn-News
- 12 Klassiker im Blickpunkt
- 95 Sega ABC - Wissen total!
- 91 Streetbeat - Musik & Co.

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Cheats & Tricks

NEWS

- 06 Mickey Mouse 3 für GG
- 08 Stargate von Acclaim
- 06 True Lies auf MD

SPECIALS

- 83 BATMAN & ROBIN
- 04 RISTAR
- 76 METAL HEAD
- 71 NHL '95
- 78 SAMURAI SHODOWN
- 84 STORY OF THOR
- 82 STREET RACER
- 80 STRIKER

TESTS DES MONATS

- 26 BC RACERS
Cores neuester Mega CD-Kracher.
- 72 BRETT HULL HOCKEY
Ein Konkurrent für NHL Hockey?
- 18 RISE OF THE ROBOTS
Der langerwartete Prügelhit?
- 16 ROCK 'N' ROLL RACING
Rasante Rennspiel-Action.
- 68 TAZ 2: ESCAPE OF MARS
Cooles Jump & Run für Game Gear.

RISTAR
Sonic bekommt Konkurrenz. Wir enthüllen Segas neuen Jump & Run-Helden!

(1)4



STORY OF THOR
Besser als Landstalker, Soleil & Co? Wir stellen das Mega-Adventure vor.

{3}4





Gegner können gegen ihren Willen auch als Transporter mißbraucht werden.



Die gesamte Aufmachung erinnert nicht unbeabsichtigt an Sonic.

Schon wieder ein Jump & Run-Spiel..., aber was für eins! Sega und seine sonic-erfahrenen Mannen haben mal wieder monatelang in ihrer Entwicklungsabteilung gewerkelt, um die Mega Drive-Jünger mit einer weiteren Geschicklichkeits-Perle zu begeistern. Herausgekommen ist ein buntes Jump & Run-Spiel mit einem knuddeligen Sternchen namens Ristar als Hauptdarsteller. Dieser äußerst goldig animierte Held besitzt zwar nicht die Lauffreudigkeit seines Kollegen Sonic, dafür kann er aber seine Arme auf Knopfdruck mächtig strecken und so seine Gegner

Ristar

EIN KLEINES STERN-WESEN SORGT FÜR FRISCHEN WIND IN DER JUMP & RUN-SZENE. OB ES SONIC, DYNAMITE HEADDY & CO. KONKURRENZ MACHEN KANN?
VON ULF SCHNEIDER

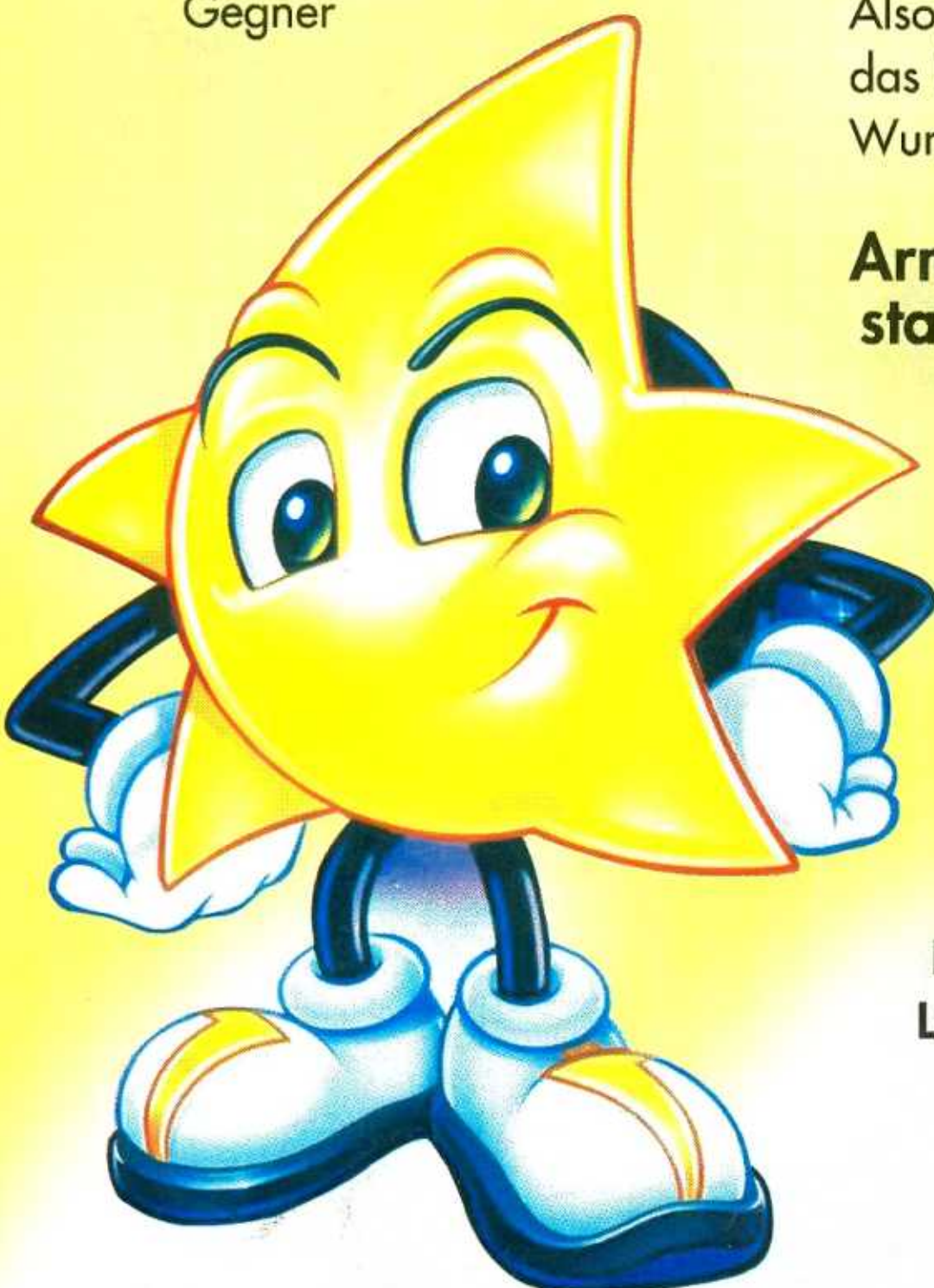
schlagartig überrumpeln; und dazu hat er auch einen triftigen Grund, schließlich wird sein Heimatplanet gerade von einem interplanetarischen Schurken bedroht. Also, keine Zeit verlieren und das Übel sofort an seiner Wurzel bekämpfen!

Arme strecken statt Hüpfen

Was für Dynamite Headdy der Kopf ist, sind für Ristar die praktischen Arme. Feinde können diesmal

Der Boss des zweiten Levels ist ein schlechtgelaunter Hammerhai. Da der Wasserspiegel im Laufe des Kampfes immer mehr sinkt, werden die Ausweichmöglichkeiten permanent schlechter.

nämlich nicht durch gezielte Po-Attacken beeindruckt werden. Stattdessen müßt ihr die Feinde mit Ristars patenten Gummiarmen packen und ihnen anschließend eine Kopfnuß verpassen (passiert automatisch, sobald ihr die Taste loslaßt). Damit aber noch nicht genug: auch scheinbar unerreichbare Treppenstufen bzw. Plattformen können mit seinem Greifarmen erreicht werden.



Vorsicht Falle!

Gleich zu Beginn des dritten Levels erhaltet ihr eine silberne Statue, die in diesem Abschnitt eine wichtige Rolle spielt. Um die vielen Fallen auszutricksen, müßt ihr nämlich die Statue auf den Auslöseknopf werfen, damit die Falle zuschnappt. Nun könnt ihr die Falle in Seelenruhe zerstören.



Beim Greifen der zahlreichen auf knuddelig getrimmten Aggressoren bedarf es nicht nur einer Portion Geschicklichkeit, sondern auch ein bißchen Umsicht. An man-

chen Feinden kann man sich nämlich auch prima festhalten (einfach die B-Taste gedrückt halten). Durch diese Trittbrettfahrer-Mentalität erreicht ihr oftmals Stellen, die selbst durch geschicktes Springen nicht erreichbar wären. Die ausstreckbaren Arme spielen übrigens auch beim Abschluß der Levels, die jeweils in zwei Abschnitte unterteilt sind, eine wichtige Rolle. Am Ende eines Levels könnt ihr euch nämlich an einer Stange festhalten und wie ein Profi-Turner mit immer höherem Tempo im Kreis herumdrehen. Wenn ihr hier einen möglichst großen „Height Bonus“ erzielen wollt, müßt ihr im richtigen Augenblick loslassen, um hoch herauskatapultiert zu werden.

Gutes Leveldesign

Technisch und vor allem in grafischer Hinsicht macht Ristar eine blendende Figur. Jeder Abschnitt ist vollgestopft mit bunten Sprites und nicht minder farbigen Hintergründen, die allesamt durch geschmackvolle Farbkompositionen glänzen. Auch sämtliche Feinde wurden sehr ansprechend gezeichnet. Apropos „Feinde“: jeder Level birgt mindestens einen Zwischen- bzw. Endgegner, die meistens eine ganz



Die Bäume müssen manchmal durchgeschüttelt werden, damit sie umfallen.

besondere Angriffsstrategie benötigen, damit sie den Löffel abgeben. Beispielsweise muß der erste Boss mehrfach „durchgeschüttelt“ werden, damit er sein Rückengepäck verliert. Dieser Gegenstand sollte dann schleunigst aufgesammelt und gegen den Bösewicht geschmissen werden, damit er ein Stück seiner Lebensenergie einbüßt. Alle Abschnitte haben übrigens ein eigenes Thema: während euch der erste Level beispielsweise in ein futuristisches Waldstück führt, geht Ristar im zweiten Level buchstäblich baden.

Die Game Gear-Version

Kaum zu glauben: Auf dem kleinen Game Gear wurden optisch kaum Abstriche gegenüber der hochgezüchteten 16Bit-Version gemacht. Auch das Gameplay bietet im großen und ganzen denselben Spielablauf, wobei das Leveldesign bis auf das Grundthema völlig neu gestaltet wurde. Lediglich zahlreiche Bonuspunkte in Form von Sternen sind neu hinzugekommen, die durch fleißiges Sammeln sogar ein Freileben ergeben können. Der erste Spieleindruck dieses technisch gesehen herausra-

genden Spiels war sehr vielversprechend, so daß auch die Besitzer von Segas „Kleinstem“ sich auf ein prächtiges Hüpfspiel freuen dürfen.



Items werden in der Regel in solchen Schatztruhen aufbewahrt.



Diese Riesenmuschel muß wohl oder übel vernichtet werden, damit eine störende Barrikade verschwindet.



Der Zwischengegner im zweiten Level ist eine Riesenwelle, der man lediglich eine Weile lang ausweichen muß.



Die Abrechnung nach einem bestandenen Level honoriert sogar geknackte Schatztruhen und gelöste Geheimnisse.



Wie gewohnt glänzt das neueste Mickey-Spiel mit toller Grafik.

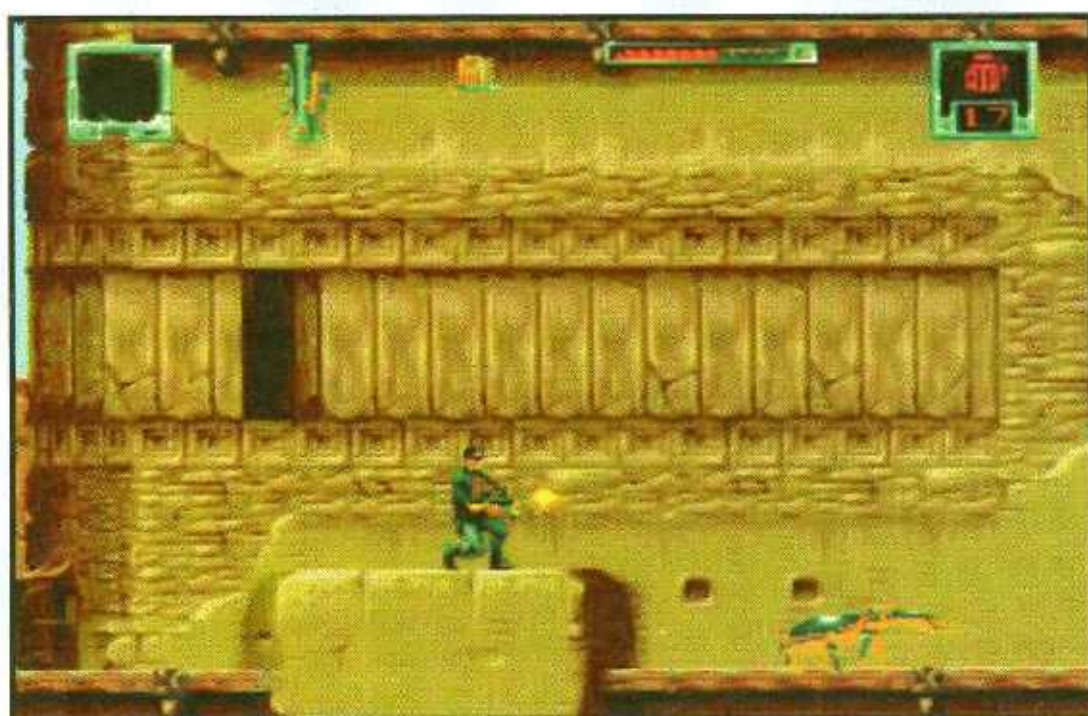


MICKEY MOUSE 3

Disney bekanntester Star ist wieder zurück! Für die Game Gear-User steht demnächst das Jump & Run Mickey Mouse 3-Legend Of Illusion an. Irgendwann im Mittelalter wird Mickey von dem selbstverliebten Herrscher King Pete auf die Reise geschickt, um das Königreich zu retten. Da nur ein König das legendäre Wasser des Lebens finden kann und Pete zu faul ist, danach zu suchen, ernennt Pete Mickey kurzerhand zum König. Der weigert sich zunächst, entschließt sich aber dann, das Königreich von Goofy zu suchen. Tolle Animationen, fließendes Scrolling sind zu erwarten.

STARGATE

Acclaims neuestes Lizenzspiel überrascht mit unterschiedlichen Spieldesigns. Als Vorlage dient der überaus erfolgreiche Science Fiction-Film von dem deutschen Regisseur Roland Emmerich, der in den ersten Wochen schon über 40 Millionen Dollar eingespielt hat. Während die Mega Drive-Version auf den ersten Blick wie eine Umsetzung des Super NES-Hits Super Star Wars aussieht, ist die Game Gear-Variante eine Art dreidimensionaler Tetris-Verschnitt, der viel Spaß macht, wenn man ihn einmal durchschaut hat. Da sich der Film um ein Rätsel dreht, bot es sich auch geradezu an, ein Tüftelspiel daraus zu machen, wahrscheinlich auch deswegen, weil sich die Mega Drive-Version kaum ansprechend auf den Game Gear hätte umsetzen lassen. Die 16-Bit-Variante wartet nämlich mit fließenden Animationen, detaillierten Hintergründen und einer großen Portion Action auf. Man steuert den bewaffneten Helden in bester Probotector-Manier durch abwechslungsreiche Levels, die allesamt orientalisches Flair aufweisen. Um die Story des Films auch entsprechend einzubinden, gibt es nach jedem Level ansprechende Zwischenbilder, welche die Geschichte weitererzählen. Die beiden Vorab-Versionen lassen somit auf gelungene Spiele unterschiedlichster Genres hoffen.



Eklige Skorpione, welche durch die Wüste krabbeln, lassen sich leicht ausschalten.



Beim Granatenwerfen muß man besonders aufpassen.



Die Zwischensequenzen sind grafisch toll gemacht.

WAS KOMMT DEMNÄCHST?

NBA JAM T.E.

Neue Spieler, bessere Grafiken und frische Spielmodi bietet die Tournament Edition für Mega Drive. Release: Januar



DAFFY DUCK

Während sich Daffy Duck gerade bei den 8-Bit-Usern in die Herzen spielt, tüftelt Prob an den letzten Feinheiten des MD-Jump & Runs. Release: Februar



RISE OF THE ROBOTS

Von der grandiosen Grafik des Prügelhits wird bei der Game Gear-Version vermutlich nicht mehr viel übrig bleiben. Release: Februar



SYNDICATE

Bullfrogs Strategiespiel überrascht mit herber Action und einer ganzen Ladung Spielspaß. Ein sicherer Hit-Tip. Release: Januar



THEME PARK

Die Rummelplatzsimulation von den Populous-Schöpfern sorgt auf PC und Amiga schon für Furore. Wie wird die MD-Version? Release: März



SCOTTISH OPEN

Core Design hat sein 32X-Golfspiel in Scottish Open Virtual Golf umbenannt. Tolle 3D-Grafiken werden versprochen. Release: März



HURRICANES

Sonderlich überzeugen konnte die Mega Drive-Version von U.S.Golds Marko's MF nicht gerade, doch GG-User dürfen hoffen. Release: Februar



ECCO 2: TIDES OF TIME

Ein unglaubliches 3D-Intro und genialer Q-Sound werden für die Mega CD II-Version des Action-Adventure-Hits angekündigt. Release: Januar

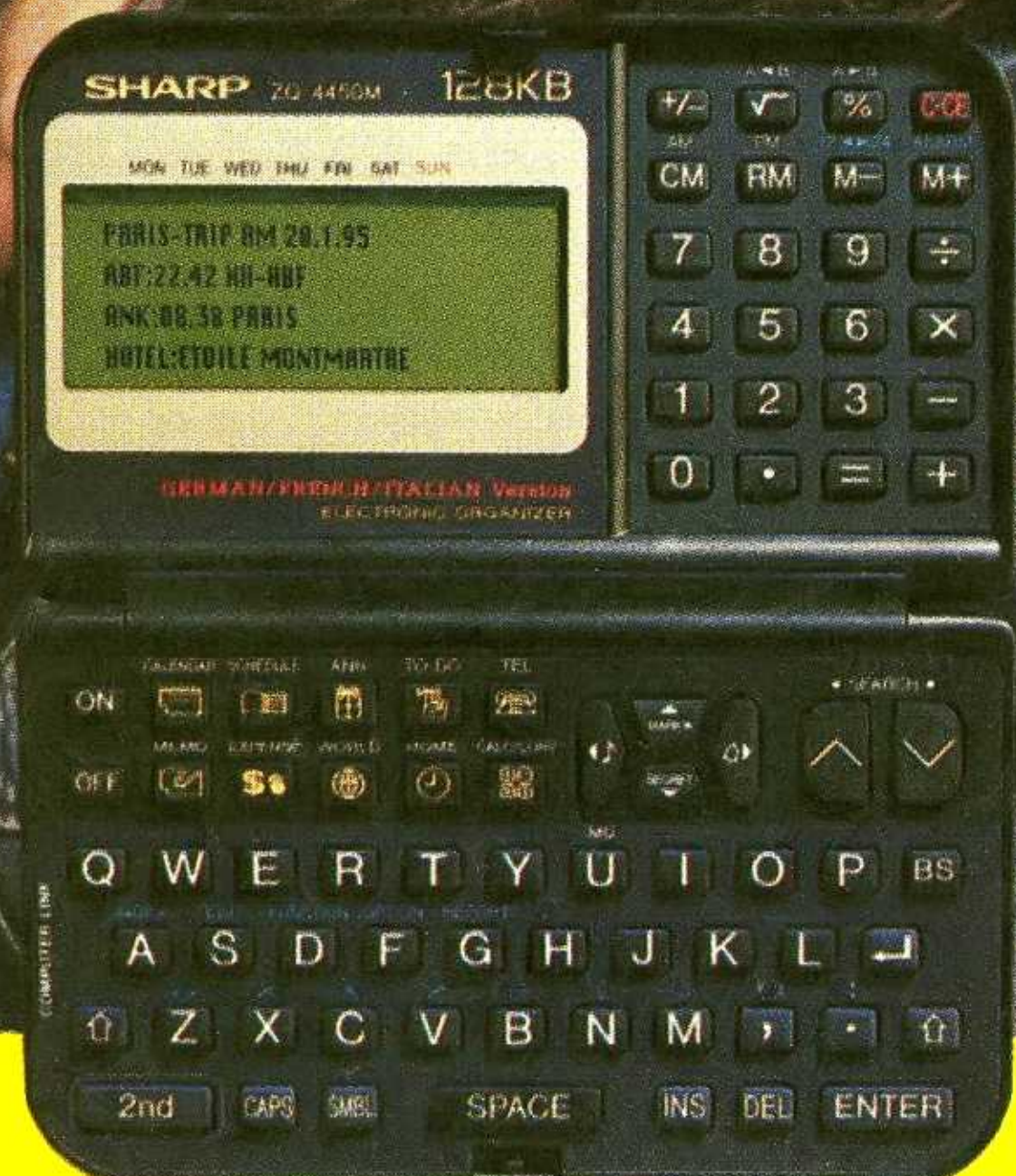


I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert,
als wir uns an jenem verregneten Montag
auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern
hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht
vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an
diesem Wochenende in Paris. Sämtliche
Zugverbindungen sind schon eingegeben.
Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

Alle Adressen unserer Freunde
sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit
unvergeßlichen 128 KB
und PC-Link von Sharp.
Gleich notieren!



DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 • Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

MORTAL KOMBAT 3

Ja! Unter größten Anstrengungen konnten wir für euch das allererste Bild von Mortal Kombat 3 auftreiben. Nun haben die wilden Gerüchte endlich ein Ende, ob Mortal Kombat 3 ein 3D-Kampfspiel sein wird im Stile von Virtua Fighter oder - wie bisher - bewährte 2D-Prügelkunst bieten wird. Offensichtlich bleibt man beim 2D-Verfahren, allerdings nicht ohne ein paar deutliche Verbesserungen vorzunehmen. Die Figuren sehen nun absolut realistisch aus und warten mit perfekten Animationen auf. Umsetzungen für Mega Drive und 32X sind laut Acclaim für September 1995 angekündigt. Wir halten euch auf dem laufenden!



Grandios! Die Grafik der Spielautomaten-Version schlägt alles bisher Dagewesene. Wie wird die Umsetzung.

CORPSE KILLER

Digital Pictures dreht wieder! Die Schöpfer von FMV-Hits wie Ground Zero Texas oder Nighttrap basteln derzeit gerade an ihrem neuesten Spiel, das für Mega CD II und 32X CD erscheinen wird. Derzeit drehen sie gerade mit einem Millionen-Budget am Strand von Puerto Rico die Videosequenzen. Als Mitglied einer fünfköpfigen Navy-Seals-Truppe muß man Dr. Hellman töten, der gerade eine Armee von Zombies aufstellt, um die Welt zu erobern. In Sachen Gameplay wird sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht viel ändern, machen wir uns also gefaßt auf einen weiteren, komplexen FMV-Hit, der auf dem 32X zumindest grafisch atemberaubend gut aussehen wird.



Seine Armee besteht aus solchen ekligen Biestern (rechts).

Dr. Hellman ist der obligatorische Bösewicht (links).



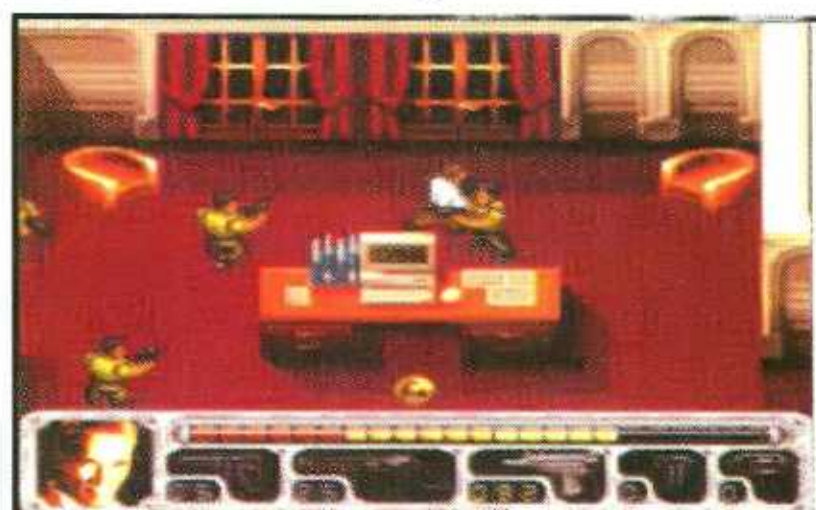
Winston und Jules dienen als hilfreiche Gefährten.



TRUE LIES

Während der neueste Film von Arnold Schwarzenegger als astreine Komödie für volle Kassen sorgt, beschert uns Acclaim demnächst die Umsetzung zu seinem letzten Action-Knüller 'True Lies'. Auf den ersten Blick sieht die Mega Drive-Version wie eine aufgepumpte Version von Gauntlet, The Chaos Engine & Co aus. Aus der Vogelperspektive steuert man seinen erstaunlich realistisch aussehenden Arnie durch rund zehn actiongeladene Levels, die mit Brutalo-Einlagen nicht sparen. Für Abwechslung sorgen diverse Flugeinlagen mit gerenderten Flugzeugen. Der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Mächtig gut bewaffnet steuert man Arnie durch die Gauntlet-ähnlichen Levels. Links düst er mit einem Flieger umher.



LETZTE MELDUNG!

Die Kombimodul-Idee machte Sonic & Knuckles zum durchschlagenden Erfolg. Nun plant Sega neue Spiele mit der Kombi-Idee. Ein Prügelspiel und ein Sportspiel kommen derzeit dafür in Frage. Wird Street Fighter II oder Eternal Champions dabei sein? +++ USHRA Monster Truck Wars von Acclaim erscheint nun doch nicht auf dem Mega Drive, ob eine Game Gear-Version definitiv kommt, steht immer noch nicht fest. +++ Core Design wurde von Centregold aufgekauft. Zu Centregold gehört unter anderem auch schon U.S.Gold. An der Produktqualität und der Entwicklungsmannschaft soll sich nichts ändern, man benötigte nur mehr Kapital für die Entwicklung künftiger Spiele. +++ Für Januar ist eine spezielle 32X-Version von Soulstar angekündigt, während im Frühjahr Thunderhawk für das 32X veröffentlicht wird. +++ Battlecorps 2: Machinehead Slaughterhouse Earth und Shelschock werden nur noch für den Saturn erscheinen. +++ David Perry arbeitet angeblich an einer Mega CD II-Version von seinem Hit Earthworm Jim. Sie soll alle Jump & Run-Spiele in den Schatten stellen! +++ Die Virtual Reality-Brille für den Mega Drive wurde gecancelled. Der Mega Drive ist technisch nicht in der Lage, dieses neue Medium optimal zu bedienen. +++ Battle Frenzy von Domark sollte eine Wertung von 71 % bekommen und nicht - wie irrtümlich abgedruckt - 81 %! Sorry!

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE II	
"KÖNIG DER LÖWEN SET"	289.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
6 BUTTON INFRAROT (2 PADS)	89.-
6 BUTTON ARCADE POWER STICK	89.-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA	
(AUCH EA SPIELE)	59.-
RGB KABEL (BITTE ANGEBEN	
OB FÜR MD 2 OD. 1)	29.-
AERO THE ACROBAT 2	109.-
ATP TENNIS (FEB.)	114.-
BABY BOOM (JAN)	114.-
BATMAN & ROBIN	119.-
BUBSY II	89.-
CANNON FODDER	109.-
CHAOS ENGINE	124.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD (JAN.)	114.-
DEMOLITION MAN	109.-
DER KÖNIG DER LÖWEN (LION KING)	124.-
DRAGON/BRUCE LEE	109.-
DSCHUNGELBUCH	109.-
DUNE II	104.-
DYNAMITE HEADDY	114.-
EARTH WORM JIM	129.-
ECCO THE DOLPHIN 2	109.-
F-1 94	109.-
FIFA SOCCER 95	109.-
FLINK	89.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
HAVOC	99.-
HURRICANES	104.-
INDYCAR RACING	124.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	109.-
KAWASAKI SUPER BIKES	119.-
KICK OFF 3	109.-
LANDSTALKER	119.-
LEMMINGS 2	114.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	99.-
MEGA TURRICAN	99.-
MICRO MACHINES 2	114.-
MICKY MANIA	119.-
MIGHTY MAX	89.-
MR. NUTZ	79.-
NBA LIVE 95	109.-
NHL HOCKEY 95	109.-
NIGEL MANSELL	109.-
PAWS OF FURY	109.-
PETE SAMPRAS TENNIS	109.-
PGA TOUR GOLF III	109.-
PITFALL	114.-
POWER RANGERS	109.-
PROBOTECTOR	109.-
PSYCHO PINBALL	114.-
RED ZONE	114.-
RISE OF THE ROBOTS	139.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION ..	104.-
RUGBY WORLD CUP	109.-
SEAQUEST DSV	114.-

Sonderpreise:

Mega Drive:

Aladdin	79.-
Boogerman	89.-
Hyperdunk	59.-
Mr. Nutz	79.-
Rock'n Roll Racing	99.-
Sparkster	89.-
Shinobi III	54.-
Super Fantasy Zone	59.-

nur solange Vorrat reicht.

Fragen sie auch nach unseren
Neuheiten für das Game Gear
und das Master System!

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

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

SHAQ FU	109.-
SHINING FORCE II	129.-
SYLVESTER & TWEETY	109.-
SYNDICATE	109.-
SOLEIL DT.	124.-
SONIC 3	99.-
SONIC SPINBALL	109.-
SONIC & KNUCKLES	114.-
SPARKSTER	89.-
SPEEDY GONZALES	114.-
STARGATE (JAN.)	119.-
STREETS OF RAGE 3	129.-
SUPER STREET FIGHTER II	129.-
SYNDICATE	109.-
TAZ-MANIA 2 (ESCAPE FROM MARS)	109.-
THEME PARK (ANF. 95)	109.-
TINY TOONS 2 ALL STARS	99.-
TRUE LIES (JAN)	119.-
URBAN STRIKE	109.-
USHRA MONSTER TRUCK WARS (JAN.) ..	124.-
WOLVERINE	119.-
WWF RAW	119.-
WWF RAW INCL. VIDEO	134.-
ZERO TOLERANCE	89.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL	109.-

MEGA CD:

MEGA CD II MIT CD SPIELEBUCH	499.-
UND 3 SPIELEN (SOULSTAR; SPIDERMAN; ROAD.AV.)	
MEGA CD II	
(MIT SPIDERMAN; ROAD AV.)	399.-
BATTLECORPS	119.-
B.C. RACER	114.-
DUNE CD	109.-
DRAGON'S LAIR	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2	109.-
FLINK	99.-
FLASHBACK	99.-
FORMULA 1 WORLD CHAMP.	114.-
HEART OF THE ALIEN	
(ANOTHER W.2) (JAN)	109.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-
LEMMINGS 2	109.-
LINKS (FEB.)	109.-
MEGA RACE CD	99.-
MICKY MANIA	109.-
NBA JAM CD	104.-
PAWS OF FURY	109.-
POWER RANGERS	119.-
POWERMONGER CD	119.-
REBEL ASSAULT	114.-
SONIC CD	84.-
SOULSTAR	119.-
STARBLADE	109.-
TERMINATOR	109.-
THUNDERHAWK	99.-
TOMCAT ALLEY	89.-
WORLD CUP GOLF	99.-
WWF CD	109.-



Stargate (Jan.)
119.- DM



MEGA Drive 32X 389.- DM
Lieferung portofrei
2 x 32 Bit Turbo-Lader für's
Mega Drive - Spiele hierzu:
DOOM 129.-
VR-Racing Deluxe 129.-
Star Wars Arc. 129.-



FIFA Soccer '95
109.-DM



Soleil (dt.)
124.-DM



WWF Raw
134.-DM

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



Der Saturn erobert Japan!

Ende November war es endlich soweit, der Saturn wurde in Japan veröffentlicht und eroberte die Herzen der Videospielfreaks im Sturm. Wir versorgen euch ab jetzt monatlich mit den aktuellen News zum Saturn!



**Spielen in einer anderen Dimension!
Der Saturn macht es möglich!**

Die Veröffentlichung des Saturn sorgte für Chaos auf den Straßen von Japan. Bis zu 100 Meter lange Schlangen bildeten sich vor den Videospileshops, denn schließlich wollte jeder der erste sein, der Virtua Fighter zu Hause spielen kann. Innerhalb der ersten Woche wurden sage und schreibe 170.000 Geräte zum Preis von umgerechnet rund DM 850,- verkauft. Dieser Riesenerfolg war sogar für Sega recht überraschend, denn bislang hatte man in Japan gegenüber Nintendo das Nachsehen. Der wesentliche Grund für den Triumphzug des Saturn dürfte die exzellente Virtua Fighter-Umsetzung sein, die dem Spielhallenvorbild in nichts nachsteht. Blitzschnelle Polygongrafik, exzellente Spielbarkeit und vorbildliches Konsolenhandling zeichnen dieses Prügelspiel aus.

Und wir warten!

Das einzige Problem ist derzeit, daß man sich in Deutschland noch bis zum September 1995 gedulden muß, um einen PAL-Saturn zu bekommen. Es ist übrigens nicht unbedingt ratsam, die teuren Importgeräte zu kaufen, denn sie laufen nur mit einem 60 Hz-

Fernseher und benötigten einen ganz speziellen Netzadapter, außerdem werden die später erscheinenden PAL-Versionen nicht auf den Import-Geräten laufen. Erst wenn der Saturn offiziell in Deutschland erscheint, werden wir in gewohntem Umfang darüber berichten. Allerdings werden wir diese Wartezeit monatlich mit den aktuellsten News zum Thema Saturn verkürzen. Wenn ihr das Sega Magazin lest, könnt ihr also sicher sein, über den Saturn umfassend und zuverlässig informiert zu werden. Wilde Gerüchte gibt's hier nicht!



Das Rennspiel Gale Racer soll die Wartezeit auf Daytona verkürzen.

TECHNISCHE DATEN

CPU:

- 2x SH-2 32Bit @ 28Mhz

Speicherausstattung:

- VRAM: 12 MBits
- Main RAM: 16 MBits
- Sound RAM: 512K
- Buffer RAM: 512K
- Boot RAM: 512K
- Battery RAM: 32K

Grafikfähigkeiten:

- Auflösung: 352x224 bis 640x224
- Farben: 16,7 Mio, 32.000 gleichzeitig darstellbar
- Sprites/Polygone: VDP1 Chip
- Hintergründe: VDP2 Chip; 5 Ebenen, 2 rotierende Ebenen

Sound:

- 16Bit 68EC000 Prozessor @ 11,3 Mhz
- Yamaha FH1 Prozessor
- FM, PCM, 44,1Khz Sampling Frequenz, 32 Kanäle

Datenspeicher:

- DoubleSpeed CD-ROM
- Modulschacht



Clockwork Knight ist ein technisch und grafisch exzellentes Jump & Run-Spiel.



Die Umsetzung des Automatenhits 'Virtua Fighter' war pünktlich zum Start erhältlich.

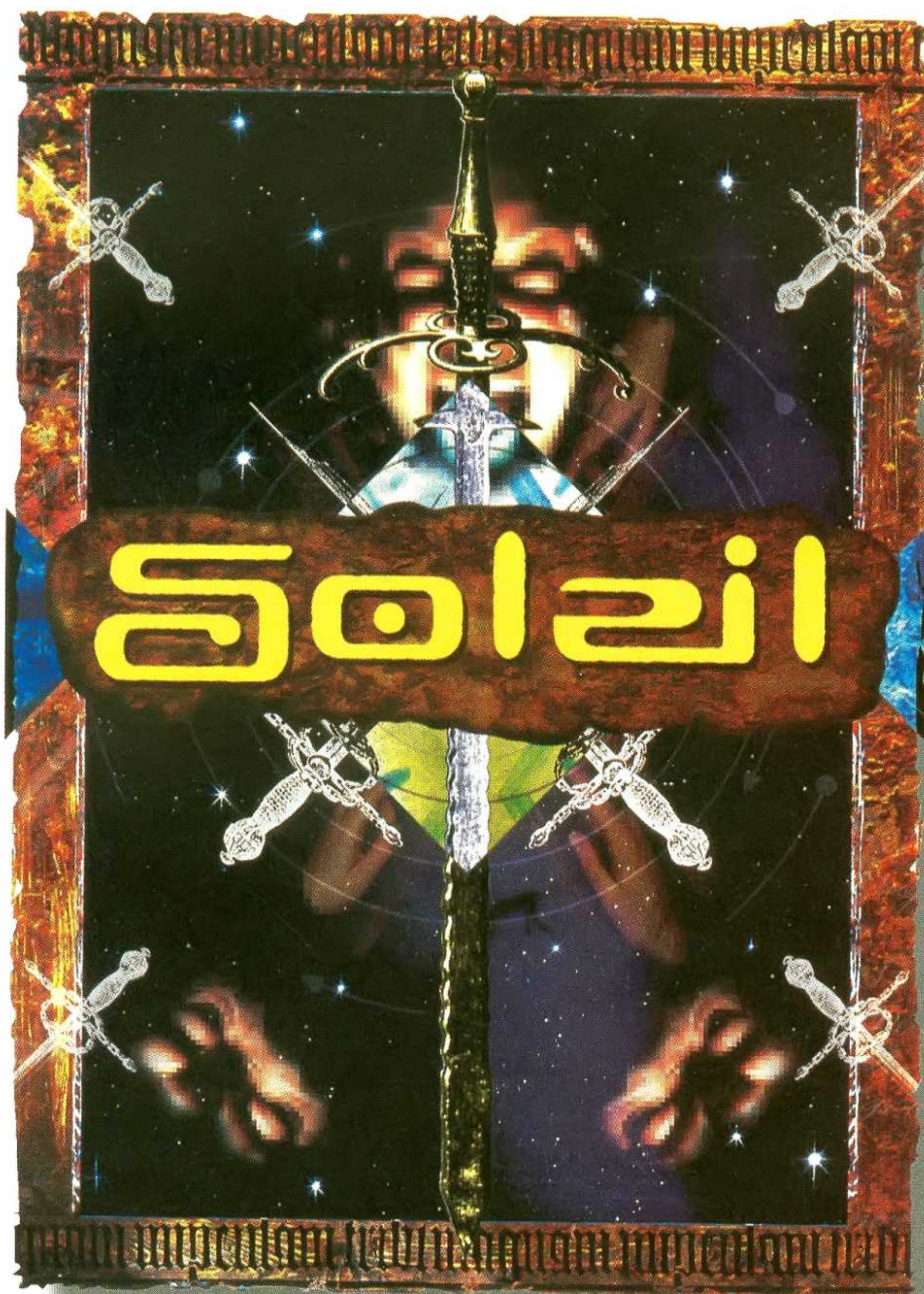
„Besser als Zelda!“ *

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.

Das beste und umfangreichste Abenteuer- und Rollenspiel für Deinen Mega Drive. Begleite einen verzauberten Jungen durch die ganze Welt. Lerne und ergründe die Geheimnisse der Monster, die in dieser Welt leben. Die fantastischen Geschichten im "Zelda"-Stil sind komplett in Deutsch. **Der absolute Geheimtip ist ab sofort überall erhältlich.**



***Sagt Hans Ippisch im SEGA-Magazin 7/94.**

Maniac 1/95: 86%

SEGA-Magazin 1/95: 89%



Mit riesigen Endgegnern.



Du kannst durch geheime Passagen gehen.

**Exklusiv für
MEGA DRIVE**

Komplett in Deutsch.



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

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

System: _____

SOSM 2/95

SEGA

Auf dem Mega Drive 32X.

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL



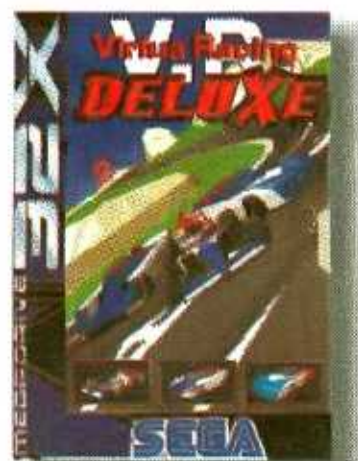
32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32' Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprozessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen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

Virtua Racing Deluxe: Drei verschiedene Rennwagen, sechs unglaubliche Rennstrecken. Kein Unterschied zum legendären Spielhallen-Original!

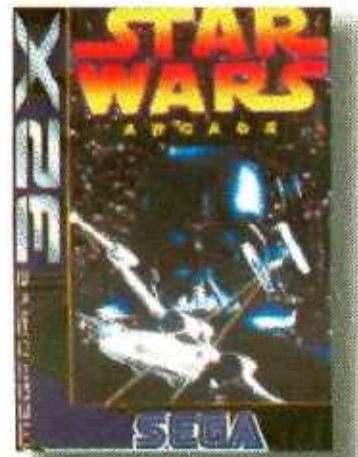
Star Wars Arcade: Das unglaubliche Spiel zum Film "Krieg der Sterne"!

Motocross Championship: Realistische Motocross-Action dank Mega Drive 32X!

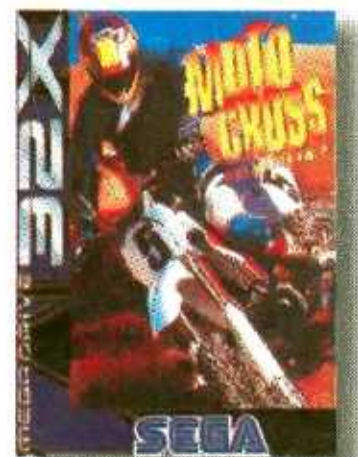
Fahrenheit 32X CD: TruVideo™ in Perfektion - interaktiver geht's nicht mehr!



Virtua Racing Deluxe



Star Wars Arcade



Motocross Championship



Fahrenheit 32X CD



Mega Drive



Mega Drive 2



Mega-CD 2



Get
your
kicks
MEGA DRIVE
32X

SEGA

**Gute
Eltern
schlagen
ihre
Kinder!**

Ein kleines Rätsel: Was erwarten wir von einem Spiel, daß nur für das Mega CD II erscheint? Ein aufregendes Intro, ansprechende CD-Sound-

BESSER ALS PGA

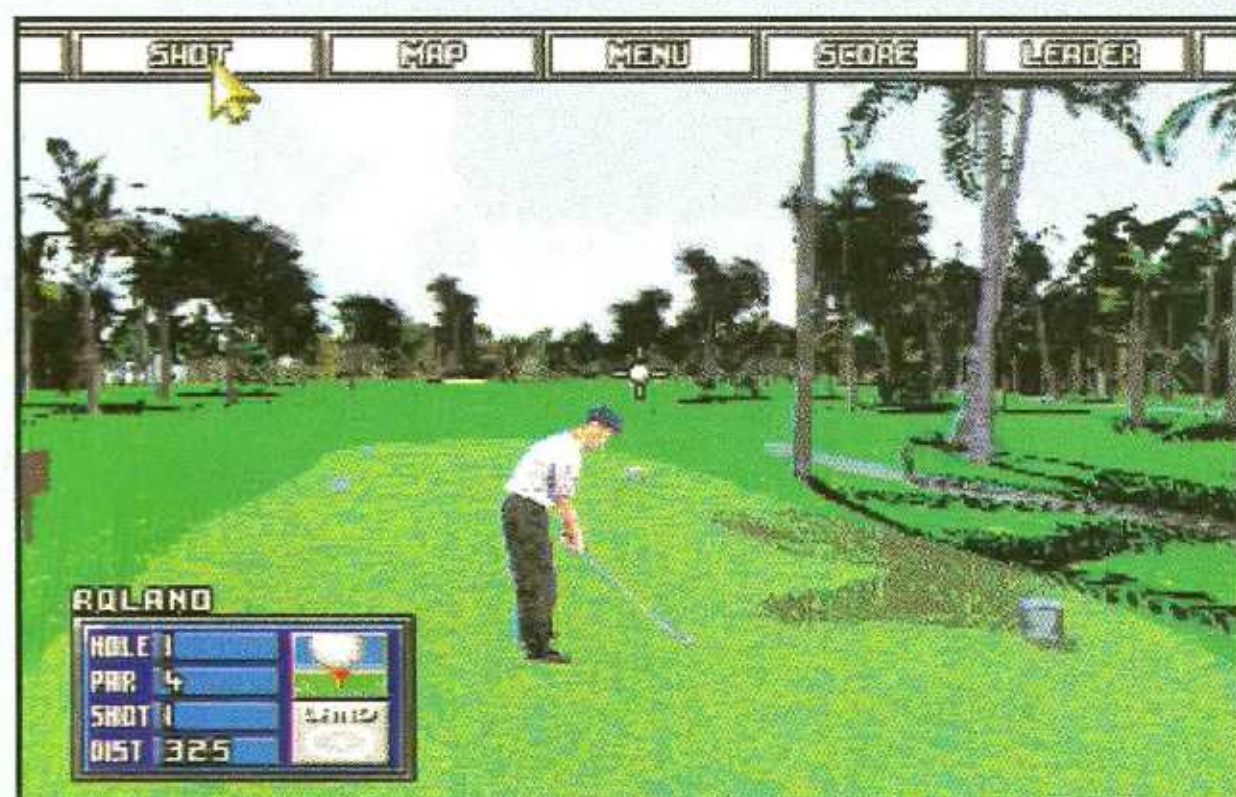
tracks und locker eingestreute Full-

GOLF DANK FMV-

Motion-Sequenzen ohne Verbin-

SEQUENZEN?

dung mit dem Gameplay? In achtzig Prozent der bisherigen CD-Versionen trifft diese Erwartungshaltung vollkommen zu, da sich bislang fast niemand die Mühe gemacht hat, ein Spiel speziell für das Medium CD zu designen, sondern in der Regel seine Modulversion nur entsprechend aufpeppte. Fairerweise muß man auch sagen, daß es hier Ausnahmen gibt wie Thunderhawk, Soulstar, Battlecor-



Über die Iconleiste, die auf Wunsch am oberen Bildschirmrand erscheint, lassen sich zusätzliche Menüs anwählen.

ps, BC Racers oder Jurassic Park, welche das Medium richtig ausnutzen. Doch wenn man sich die CD-Versionen von FIFA Soccer, NHL Hockey oder NBA Jam ansieht, bekommt man eben nur zusammenhangslos eingestreute FMV-Sequenzen und CD-Soundtracks geboten, welche langfristig den Spielspaß kaum steigern können.

Es geht auch anders!

Daß man alles auch viel besser machen kann, beweist der englische Softwaregigant U.S.Gold mit seinem neuen Golfspiel, das aus-

World Cup Golf

Word Up

Fein gemacht! Endlich macht sich einmal jemand Gedanken, wie man eine CD richtig ausnutzt, ohne sie mit sinnlosen Intro und Soundtracks vollzuballern. Die FMV-Sequenzen verlieren zwar bald an Reiz,

doch die gelungene Darstellung und das frische Design machen World Cup Golf zum empfehlenswerten Golfspiel. Dennoch, an meinen Liebling PGA Golf 3 kommt es nicht heran.



schließlich für CD-Systeme erscheinen wird. Prinzipiell hat man hier ein Golfspiel wie jedes andere auch: Man versucht auf zwei 18-Loch-Plätzen mit bis zu drei Kollegen die Bälle mit jeweils möglichst wenig Schlägen ins Loch zu bugsieren. Eine Vielzahl unterschiedlicher Schläge, sich verändernde Wind- und Wetterverhältnisse und diverse Platzhindernisse wie Teiche, Bunker oder Palmen werden dabei geboten. Soweit also nichts Neues, jedoch wurde die CD bis auf das letzte Bit mit ansprechenden Grafiken zur Platzdarstellung gefüttert. Landet der Ball nun an irgendeinem entlegenen Plätzchen abseits des Grüns, so wird die neue Perspektive nicht berechnet, sondern von der CD geladen. Das Ergebnis ist eine fast unübertreffliche Darstellung des Platzes. Die Palmen werfen einen richtig schönen Schatten, die Wasseroberfläche glitzert und der Rasen besteht nicht aus zwei verschiedenen grobgerasterten Grüntexturen. Dies macht eigentlich schon einen Großteil der Atmosphäre aus, die ein Golfspiel verströmen soll. Daß die Golfer ebenfalls realistischen Vorbildern angeglichen wurden und mit fließenden Animationen glänzen, erfreut um so mehr, besonders dann, wenn Jungs und Mädels den Schläger schwingen. Nun kommen wir jedoch erst zum echten Höhepunkt, der World Cup Golf zumindest in optischer Hinsicht vor PGA Golf landen läßt. Hat man seinen Abschlag getätigt, kann man auf Wunsch ein FMV-Fenster abrufen. Hier wird die

Flugbahn des Balls mittels einer wunderschönen, etwa zehn Sekunden dauernden Full-Motion-Sequenz gezeigt. Daß der Ball darin nicht auftaucht, stört zwar etwas, doch in der Regel schlägt man den ja sowieso in eine vorbestimmte Richtung. Nun könnte man natürlich denken, daß diese Sequenz irgendwann nervt, doch dem ist überraschenderweise

Traumhafte Flugsequenzen!

Kurz nach dem Abschlag sorgt eine voll animierte Flugsequenz für perfekten Augenschmaus. Der weite Weg des Balls über den Platz wird per Filmeinspielung gezeigt. Da kommt auch gleich die richtige Atmosphäre auf!

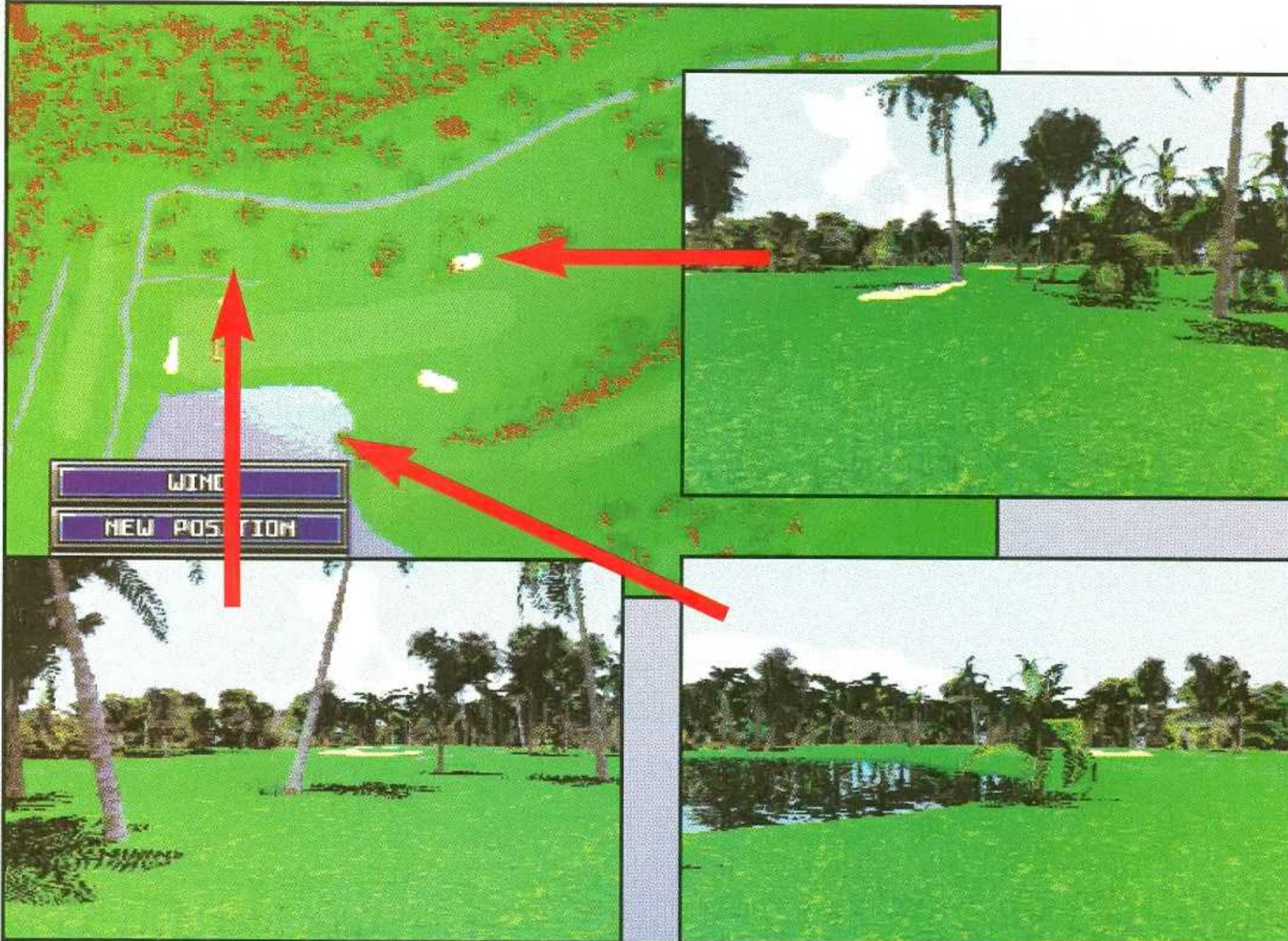


Hot-Spot

U.S.Gold beschert uns ein tolles Golfspiel, welches das Medium CD richtig schön ausnutzt.

Perfekte Perspektive!

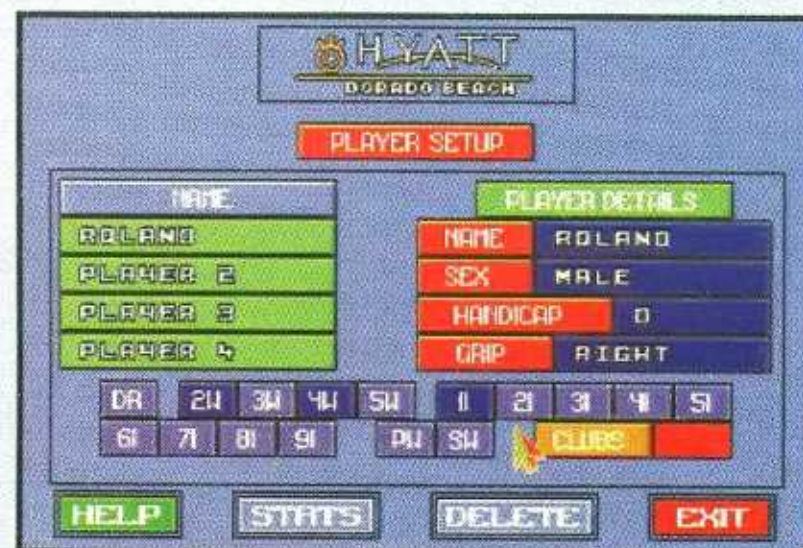
Auf der Karte darf man sich jeden beliebigen Punkt aussuchen und von diesem aus einen Blick auf das Grün werfen. Dazu wird die entsprechende Grafik von der CD geladen.



nicht so. In Ruhe kann man sich auf den nächsten Schlag vorbereiten und die schöne Landschaft bewundern. Sollte es doch nerven, kann man dieses Fenster auch abschalten. Übrigens, wiesen die bisherigen auf das Mega CD II (beispielsweise Rebel Assault!) konvertierten CD-Werke nur grob und lieblos runtergerechnete FMV-Sequenzen auf, so hat man die Datenflut für das Mega CD II vorbildlich auf die geringere Farbanzahl runtergerechnet.

Wie spielt es sich?

Glücklicherweise hat man nicht krampfhaft versucht, die Menüs und Optionen von PGA Golf nachzuahmen. In der Regel ist der Bildschirm fast komplett mit der Platzdarstellung ausgefüllt. Ein kleines Fenster im linken unteren Eck informiert, welcher Spieler an der Reihe ist, am wie-



Jeder einzelne Spieler kann editiert werden. Es läßt sich auch das Geschlecht bestimmen!



Über den üblichen Laufbalken wird der Abschlag gesteuert. Kurz danach erscheint das Flugwindow.



Die Präsentation ist übersichtlich.

vielten Loch man spielt, wie das Par liegt, wie weit es zum Loch ist, über die Lage des Balles und den wievielten Schlag man tätigt. Klickt man mit dem A-Button auf das Land-Icon, kann man einen weißen Kreis auf den Rasen legen, der die Oberflächenbeschaffenheit zu erkennen gibt. Drückt man die Taste B, schaltet man zur Schlägerwahl und anschließend zur Schlagaussführung, die mit dem üblichen laufenden Balken aufwartet. Per Start-Taste erscheint am oberen Bildschirmrand eine Menüleiste, wo man die Fußstellung einstellen kann und eine Karte abrufen darf, auf der man den Platz aus allen möglichen Positionen betrachten kann. Außerdem lassen sich noch die Spielstände

und das Leaderboard abrufen, und man darf zum Anfangsmenü zurückkehren. Diverse Spielmodi, die sich jedoch in ihrer Vielzahl nicht mit PGA Golf messen können, und eine Trainingsoption, wo man unter anderem alle Löcher einzeln üben kann, runden World Cup Golf ab. Ausführliche Statistiken und die Unterstützung des Back Up-Boosters sind selbstverständlich. Nur zwei Plätze und das etwas zu simple, nicht so komplexe Gameplay lassen World Cup Golf schlechter als PGA Golf 3 abschneiden, doch bedenkt man, wie das erste PGA Golf ausgesehen hat, dürfen wir von U.S.Gold noch Großes erwarten!

hi

Check Up

Mega
CD II


World Cup Golf Sportspiel
Hersteller: U.S. Gold Tel. 05241-29843
Release: Februar Preis: DM 120,-

Spieler 1-4
Levels 2
Save Game BackUp-Booster
Besonderheiten ... FMV-Sequenzen,
detaillierte Grafik

Grafik **84%**

Die Flugsequenzen sehen ebenso eindrucksvoll aus wie die übrigen Platzdarstellungen. Gelungene Animationen und ansprechende Menüs.

Sound **59%**

Realistische Schlägergeräusche, passende Geräusche, kaum spektakulär, aber realistisch.

Gesamt **83%**

Ein ansprechendes Golfspiel, das für Mega CD II-Besitzer äußerst interessant ist. Mit der Spielbarkeit von PGA Golf kann es nicht konkurrieren.

Es war vor gut einem Jahr: Interplay und Codemasters ließen das fast totgelebte Rennspielgenre wieder aufleben. Während die niedlichen Spielzeug-

TURBULENTE

autos aus MicroMachines den Mega

RENNSPIELACTION

Drivern unterhaltsame Mehrspieler-

MIT ROCK-SOUND!

Sessions garantierten, sorgten die futuristischen Höllenboliden aus Rock 'n' Roll Racing auf dem Super NES für Furore. Die beiden Firmen drehten nun den Spieß um und präsentierten ihre Hits auf dem jeweils konkurrierenden System, wobei Codemasters auf dem Mega Drive auch noch einen Nachfolger für MicroMachines in petto hatte. Während man bei MicroMachines in Kinderspielzimmern, auf Küchentischen oder Werkzeugbänken herumdüst, suchten sich die Interplay-Designer für Rock 'n' Roll Racing ein nicht ganz so niedliches Szenario aus, das nicht mit herben Actioneinlagen und schönen Explosionen spart. Je nach Wahl des Schwierigkeitsgrads, der von Rookie (Anfänger) bis Warrior (Krieger) reicht, fährt man auf bis zu sechs futuristischen Planeten um den begehrten Indianapolis-Pokal. Bis dahin ist es allerdings ein sehr weiter Weg, denn zunächst muß man sich mit seinem Guthaben von 20.000 Dollar erst einmal ein Fahrzeug kaufen, mit dem man mehr schlecht als recht über die Runden kommt. Führt man genügend Siegprämie ein, kann man seinen Wagen mit nützlichen Extras ausstatten. Stärkere Motoren ermöglichen eine höhere Höchstgeschwindigkeit, griffigere Reifen sorgen für besseres Kurvenverhalten, die härtere Panzerung erlaubt mehr Rempelmanöver, und stabilere Stoßdämpfer lassen mehr rasante Sprungmanöver zu. Jede diese Erweiterungen kostet eine Unmenge Geld, und das Schlimme ist, daß man beim Kauf eines ganz neuen Fahrzeugs, von denen es insgesamt

Rock 'n' Roll Racing



Hot-Spot

Witziges Rennspiel im Micro Machines-Stil, das sich durch den tollen Sound auszeichnet.



Unter der Rubrik „Ausfall mit Totalschaden“ wird sich dieser Kamerad im Sportteil der Zeitung wiederfinden.



Nur wenn man genügend Punkte hat, darf man in den nächsten Level vordringen.

fünf gibt, die ganzen schönen Extras verliert.

Wir machen den Weg frei!

Ratsamer als die scheinbar effektiven Fahrzeugsonderausstattungen sind die jederzeit aktivierbaren Extras, welche einem das Leben sofort

erleichtern. Während man mit der Frontwaffe vor einem liegende Kollegen in die Luft jagen kann, lassen sich mit der Heckwaffe von hinten näherkommende Konkurrenten behindern. Powerpatronen beschleunigen das Fahrzeug kurzzeitig und empfehlen sich besonders kurz vor der Zieldurchfahrt als willkommenes Dopingmittel. Allzu wilde Rempelen gilt es übrigens zu verhindern, denn bei einer zu starken Beschädigung gibt selbst das beste Fahrzeug seinen Geist auf. Als ob einem die Konkurrenz das Leben nicht schon schwer genug machen würde, wollen auf den Strecken herumliegende Bärenkrallenminen und Ölpfützen auch noch umfahren werden. Im Gegenzug warten jedoch kurzzeitig auftauchende Bargeldboni und Reparatursätze mit positiven Eigenschaften auf. Wenn man auf einem Planeten genügend Punkte gesammelt hat, darf man in der nächsten Liga,



Den Vorderrmann mit der Rakete abzuschießen, ist nicht allzu einfach.



Düst man zu zweit los, hat jeder Spieler seine eigene Bildschirmhälfte.

spricht auf dem nächsten Planeten, weiterdrehen. Dorthin gelangt man übrigens mit Captain Floyd Braddocks Weltraumlouise.

Auf das Treppchen!

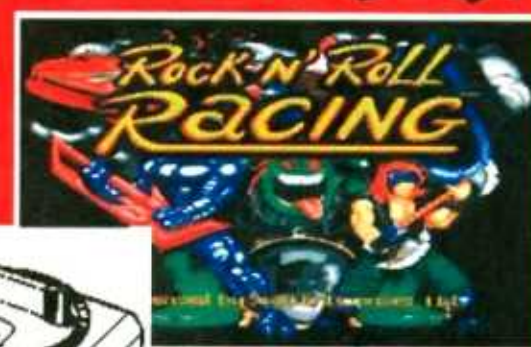
Grafisch und insbesondere soundmäßig ist Rock 'n' Roll Racing mächtig gut gelungen. Die FIFA Soccer-ähnliche isometrische 3D-Darstellung läßt die Fahrzeuge wesentlich imposanter aussehen und erlaubt außerdem Elemente wie Rampen und Schanzen. Leider lassen die Strecken etwas zu wünschen übrig und langweilen mit gepflegter Monotonie. Richtig knackig

Wenn man nicht mehr weiß, wo's weitergeht, folgt man am besten einfach der Konkurrenz.

ist jedoch der Sound geworden, der dank astreiner Qualität alte Hits wie „Born to be Wild“ und „Peter Gun“ zu neuen Ehren kommen läßt. Darüber hinaus begeistert die tolle Sprachausgabe mit Larry Supermouth, der in unnachahmlicher Art und Weise den Stand des Rennens kommentiert. Die diversen Extras und die Paßwort-Option sorgen auch im Einzelspieler-Modus für relativ lang anhaltenden Spiel Spaß, mit dem 8-Player-Modus von Micro-Machines 2 kann Rock 'n' Roll Racing jedoch kaum mithalten. Der 2-Player-Split-screen-Modus ist zwar unterhaltsam, jedoch kein Dauerbrenner.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Rock 'n' Roll Racing Rennspiel
Hersteller: Interplay Tel. 06107-62067
Release: — Preis: DM 120,-

Spieler 1-2
Levels 6x6
Save Game Paßwort
Besonderheiten..... tolle
..... Sprachausgabe

Grafik 73%

Gute Animation der Fahrzeuge, schöne Präsentation, monotone Hintergründe.

Sound 86%

Hervorragende Umsetzung bekannter Rock-Tracks, sehr verständliche Sprachausgabe.

Gesamt 81%

Ein absolutes Vergnügen für zwei Spieler, alleine macht es nur so lange Spaß, bis man alle Strecken kennt, doch das kann dauern.

Kauf mich!

Arge Rempelen erfordern eine dicke Panzerung.

Mit neuen Reifen kann man schneller um die Kurve breiten.

Dank den Power Charges kann man kurzzeitig beschleunigen.



Motoren mit mehr Leistung ermöglichen eine höhere Endgeschwindigkeit.

Mit einer guten Bewaffnung kann man die Feinde leicht beseitigen.

Für weite Sprünge braucht man starke Stoßdämpfer.

Word Up

Das lange Warten hat sich gelohnt: Rock 'n' Roll Racing entpuppt sich als abgefahrenes Rennspiel-spektakel mit tollem Sound und sehr guter Spielbarkeit. Daß nur bis zu zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen können, sorgt allerdings im Vergleich zu MicroMachines 2 für deutlichen Punktabzug. Das abwechslungsreichere Gameplay und die tolle Sprachausgabe sind jedoch nicht zu verachten.



Der größte Alptraum einer High-Tech-Gesellschaft wurde in einer fernen Zukunft bittere Realität: Die Roboter-Spezialisten von der Firma

DIE SCHLACHT DER ELECTROTOP ENTWICKELTEN EINEN ROBOTER UM DEN PRÜGEL-OLYMP!

Supervisor, der nach kurzer Zeit seine überlegene Intelligenz dazu benutzt hat, sein eigenes Bewußtsein zu schaffen. Ohne daß die Konstrukteure es bemerkten, pflanzte der Supervisor schließlich selbst einfachen Laderobotern den EGO-Virus ein, so daß sie fortan



Fast schon bemitleidenswert: Ein gegnerischer Roboter nach verlorenem Kampf.

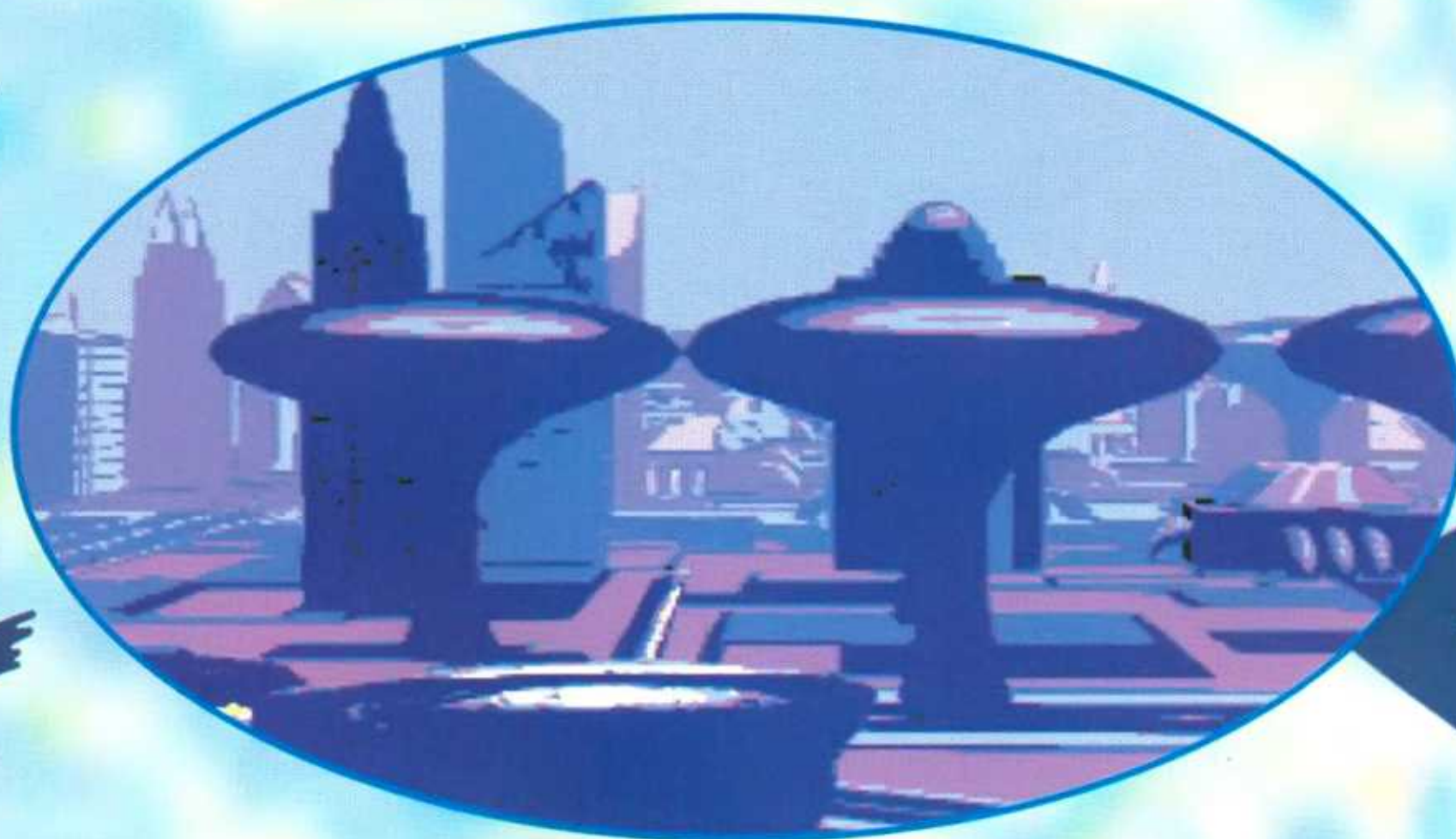


In dieser Szene kommt der Spiegeffekt des glatten Bodens besonders gut zum Tragen.



In einer kleinen, gut gemachten Animationssequenz stellen sich die Roboter vor.

Rise of the Robots



Das vollanimierte Intro wirkt aufgrund der wenigen Farben trist.



Crusher gehört mit zu den härtesten Blechhaufen.

alle seinem Kommando unterstanden. Ehe es die Menschen begriffen, brachte die stählerne Armee als erstes das Electrotopwerk Metropolis 4 in ihre Gewalt. Doch die Konstrukteure haben noch einen letzten Trumpf in der Hand: Um die Roboter-Armee mit ihren eigenen Waffen zu schlagen, schicken sie ihre jüngste Erfindung, den Cyborg ECO35-2, in die Fabrik. Durch die einzigartige biomechanoide Konstruktionsweise mit einem raffinierten Kreuzfaser-gemisch als Haut ist er in der Lage, die feindlichen Roboter in tausend Blechbüchsen zu verwandeln.



Die Kampfarenen bieten nur wenig Platz zum Ausweichen.

anständig fighten möchte, sollte allerdings ein sechsknöpfiges Pad sein eigen nennen. Denn nur mit diesem Joypad dürft ihr das volle Schlagrepertoire, bestehend aus jeweils drei unterschiedlich harten Schlägen und Tritten, genießen. Neben den Standard-Moves verfügt euer wortkarger Halbmensch noch über zwei obligatorische Special Moves, die man hier praktischerweise mit jedem beliebigen Knopf ausführen kann und die wesentlich mehr Energie abziehen als ein Otto-Normal-Schlag. Gekämpft wird in der Regel nach dem

Hot-Spot

Ein Modul, bei dem die TV-Werbung spannender ist als das Spiel selbst.

Bis die Schrauben fliegen

Der Spielablauf läßt sich am besten mit der Überschrift „Street Fighter II meets Roboter“ umschreiben. Wie bei Capcoms Mutter aller Prügelspiele müßt ihr euch in einem mehr oder weniger sportlichen Wettkampf mit insgesamt sechs amoklaufenden Robotern erfolgreich auseinandersetzen, damit auch der fiese Supervisor einem finalen Kurzschuß erliegt. Wer hier

Word Up

Da wartet man fast ein Jahr, und dann das: Mit der Technik kann man ja noch gut leben, aber das schlichte Spieldesign stimmt hinten und vorne nicht: Windige und viel zu wenige Special Moves, die zudem ein kompliziertes Timing erfordern, magere sechs Gegner und was am schlimmsten ist: eine Spielbarkeit, die die Dynamik eines Schuhkartons besitzt. Die Liste an Schwächen lässt sich sogar noch weiterführen, daher mein Tip: Finger wegl!



bewährten „Best of Three“-Prinzip, wobei man im Options-Menü auf Wunsch sogar eine höhere Rundenzahl einstellen kann. Gleiches gilt übrigens auch für die Rundenzeit, der bei kurzer Dauer sogar eine taktische Rolle zukommt (ein paar Treffer austeilen und dann Zeit schinden). Neben dem kompletten Spiel mit einigen Filmanimationen könnt ihr in einer speziellen Trainings-Mission jeden Gegner einzeln anwählen und ein paar Probekämpfe absolvieren. Natürlich gibt es auch einen speziellen Zwei-Spieler-Modus, wobei unverständlicherweise nur der zweite Spieler auch einen anderen Roboter als euren Cyborg auswählen kann.

us



Die meistens Special Moves sind nur schwer auszuführen.

Check Up

Mega Drive
24 MBit



Rise of the Robots Beat 'em Up
Hersteller: Acclaim Tel. 0211-5233222
Release: Erhältlich Preis: DM 149,95

Spieler 1-2
Levels 6
Save Game -
Besonderheiten gerenderte Sprites, 6 Button-Pad

Grafik 58%

Die gerenderten Sprites verlieren durch die wenigen Farben an Wirkung.

Sound 51%

Monotone Techno-Klänge, scheppernde Kampfgeräusche.

Gesamt 35%

Spielerisch erschreckend schwaches Geprügel mit mageren sechs Robotern.

Stahlharte Burschen



Crusher ist ein Roboter mit einer unglaublichen Reichweite.



Sentry ist die metallische Ausgeburt des Teufels: mächtig, kräftig, schnell.



Der Kampfdroide namens Military ist auf den tödlichen Nahkampf spezialisiert.



Von affenähnlicher Gestalt ist dieser bullige Baudroide.

Dieser Ladedroide hat zwar einen mächtigen Arm, es mangelt ihm allerdings an Intelligenz.



Monobe heißt der auserkorene Knabe, der das Geheimnis der verlorenen Generationen ergründen soll. Bevor Monobe sich allerdings auf den

UKONVENTIONELLES

langen Marsch begibt, erhält er

FANTASYSPEKTAKEL

noch von seinem Meister Geezer

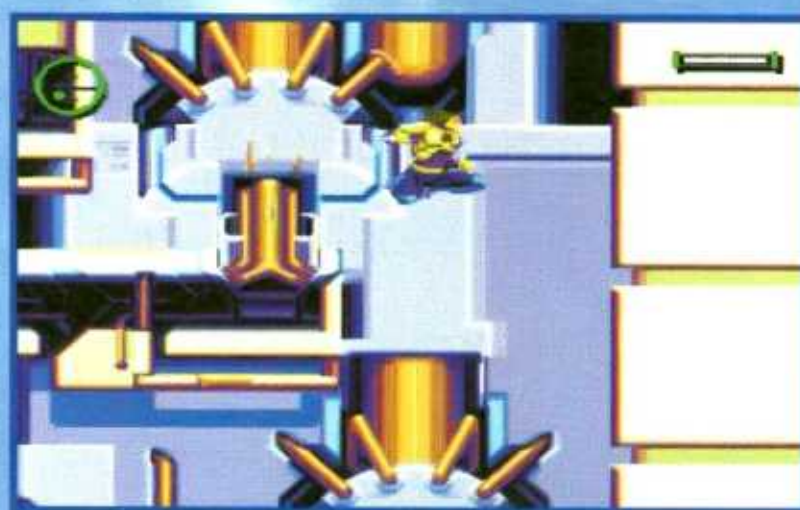
VON TIME WARNER!

eine magische Rüstung, die mit einigen Tricks ausgestattet ist. Besonders hervorzuheben ist dabei der sogenannte Energie-Abstrahler. Mit diesem patenten Gerät am Arm kann er sich mittels eines Laserstrahls auf rabiante Art und Weise gegen die Feinde verteidigen. Mit der entsprechenden Joy-padrichtung nach oben, klammert sich ein langer Energiestrah

Generations Lost



Durch den Strahler kann man sich an Plattformen hochziehen.



Ein starker Luftstrom sorgt für ungewollte Flugfähigkeiten.

zudem an Plattformen fest, so daß er sich durch diesen Strahl elegant hochziehen kann. Eine spezielle Energieleiste muß sich allerdings nach einmaligen Gebrauch erst einmal wieder regenerieren, ehe ihr den Abstrahler wieder einsetzen könnt. Der kräftige Bursche hat scheinbar noch einen Crash-Kurs in Sachen Nahkampf absolviert, denn sowohl gekonnte Rechts/Links-Kombinationen als auch Jumping Side-Kicks zählen



zu seinen weiteren Verteidigungskünsten. Auf seiner ausgeprägten Suche könnt ihr auch eine Menge Items, wie Schutzschilder einsammeln, die in einem Spind versteckt sind, welcher nur durch einen Sicherungskasten zu öffnen ist. Weitere wichtige Wegbegleiter sind sogenannte Transmode-Stellen, die euch ab dem zweiten Level einen Sprung von Abschnitt zu Abschnitt ermöglichen. In manchen Levels könnt ihr euch zudem mit einem Plunker tarzangleich durch die Lüfte schwingen.

45

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Generations Lost Jump & Run
Hersteller: Time Warner Tel. 069-950812-0
Release: — Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels 6
Save Game Passwort
Besonderheiten keine

Grafik

47%

Ziemlich farblos, mäßige Animationen

Sound

50%

Dezente Rhythmen im Hintergrund, durchschnittliche Soundeffekte

Gesamt

55%

Alles schon mal dagewesen, und meistens sogar in spannenderer Form.



Im Dschungel-Szenarium beginnt euer Abenteuer.



Das Rad links müßt ihr drehen, damit im zweiten Level die Böden beiseite gehen.

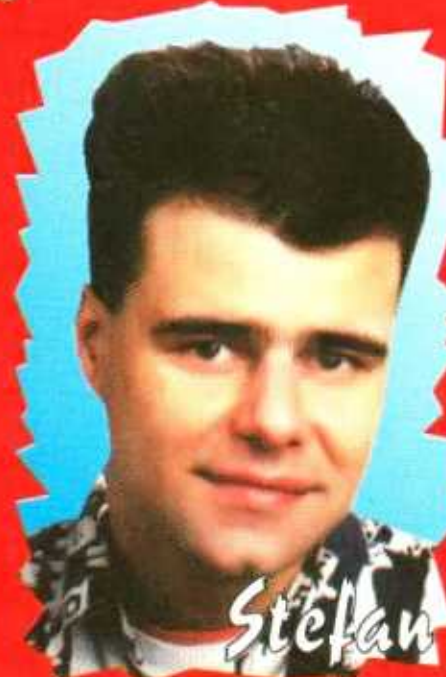
Hot-Spot

Langatmiges Actionspiel mit einer mittelprächtigen Technik

Word Up

Dieses Jump & Run-Spiel kann weder technisch noch spielerisch so recht überzeugen. Schon die mäßige Optik vermiest einem die Hüpf-laune. Vom Gameplay her ist das Spiel zu langatmig und einfallslos geraten; es fehlen einfach die

Überraschungsmomente. Außerdem läßt sich der Held etwas umständlich steuern, was oftmals ungewollten Energieabzug zur Folge hat.



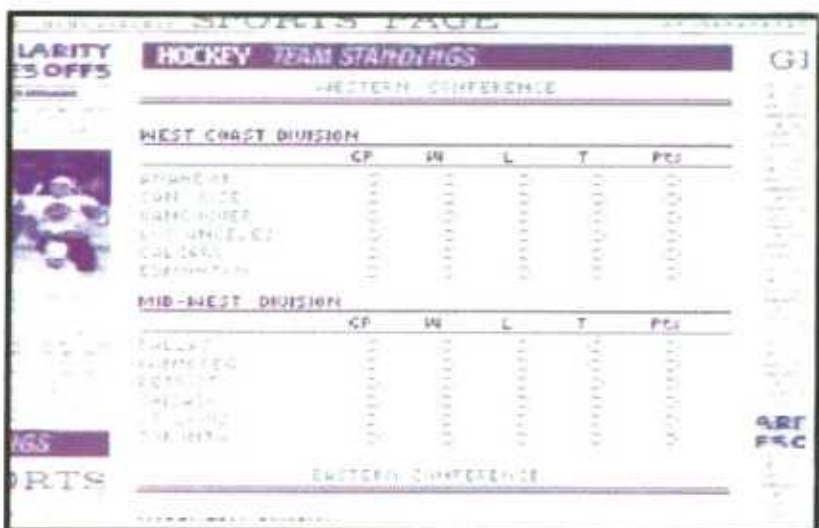
Achtung! Wer der Meinung ist, daß man außer NHL Hockey '95 von Electronic Arts kein weiteres Eishockey-Spiel braucht, sollte sich unbedingt ein-

UND NOCH EIN
mal das neue Werk von Accolade
EISHOCKEY-SPIEL -
zu Gemüte führen. Hier schlägt

ABER WAS FÜR EINES!
das amerikanische Softwarehaus
nämlich E.A. mit deren eigenen
Waffen. Sie schnappten sich die
3D-Iso-Perspektive aus FIFA Soc-



Man beachte die realistische Zuschau-
erkulisse.



Die Ergebnisse des Spieltages lassen
sich in der Zeitung nachlesen.



Nach Spielende oder Quit kommen-
tiert Brett Hull höchstpersönlich.



Für Digisequenzen braucht es nicht
unbedingt eine CD!

Brett Hull Hockey

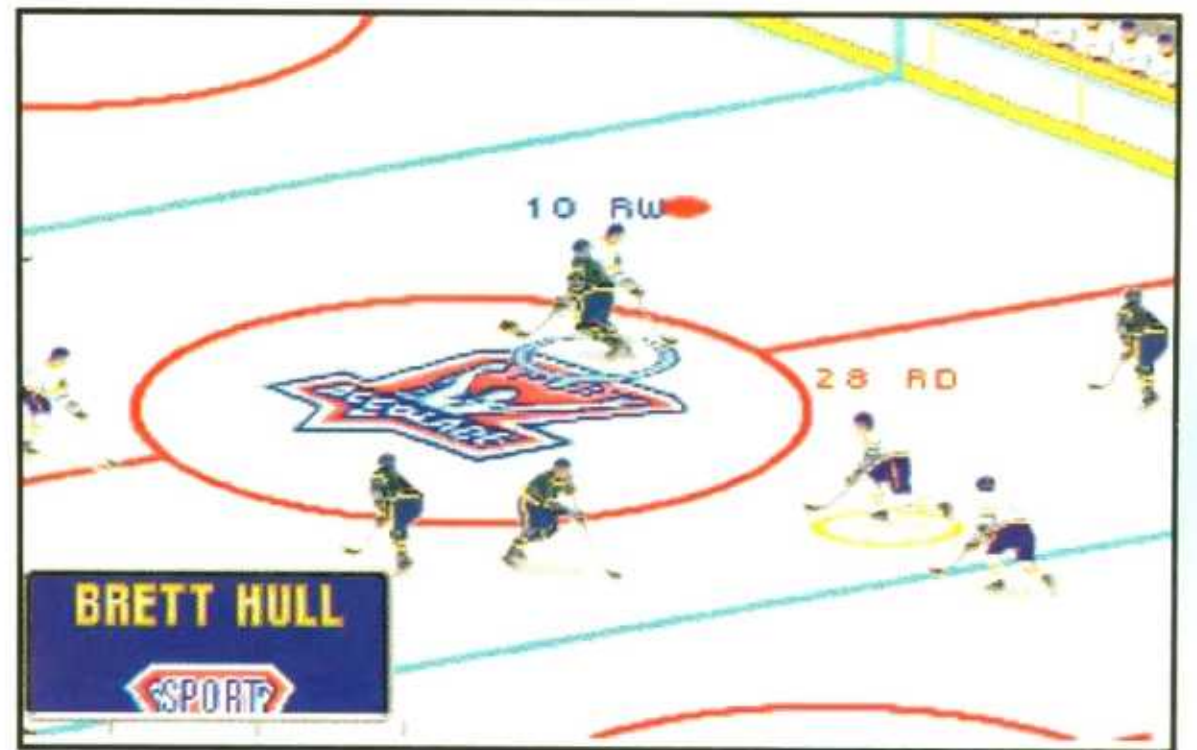
Word Up

Die lange Wartezeit hat
sich gelohnt! Während
uns E.A. ein mäßig auf-
gepepptes Update nach
dem anderen aufischt,
präsentiert uns Accolade
innovative Eishockey-
Unterhaltung mit toller

Sprachausgabe und fei-
ner Grafik. Außerdem
läßt es
sich mit
etwas
Übung
auch sehr
gut spie-
len! Was
will man
mehr?



Die Spieler gleiten fein
animiert über das Eis.



cer, legten Wert
auf realistisches
Gameplay und
feine Animationen,
garnierten das
Ganze mit feinen
Digi-Präsentationen
und Live-Kommen-
tationen, ausführlichen Statisti-
ken und Zusatzinfos, und fertig
ist der Sportspielhit, mit dem
nach einjähriger Wartezeit nie-
mand mehr gerechnet hat. Ein
oder zwei Spieler dürfen in
diversen Spielmodi gleichzeitig
über das Eis fegen. Entweder
man zockt ein einzelnes Spiel,
bestreitet unterschiedliche Play
Offs oder wagt eine ganze Sai-
son mit 26 realistischen

Mannschaften. Hat
man sich an die Per-
spektive und die Steue-
rung erst einmal
gewöhnt, entuppt sich
Brett Hull Hockey als
echter Hit. Besonders

die Livekommentation hat es mir
angetan, denn da kommt
bestimmt die richtige Atmosphä-
re auf. Grafisch gut präsentierte
Berichte in der Tageszeitung und
diverse Infos über die gegneri-
schen Mannschaften gibt's
außerdem. Dazu rutschen die
benötigten Infobalken abwech-
selnd in den Bildschirm rein und
wieder raus, ohne das Spielfeld
dauerhaft zu verdecken. Dank
der Batterie kann man seine
Spielstände dauerhaft spei-
chern.

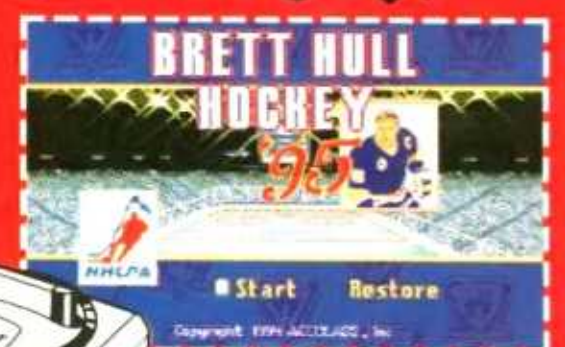


Hot-Spot

Tolle Sprach-
ausgabe und
detaillierte
Grafiken
machen
Brett Hull
Hockey zum
Hit!

Check Up

Mega
Drive
16 MBit



Brett Hull Hockey Sportspiel
Hersteller: Accolade Tel. -
Release: Januar Preis: DM 130,-

Spieler 1-2
Levels 8
Save Game Batterie
Besonderheiten tolle Sprach-
ausgabe, 3D-Isografik

Grafik **84%**

Sehr gute Animation der Spieler,
detaillierte Platzgrafik, ansprechende
Digibilder, übersichtliche Darstellung.

Sound **87%**

Brillante Sprachausgabe, die das Spiel
live kommentiert, toller Titeltrack.

Gesamt **87%**

Ein gelungenes, innovatives
Eishockey-Spektakel, das NHL Hockey
'95 wirklich Konkurrenz macht.
Unbedingt probespielen!

Wer nicht fragt bleibt dumm...! 040/2227 09 61 Info- service

Die aktuellen Tips zu allen Spielen.

News und facts zu Hard- und Software.

Technische Hilfe, wenn's brennt.

Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr.

Infoservice

Schreib uns jetzt!



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

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

System: _____

SOSM 2/95

SEGA

Test the best!

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL



Spielmodul raus,
TV-Tuner rein, und
schon wird aus dem
Game Gear ein
mobiler Fernseher.

Videospielen kann man überall. Der tolle Sega Game Gear ist das einzige farbige Handheld mit hintergrundbeleuchtetem LCD-Bildschirm und einem riesigen Zubehörprogramm. Und mit dem TV-Tuner wird Dein Game Gear zum mobilen Fernseher.

Wer da nicht zuschlägt, ist selber schuld!



Das Spiel zu Walt Disneys
neuestem Film-Hit!



Sonic und Tails in ihrem
neuesten Abenteuer!



Das große Unter-
wasser-Abenteuer!

SEGA

7n einem verschlafenen Wäldchen macht sich eine merkwürdige Stimmung breit. Der Grund ist für jedes Tier deutlich spürbar, denn statt sonni-

EIN SUPER-

ger Hitze wird es von Tag zu Tag

EICHHÖRNCHEN

kälter. „Dahinter steckt bestimmt

RETTET DIE WELT!

der böse Yeti“, munkeln nach kurzer Zeit die ersten Tiere. Dieser eiskalte Bösewicht trägt einen Eiszapfen anstelle des Herzens und bereitet schon seit geraumer Zeit eine neue Eiszeit vor, die jegliches Leben dahinraffen wird. Mit seinen kaltblütigen Helfern aus dem jüngst entwickelten Riesen-Kühlschrank macht er nun ernst und beginnt schonungslos mit dem Aufbau eines neuen eisigen Königreiches. Doch es gibt noch Hoffnung, denn ein freches Eichhörnchen namens Mr. Nutz war schon immer auf der Suche nach Abenteuern und bemerkt daher nach dem Hören dieser grausigen Story nur knapp: „Da muß ich wohl ein bißchen Dampf machen!“.

Jump & Run pur

Das Globetrotter-Eichhörnchen schlägt es auf seiner umfangreichen Reise zunächst in ein verzwicktes Wäldchen. Hier werdet ihr sofort von wandelnden Äpfeln, Spinnen und anderen Waldbe-

Nutz
Mr.

Hot-Spot

Knuddliges Hüpfspiel mit einem durchweg gelungenen Level-design.



Ein plötzlich auftauchender Hammer dient bei den Bäumen als Plattform (oben).

wohnern attackiert, die allesamt durch ein knuddliges Outfit glänzen. Zur Verteidigung stehen euch drei Möglichkeiten zu Verfügung: Der fast schon unausgesprochene Standard zur Vernichtung der zumeist tierischen Feinde ist die obligatorische Po-Attacke. Ihr könnt die Aggressoren allerdings

auch aus sicherer Distanz mit Eicheln bewerfen. Dieser wertvolle Wurfgegenstand ist allerdings Mangelware im Spiel und sollte deshalb sehr gründlich gesammelt und sparsam eingesetzt werden. Zu guter Letzt könnt ihr noch den buschigen Schwanz einsetzen, um die Widersacher vom Screen zu



Kurz vor dem ersten Endgegner kommt dieser tollen Bonusraum.



Anhand dieser Übersicht sieht man, wie weit man schon ist.

Niedliche Feinde gibt's in Massen!



So ein Wurm verträgt einige Po-Attacken und kann daher prima als Sprungbrett mißbraucht werden.



Dieser Spatz ist ebenso lästig wie gefährlich und bleibt euch permanent an den Fersen kleben.



Wandelnde Äpfel sind fast zu niedlich, um sie zu zerstören. Besonders schlimme Gegner sind sie jedoch nicht.



Die riesigen fleischfressenden Pflanzen tauchen urplötzlich aus dem Nichts auf und sorgen für Spannung.



Mistkäfer sind absolute Feiglinge: Erst bewerfen sie euch mit ihrer Mistkugel und haben dann sofort ab.



Über den Wolken: In diesem grafisch gelungenen Abschnitt müßt ihr auf kleinen Wolken balancieren.

fegen. Diese individuelle Angriffstechnik kann aber nur in der Hocke ausgeführt werden und erfordert zudem ein sicheres Augenmaß. Neben den Eicheln gibt es nur sehr wenige Pick Ups zu entdecken. Extraleben und Lebensenergie sind natürlich wieder mit von der Partie, genau so wie Bonuspunkte, die hier durch Goldmünzen symbolisiert werden und bei 100 Stück ein Freileben ergeben. Zu guter Letzt könnt ihr noch eine seltene Flasche

mit einem wirkungsvollen Zauberspruch entdecken, der euch für eine kurze Zeit lang gegen jeglichen Feindkontakt resistent macht. Ansonsten seid ihr bei den insgesamt sechs Levels völlig auf eure eigene Geschicklichkeit angewiesen, wobei ab der zweiten Stufe auch ein bißchen Hirnarbeit nicht verkehrt wäre; in einigen Abschnitten gibt es nämlich auch eine Reihe von Schaltern, die störende Mauern verschwinden lassen. Mit ein bißchen Sucherei und Kombinationsgabe gelangt ihr so in geheime Räume oder sogar in einen versteckten Abschnitt.

us

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Mr. Nutz

Hersteller: Ocean

Release: —

Jump & Run

Tel. 06107-62067

Preis: DM 129,95

Spieler 1

Levels 6

Save Game Paßwort

Besonderheiten keine

Grafik 74%

Bunte Grafik mit hohem Niedlichkeitsfaktor.

Sound 68%

Einprägsame, stets passende Melodien.

Gesamt 75%

Schlichtes aber tadellos spielbares Jump & Run-Abenteuer



Putzig: Igel muß ihr erst den Panzer wegschlagen, um den windeltragenden „Kern“ freizulegen.

Word Up

Im Prinzip ist Mr. Nutz ein Jump & Run-Spiel der simplen Machart, denn weder spektakuläre Einfälle noch ungewöhnliche Items zeichnen diese Hüpferei aus.

Dafür bietet Mr. Nutz aber ein wohlthuend ruhiges Spieltempo, mächtig große Levels mit vielen Geheimnissen und eine durchweg ansprechende Technik. Positiv ist zudem die gelungene Mischung aus dem gehobenen Schwierigkeitsgrad und einem Paßwortsystem.



Echte Fun-Rennspiele nach der Art von Super Mario Kart suchte man auf den Sega-Konsolen bislang noch vergebens, doch die Zeiten ändern

CORES URZEITLICHES

sich! Während Mega Driver noch

RENNSPEKTAKEL

sehnsüchtig auf UBI Softs Street

FÜR MEGA CD II!

Racer warten, dürfen sich die Mega CD II-Besitzer schon am neuesten Meisterwerk von Core Design erfreuen. Die Schöpfer von Thunderhawk, Battlecorps und Soulstar reizen das Mega CD II erwartungsgemäß technisch wieder aus und überzeugen mit einem gelungenen Spaßrennen bester Machart!

The Big Race!

Bislang kannte man Chuck und seinen Sohn Junior nur als keulenschwingende Jump & Run-Helden gutmütiger Natur, die zu Fuß das Neandertal durchstapften. Überraschenderweise sind sie jedoch im Besitz von antiken Dreirädern, die glatt den Feuersteins gehören

RC Rackets

Hot-Spot

Chuck und seine Kumpels im urzeitlichen Top-Rennspiel.



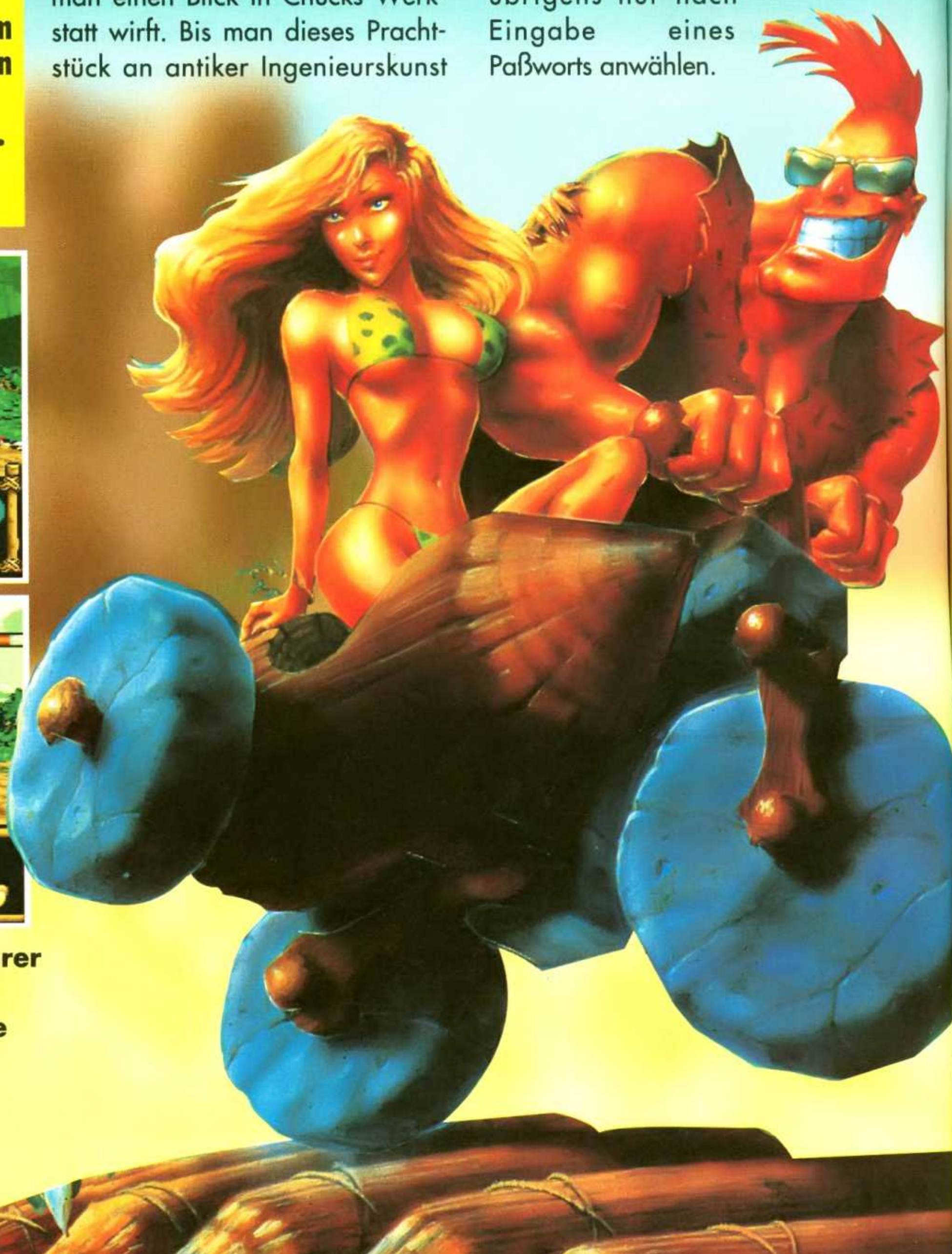
Kurz bevor er das Feld losdüsen läßt, verschwindet er schneller als der Blitz in einer Staubwolke.

könnten. Mit eben diesem Gefährt wollen sie nun am großen Rennen teilnehmen, bei dem ein begehrtes Boulderdash-Bike als Preis winkt. Daß man dazu sein Fahrzeug ordentlich und sehr geheim aufmotzen muß, ist spätestens dann klar, wenn man im tollen Zeichentrick zu Beginn den Vorhang vor die Nase gezogen bekommt, als man einen Blick in Chucks Werkstatt wirft. Bis man dieses Prachtstück an antiker Ingenieurskunst

polieren darf, ist es jedoch ein weiter Weg. Nach satten 32 Rennen muß man als Punktbester dastehen, und zwischendurch darf man sich keine wesentlichen Schlappen erlauben. Die spärlichen Continues erleichtern die Aufgabe nicht gerade ungemein. Von den vier Schwierigkeitsgraden darf man die beiden höheren übrigens nur nach Eingabe eines Paßworts anwählen.



Zwei Saurier komplettieren als Einzelfahrer das Achterfeld. Meist düsen sie am Ende des Felds hinterher, allerdings wissen sie Überholmanöver gar nicht zu schätzen.





Ein Blick auf die kleine Karte mit allen Positionen empfiehlt sich nur auf einer Geraden.



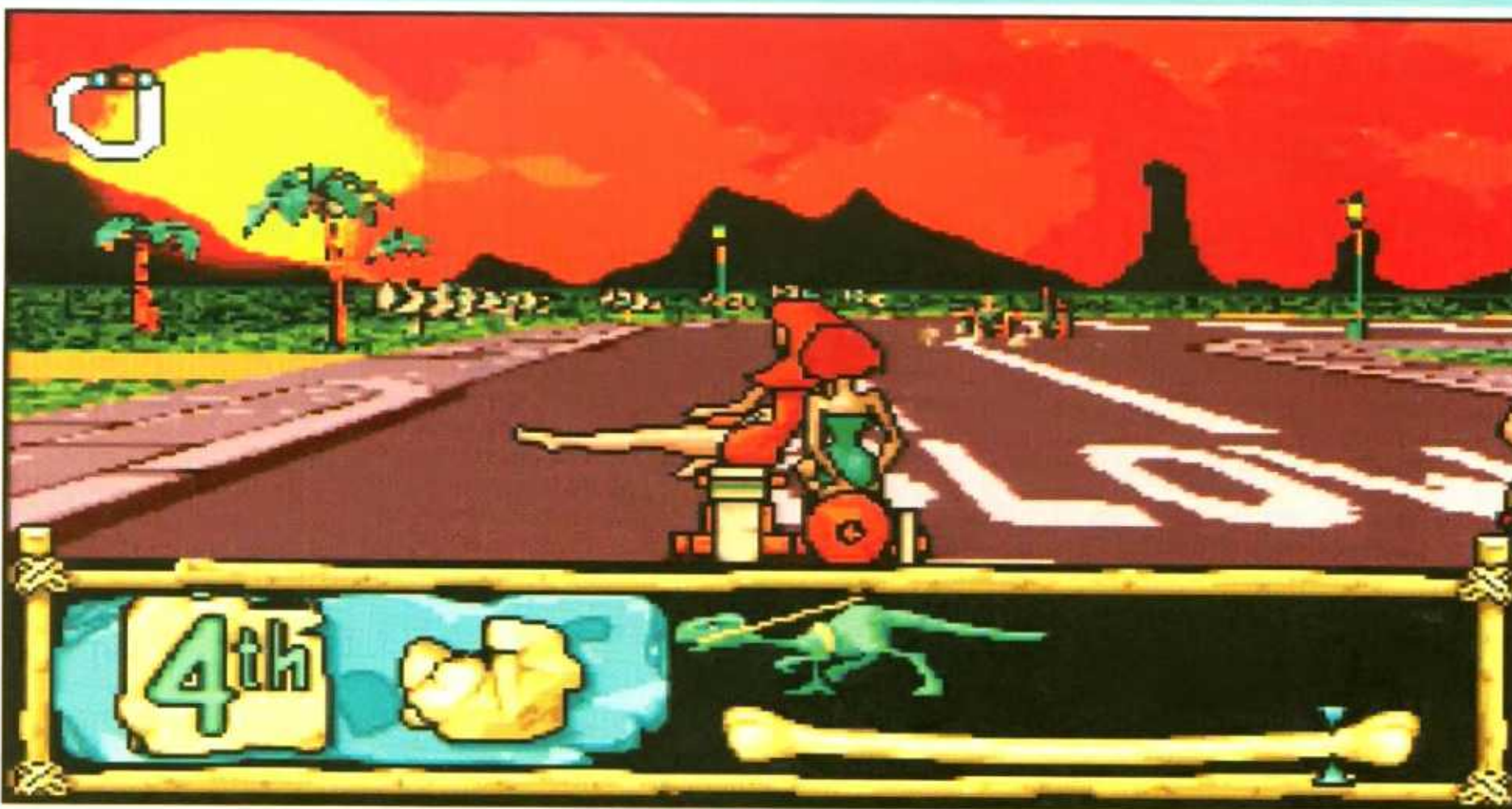
Das hat gegessen! Ein Schlag genügt, und schon rückt man einen Platz vor.

Alles ist erlaubt!

Regeln gibt's beim Rennen eigentlich keine. Man muß nur heil ins Ziel kommen. Ob man hierfür nun Abkürzungen nimmt oder die Konkurrenz pausenlos verprügelt, Überwachungsposten mit schwarzen Flaggen, die man eh' übersehen würde, gibt es glücklicherweise keine. Die Steuerung wurde übrigens sehr intelligent gelöst: mit der Taste B

beschleunigt man, während A und C den Fahrer beziehungsweise den Beifahrer zum Schlag in Richtung Konkurrent veranlassen. Ein eventueller zweiter Spieler darf übrigens die komplette Prügelkontrolle übernehmen, was zwar durchaus Spaßig ist, einem echten Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen jedoch nicht das Wasser reichen kann. Daß dieser fehlt, mindert das Hitpotential

recht stark. Anzukreiden ist auch, daß eine Jagd nach Rekordzeiten oder bestem Tuning nicht möglich ist und man sich nur an den Punktebeständen erfreuen darf. Ansonsten herrscht jedoch eitel Freude. Unterschiedliche Szenarien wie Höhlen, Wüste, Stadt, Dunkelheit oder Schneelandschaft sorgen für den



In der B-Note gibt das eine glatte 6,0. So elegant will niemand seine Konkurrenten loswerden.

Tolles Intro!

Ein wunderschönes Intro zeigt die Vorbereitungen auf das große Rennen. Der Preis, ein tolles Boulderbash Bike, wartet auf den Sieger.





Das war's! Bei einem Totalschaden bleibt das Fahrzeug sofort stehen und rollt auch nicht über die Ziellinie.

reinsten Augenschmaus, der durch die herrlichen Comic-Einlagen der Fahrer noch verstärkt wird. Formel 1-Fahrer saugen sich während des Rennens Flüssigkeit in den Verdauungstrakt, unsere Steinzeithelden stehen vielmehr auf saftige Saurierschenkel, die im Start/Zielbereich warten. Eine Reihe von Details wie unterschiedliche Rundenanzahl oder abwechslungsreiche Grafiken runden BC Racers ab. Wer Virtua Racing liebt, wird die drei unterschiedli-

chen Perspektiven zu schätzen wissen, die sich im Pause-Modus anwählen lassen. Aufgrund des mangelnden Freiraums kann man in der Höhle jedoch nicht zwischen verschiedenen Perspektiven wählen. Bis man übrigens das ideale Fahrerpaar gefunden hat, ist satter Spielspaß garantiert. Wer die beiden hübschen Mädels aufgrund ihrer rasanten Fahrweise (ganz meine Schwester!) wählt, wird in späteren Levels feststellen, daß sie schon mit wenigen Schlägen



Halogenscheinwerfer wurden leider noch nicht erfunden, man brettet fast im Blindflug durch die Dunkelheit.

ganz außer Gefecht zu setzen sind. Ein sattes 'Krach!' ertönt da nämlich, und schon darf man den Ausgang des Rennens als Zuschauer mitverfolgen. Ebenfalls glänzend sind die originellen CD-Musikstücke geworden, die allerdings nicht jedermanns Geschmack entsprechen dürften. Insgesamt gesehen darf man Core Design jedoch ein großes Lob aussprechen. Ohne ihre Spiele wäre das Mega CD II wohl nur die Hälfte wert.

hi

Die Helden des Rennens



Auf einer drehbaren Steinplatte kann man unter sechs verschiedenen Pärchen auswählen. Auf Wunsch präsentiert das Muskelpaket im Vordergrund die Stärken in den Bereichen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Energie und Angriffseffizienz auf einer schergewichtigen Steinplatte.



ist recht schnell und empfiehlt sich mit durchwegs annehmbaren Werten.



Besonders stark sind sie jedoch nicht.



Ausdauer haben jedoch beide.

Cliff & Roxy

Dieses harmonische Duo mit der reizenden Rothaarigen und dem kahlgeschorenen Arnie-Verschnitt

Chuck & Junior

Chuck und Junior durften bereits in ihren eigenen Spielen glänzen, hier fallen sie nur mit einer

Sado & Sid

Der Wüstenhund am Steuer hat Mühe im Umgang mit dem Fahrzeug, dafür kann der Punker Sid



Elvis-Imitation Brick geht ebenfalls recht heftig zur Sache. Leider sind sie recht langsam.



Das Austeilen fällt ihnen jedoch schwer.



wie Michael Schumacher, leider fehlt's an Kraft und Ausdauer.

Gary & Brick

Der schwächliche Gary schwingt sich glatt vom Fahrzeug, um dem Gegner eins auszuwischen. Die

Jimmi & Bob

Diese extrem leichtgewichtigen Reggae-Fans überzeugen mit toller Beschleunigung, hoher Geschwindigkeit und können viel einstecken.

Granite & Tina

Frau am Steuer ... ähem! Hübsch sind die beiden Mädels zweifelsohne und fahren können sie

Virtua BC Racers?

Seit Virtua Racing mit jederzeit anwählbaren Perspektiven überraschte, geht's nicht mehr ohne. Selbst in der Steinzeit hat man die Virtua-Perspektiven parat, wenn auch nur drei, und in der überdachten Höhle nur eine. Allerdings wird hierfür das Spiel unterbrochen.



Mehr Übersicht ist hiermit garantiert, allerdings kann man Entfernungen zum Gegner recht schlecht abschätzen.



In der Normal-Perspektive läßt es sich am besten spielen.



Prügeleien lassen sich hier am besten durchführen, dafür muß man recht schnell reagieren.



Check Up

Mega
CD II



BC Racers Rennspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Januar Preis: DM 130,-

Spieler 1-2
Levels 32
Save Game....Paßwort/Continues
BesonderheitenSchnelle
.....3D-Grafik

Grafik 83%

Schnell, abwechslungsreich und witzig, allerdings teils recht große Pixel.

Sound 73%

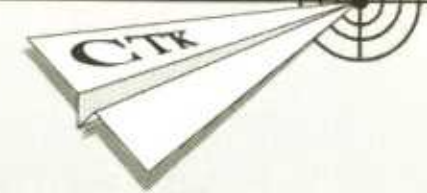
Technisch und klangmäßig hervorragende CD-Soundtracks, für manche Ohren wahrscheinlich gewöhnungsbedürftig.

Gesamt 80%

Äußerst humorvolles und technisch hervorragendes Fun-Rennspiel, allerdings fehlt ein echter Zwei-Spieler-Modus und genaueres Fahrverhalten.

Word Up

Core Design liefert einen weiteren Hit ab! BC Racers ist das Spiel, auf das man lange gewartet hat. Lustige Racing-Action im Steinzeitflair und eine Extraportion an Gags machen BC Racers zum empfehlenswerten Fun-Rennspiel. Daß kein 2-Player-Splitscreen-Modus enthalten ist, sorgt jedoch für deutlichen Punktabzug.



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

SEGA MEGA DRIVE

Boogerman	dt. DM 118,95
Cannon Fodder	dt. DM 104,95
Earth Worm Jim	dt. DM 124,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
F 1 '94	dt. DM 119,00
Flintstones - The Movie	dt. DM 98,95
Generations Lost	dt. DM 89,95
Kawasaki Super Bikes	dt. DM 89,95
Lemmings 2	dt. DM 114,95
Lion King	dt. DM 119,00
Mickey Mania	dt. DM 114,95
Micro Machines 2	dt. DM 114,95
Newman-Haas Indy Car	dt. DM 124,00
PGA Tour Golf 3	dt. DM 109,00
Pagemaster	dt. DM 114,95
Powerdrive	dt. DM 89,00
Paws of Fury	dt. DM 99,95
Rise of the Robots	dt. DM 124,95
Stargate	dt. DM 118,95
Soleil	dt. DM 119,95
Sonic & Knuckles	dt. DM 109,95
Syndicate	dt. DM 109,00
WWF Raw	dt. DM 124,95
Zero Tolerance	dt. DM 98,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X (2x32 BIT)	dt. DM 389,00
Corpse Killer MD32X	dt. DM i.V.
Slam City MD32X	dt. DM i.V.
Star Wars Arcade MD32X	dt. DM 129,95
Super Motocross MD32X	dt. DM 129,95
Virtua Racing DELUXE MD32X	dt. DM 129,95
Fahrenheit CD32X	dt. DM i.V.

SEGA MEGA CD II

B. C. Racer	dt. DM 114,95
Dragon's Lair	dt. DM 98,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
FIFA Soccer	dt. DM 98,95
Formula 1 Racing	dt. DM 114,95
Golf - The Best 36 Holes	dt. DM 114,95
Heart of the Alien	dt. DM 108,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Links	dt. DM 109,95
Mega Race	dt. DM 89,95
Mickey Mania	dt. DM 104,95
Paws of Fury	dt. DM 104,95
Rebel Assault	dt. DM 108,95
Soulstar	dt. DM 118,95
Star Blade	dt. DM 108,95
Star Wars Chess	dt. DM 89,95

MASTER II / GAME GEAR

Dragon - Bruce Lee MS II	dt. DM 89,00
Duffy Duck in Hollywood MS II	dt. DM 71,00
E.A. Hockey MS II	dt. DM 79,00
E.A. Hockey GG	dt. DM 79,95
Ecco the Dolphin 2 GG	dt. DM 81,00
Pete Sampras Tennis GG	dt. DM 79,00
Powerdrive GG	dt. DM 79,00
Power Rangers GG	dt. DM 79,00
Rise of the Robots GG	dt. DM 79,00
Sonic Triple Trouble GG	dt. DM 79,00
Taz-Mania 2 GG	dt. DM 79,00
USHRA Monster Truck Wars	dt. DM 81,95
WWF Raw GG	dt. DM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten DM 6,95
Schnell - Service
Versandkosten DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch SNES, GAME BOY,
CD-I, PC und CD-ROM SPIELE

Kostenlose Gesamtpreisliste gegen
DM 1,- Rückporto. Bitte geben Sie
Ihr System an

Space Harrier, Out Run, Afterburner, Thunderblade: dieses Sega-Quartett sorgte in den 80er Jahren für Schlangen vor der Spielhalle und überquellende Münzspeicher. Das rasanteste

KLASSISCHES

de Münzspeicher. Das rasanteste

3D-SHOOT 'EM UP

Action-Spektakel von allen fand

IM TOP GUN-STIL.

nun auch seinen Weg auf den 32X. Leider muß man hier jedoch feststellen, daß Afterburner ohne die aufwendige Hydraulik und trotz der phantastischen Konvertierungsleistung nicht mehr so viel Spaß macht wie beispielsweise Space Harrier. Mit seinem schneidigen Jet



Afterburner

Check Up

32X
24 MBit

Afterburner



Afterburner 3D Shoot 'em Up
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: Januar Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels 15
Save Game Continues
Besonderheiten..... 1:1-Umsetzung

Grafik 73%

Blitzschnelle und abwechslungsreiche 3D-Grafik, allerdings wenige Details.

Sound 69%

Melodiöse Soundtracks und knackige Soundeffekte, kaum spektakulär.

Gesamt 66%

Rasantes Actionspektakel, das kurzfristig begeistern kann, leider aber recht bald langweilig wird. Für Fans des Klassikers jedoch ein Muß!

düst man durch rund 15 Levels und ballert mit Lenkraketen oder weniger wirkungsvollem MG-Feuer auf die oft im Dutzend heranstürmenden Gegnerformationen. Mit einem rasanten Looping kann man sich auch aus scheinbar aussichtslosen Situationen retten, allerdings wird man ohne flinke Reaktionen und anständige Zielgenauigkeit auch damit nicht weit kommen. Ein Flug

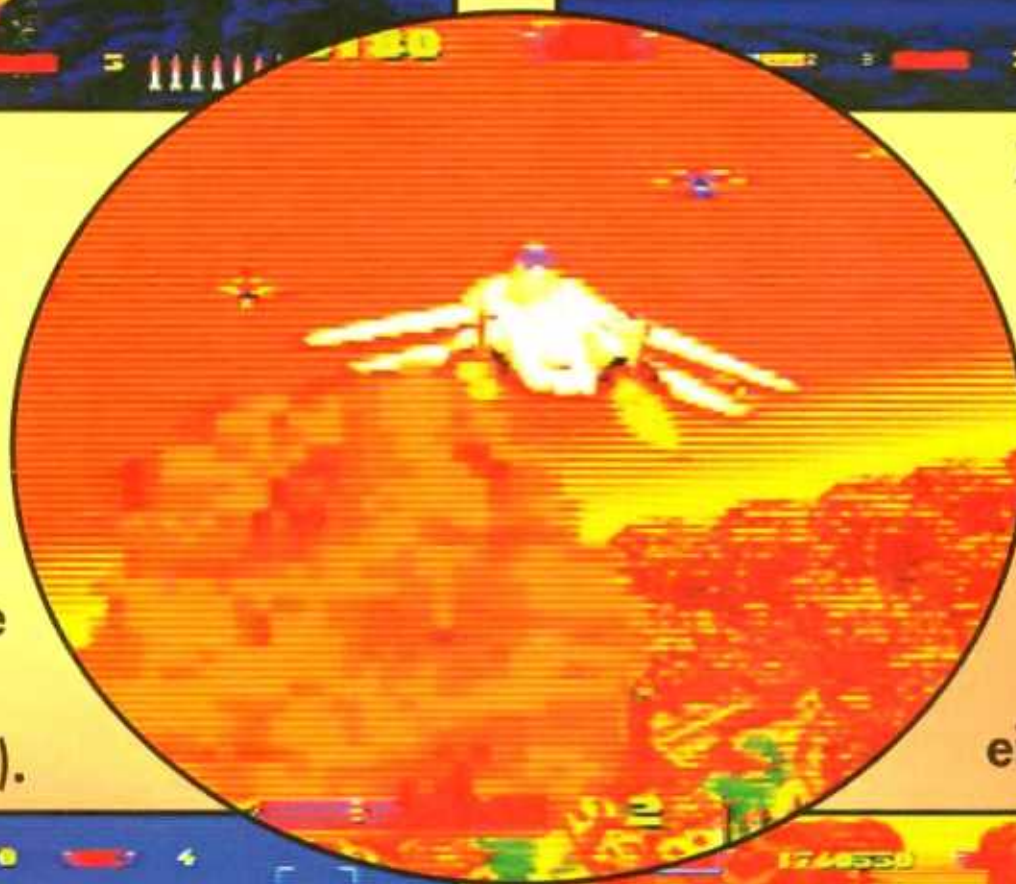
durch den Canyon, Verfolgungsjagden und Auftank-Aktionen in der Luft oder im Dschungel sind die einzigen nennenswerten Abwechslungen im Gameplay, ansonsten wird nur dem Auge in Form von diversen Grafikszenarien wie Wolken, Meeresoberfläche, Dschungel bei Nacht und Wüste genügend Abwechslung geboten.



Sobald die Gegner vom Autolock erfaßt werden und ein leises Piep ertönt ist, darf man seine Raketen los-schicken (oben).



Zwei verschiedene Waffenarten und rasante Überschläge sind alles, was man als Gegenwehr einsetzen kann.



Der künstliche Horizont in der rechten oberen Ecke erleichtert die Orientierung (rechts).



Hot-Spot

Kurzweilige, rasante Actionunterhaltung ist mit Afterburner garantiert!

Word Up

Zweifellos die bislang gelungenste Umsetzung des Automatenklassikers, allerdings nicht mehr zeitgemäß. Im Gegensatz zu Space Harrier ging bei Afterburner leider sehr viel vom Klassiker-Flair verloren. Für

echte Actionfreaks ist es jedoch dennoch ein heißer Tip.



Historische Kritiker werden bei Space Harrier allerhand Gründe zum Nörgeln finden: Simple Spielprinzip, wenig Abwechslung, keine Verbesserun-

SIMPLE, ABER GUTE

gen im Vergleich zum zehn Jahre

ACTION-UNTER-

alten Original und, und, und. Trotz-

HALTUNG FÜR 32X!

dem: Ich persönlich bin Sega höchst dankbar, daß sie eine 1:1-Umsetzung des Automatenklassikers für den 32X veröffentlichen. Man übernimmt die Steuerung eines blonden Helden, der per Raketenrucksack durch mehr als ein Dutzend grafisch unterschiedlicher Levels düst und den heranstürmenden, phantasievollen Gegnern entweder ausweichen oder ihnen eine Kugel hinterherjagen muß. Teils recht herbe Endgegner am Ende der blitzsauber scrollenden Levels und immer wilde- re Gegner-Formationen sorgen für spannende Unterhaltung. Ein Wochenende bester Unterhaltung war damit garantiert, und wenn ich mich mal kurz abreagieren will, dann kämpfe ich mich durch die ersten paar Levels, erfreue mich an der abwechslungsreichen 3D-Grafik, der perfekten Spielbarkeit und den genialen Soundtracks. Daß dieses Spielprinzip reichlich dünn ist, mag schon sein, mir gefällt's gerade deswegen, und außer-

Space Harrier

Hot-Spot

Ein phantasievoller Action-Trip aus der glorreichen Sega-Automaten-Ara.



Aufgepaßt bei den Säulen-formationen! Eine Kollision mit ihnen bedeutet den Verlust eines Lebens.

dem kommt's nur darauf an, daß es Spaß macht. Aus dem Spieletesten eine Wissenschaft mit seitenlangen Checklisten zu machen, halte ich für absoluten Unsinn, letztendlich muß einen das Spiel an den Screen fesseln, und das macht Space Harrier ganz sicher. Übrigens, die Wertung ist ein Kompromiß aus meiner persönlichen Begeisterung und der objektiven, nüchternen Betrachtung.

hi



In späteren Levels überraschen fliegenden Pilze, mutierte Schmetterlinge und kräftige Roboter.



Check Up

32 X
24 MBit



Space Harrier
Hersteller: Sega
Release: Januar

3D-Shoot 'em Up
Tel. 040-2270961
Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels 12+
Save Game Continues
Besonderheiten..... 1:1-Umsetzung

Grafik 71%

Beeindruckende Zomeffekte, sehr farbenfroh und übersichtlich.

Sound 79%

Geniale Soundtracks, welche zum Teil leider von den Soundeffekten übertönt werden.

Gesamt 69%

Ein sehr gut spielbares Shoot 'em Up ohne größere Sensationen, jedoch durchweg fein gestaltet und für Action-Fans sehr interessant.

Word Up

Technisch ist Space Harrier zweifellos hervorragend gelungen. Die Grafiken sind extrem bunt und sausen ohne jegliches Ruckeln über den Screen. Darüber hinaus überzeugen der tolle Soundtrack und das faire Gameplay. Für noto-

rische Nörgler wahrscheinlich dennoch ein Flop, für Action-Fans gelungene Unterhaltung.



Hans



Am Ende eines Levels wartet ein fescher Endgegner, wie beispielsweise dieser umherschwebende Drache.

Wie produziert man das etwas andere Jump & Run-Spiel? Ganz einfach, statt einem bodybuildinggestählten und höhen-sonnengegerbten Traumhelden

DER WOHL EKLIGSTE

nimmt man ein untersetztes, zerisse-

HELD DER VIDEO-

nes Ekelpaket namens Boogerman

SPIELGESCHICHTE!

als Star einer schleimigen Hüpf-Orgie. Mit seinem Brauereigeschwür watschelt dieser Anti-Held durch zahlreiche Abschnitte, immer auf der Suche nach dem mächtigen Booger-Meister. Dieser Knilch hat es

Boogerman



Durch die Toiletten gelangt ihr in einen Unterabschnitt, der meistens viele Power Ups bietet (o.).



Die Abflußstöpsel



Aus den eingesammelten Stöpseln baut sich euer Held am Ende der Runde eine Leiter zusammen. Wenn sie hoch genug ist (mindestens 30 Stück sind nötig), erreicht Boogerman sogar ein Extraleben.



Hot-Spot

Schlechte Manieren machen noch kein gutes Jump & Run-Spiel aus.

doch tatsächlich gewagt, in Dr. Stinkbaums Labor einzudringen und seine Umweltschutz-Maschine außer Gefecht zu setzen. Daher muß Boogerman jetzt wohl oder übel in seine Dimension voller ekliger Schleim-Monster düsen, um den Übeltäter zu stellen.

Jump & Rülps

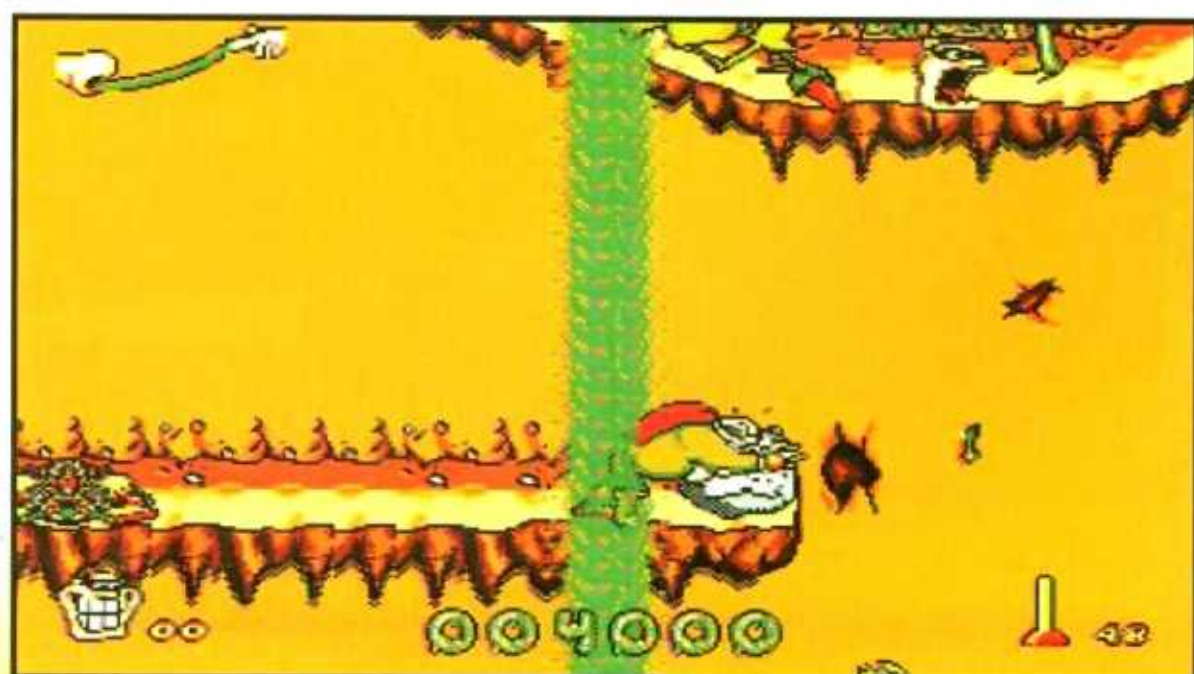
Ein guter Jump & Run-Held kann laufen und springen, da bildet auch der Boogerman keine Ausnahme. Doch was der Rotzbengel darüber hinaus zu bieten hat, geht schon an den Rand des guten Geschmacks. So kann er sämtlichen Feinden nicht nur mit einem gezielten Kopfsprung die Lichter ausblasen (im Handbuch als „Arschbombe“ umschrieben), auch so schlechte Manieren wie Rülpsen, Rotzen oder Furzen gehören zu seinem unkonventionellen Angriffsrepertoire. Als „Standardwaffe“ fungiert darüber

hinaus sein sonderbarer grüner Nasenschleim. Mit der A-Taste kann er nämlich nach Herzenslust Popel schnipsen und so auf höchst obskure Art und Weise die Feinde vernichten. Ein fieser Knoblauch-Rülps hat sogar noch mehr Wirkung auf die Monster, allerdings benötigt Boogerman dafür eine längere Vorbereitungsphase. Mit einer aufgesammelten, fetthaltigen Milchflasche ist sogar gekonntes Rotzen für den schmutzigen Helden kein Problem mehr. Beim Angreifen habt ihr sogar noch eine weitere Variante zur Auswahl. In der Hocke kauend sind nämlich noch tödliche Superfurze möglich, die auch den stärksten Feind sofort umhauen. Das Popelschnipsen sowie Rülpsen und Furzen sind allerdings Techniken, die nur begrenzt wie-



Auch der erste Endgegner namens Hickboy sieht ziemlich kurios aus.





In Boogerville wird euer Held mit Töpfen beschmissen (oben).

auffüllen. Apropos „Items“: neben den klassischen Power Ups, wie Extraleben oder Energieauffüllern, könnt ihr noch scharfe Chili-Schoten aufsammeln. Durch dieses Gewürz kriegt euer Held im wahrsten Sinne des Wortes Feuer unter dem Hintern und kann so kurzzeitig durch die Lüfte düsen. Nützlich sind auch die zahlreichen Abflußstöpsel, die verstreut in den Levels liegen. Wenn es euch nämlich gelingt, mindestens 30

Durch Muskelkraft kann der Anti-Held sogar einige Gegenstände verschieben.

derholbar sind, da zwei unterschiedliche Schleim-Anzeigen den Einsatz limitieren. Mit den entsprechenden Items kann man aber die beiden „Schleim-o-Meter“ wieder

von diesen Ansaugnapfen innerhalb eines Abschnitts zu sammeln, erhaltet ihr in der Schlußabrechnung zur Belohnung ein Extraleben.

45

Boogermans schlechte Kinderstube!



Haltet die C-Taste längere Zeit gedrückt, und schon produziert euer Held einen Superrülpser.



In der Hocke ergibt das einen allesvernichtenden Superfutz, der sogar Barrieren durchbrechen kann.



Das raffinierte Popelschnipsen besorgt die A-Taste. Kein Wunder, daß die Gegner dadurch flüchten.

Word Up

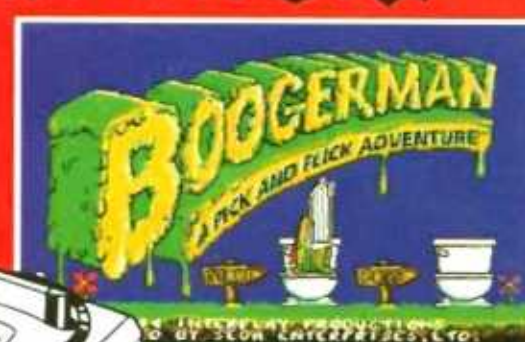
Ich geb' es ja zu! Anfangs habe ich mich noch köstlich über Boogermans unorthodoxe Angriffsmethoden amüsiert. Es scheint allerdings, als hätten die Macher dabei das Leveldesign ziemlich vernachlässigt, denn auch spätere Levels bie-

ten immer das gleiche Standard-Jump & Run-Programm. Somit ist Boogerman zwar witzig, aber nicht sonderlich originell.



Check Up

Mega Drive
24 MBit



Boogerman Jump & Run
Hersteller: Interplay Tel. 06107-62067
Release: — Preis: DM 149,95

Spieler 1
Levels 20+
Save Game Passwort
Besonderheiten Rülpfen und andere Unarten.

Grafik **69%**

Köstliche Animationen, jedoch wenig Abwechslung.

Sound **59%**

Schräge Soundeffekte, müde Musikuntermalung.

Gesamt **58%**

Anfangs ziemlich lustig, auf Dauer recht öde.

SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 2/95



PLAYERS
GUIDE



König der Löwen	Seite 385-388
Ecco the Dolphin 2	Seite 389-393
Mickey Mania	Seite 394-395
Dynamite Headdy	Seite 396-397
Micro Machines 2	Seite 398-399
Mega Bomberman	Seite 400-401
Shining Force 2	Seite 402-405
Psycho Pinball	Seite 406-409
Soulstar	Seite 410-412
Dune	Seite 413-414

CODES

+

FREEZERS

Chuck Rock 2
Combat Cars
Contra :Hard Cops
Dynamite Headdy
Jammit
Jungle Book

Lotus II
NBA Jam
Shining Force II
Sonic Spinball
Tazmania
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

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 !!!

MEGADRIIVE

SEGA 385 SEGA

KÖNIG DER LÖWEN

MEGADRIIVE

Im ersten Lösungsteil zeigen wir, wie ihr euch ohne Gefahren, auf der abenteuerlichen Reise, langsam von Simba zum König entwickelt.

Level 1



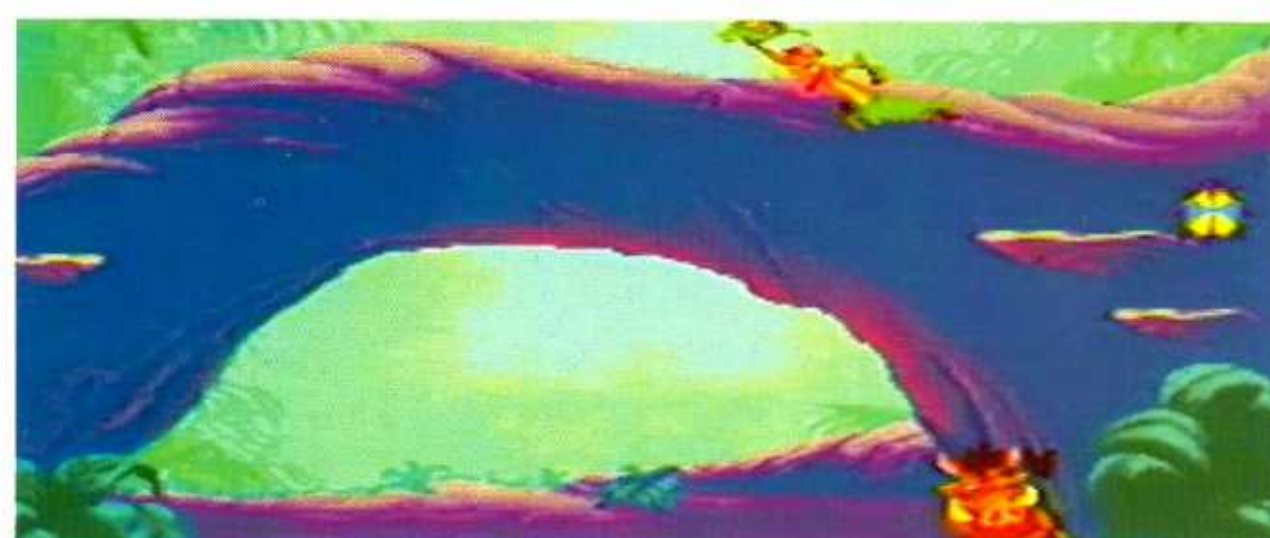
1. Nun mußt du den Weg nach oben und nach links fortsetzen. Rechts findest du ein Extraleben. Klettere weiter nach oben und über die Wand. Brülle das Wildschwein hinter der Wand an und nimm das Extraleben.



2. Am Ende deines Kletterweges angekommen, springst du von einer Baumkrone zur anderen. Du findest auf deiner Route wertvolle Power Ups, so z. B. den blauen Käfer. Er läßt deine Brüllkräfte wieder voll ansteigen.



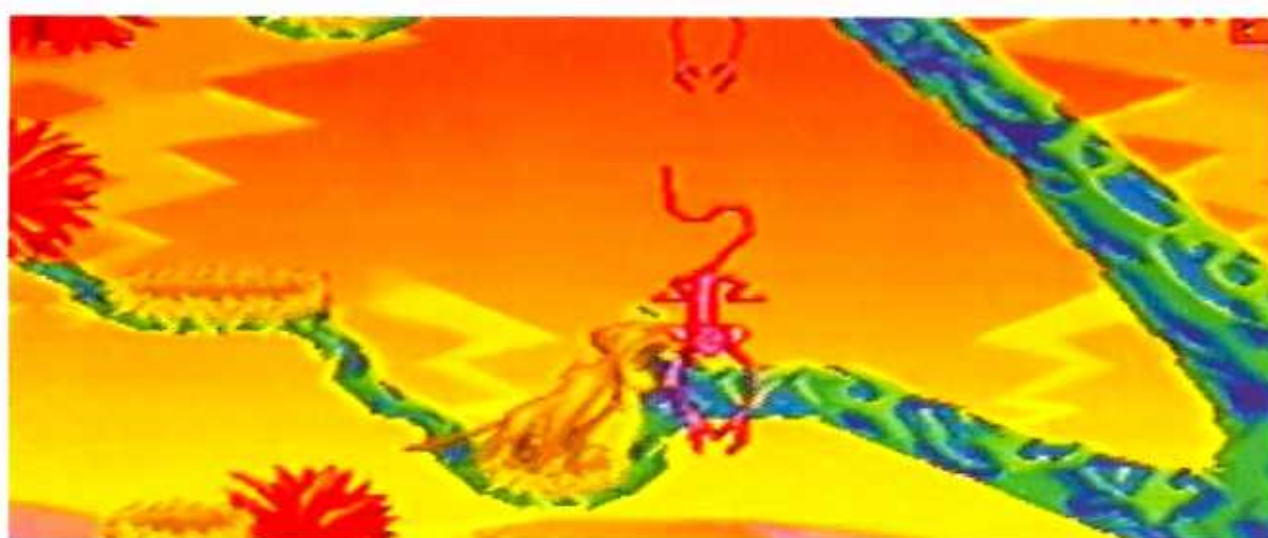
3. Als Levelendgegner wartet eine Hyäne. Gehe in die Mitte des Bildschirms und warte, bis sie auf dich zuspringt. Laufe ihr nun schnell aus dem Weg. Wenn sie anfängt zu japsen, hüpfе zweimal auf sie drauf, und du hast die Hyäne besiegt.



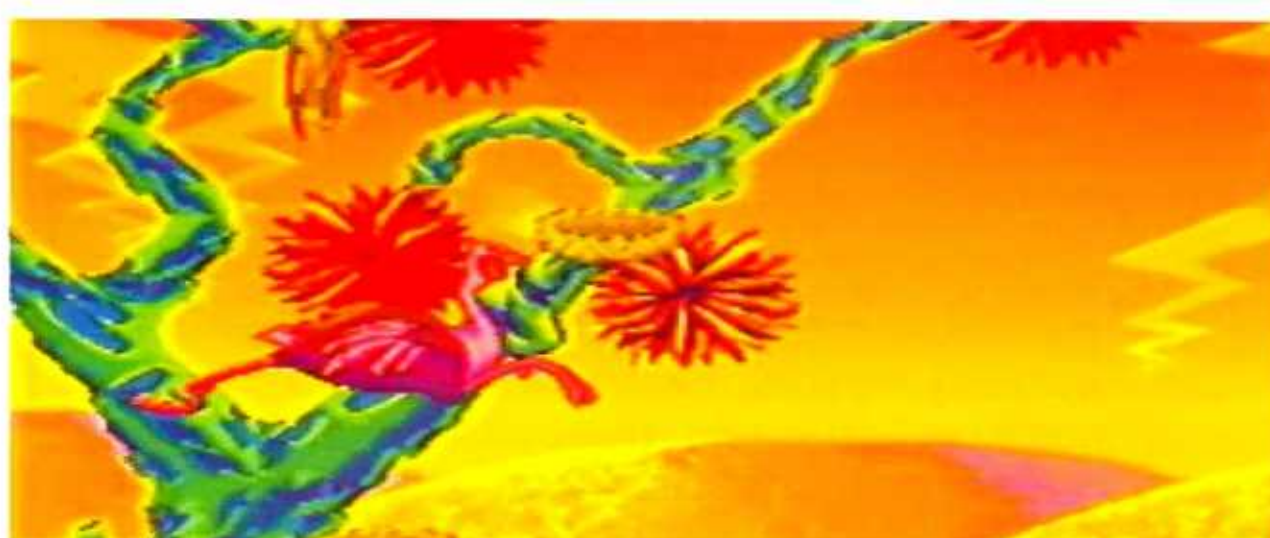
Bonus Level: Käferwurf

Du mußt alle Käfer einsammeln, die hinuntergeworfen werden. Damit kannst du Gebrüll und Gesundheit stärken. Ebenfalls findest du hier wertvolle Continues und Extraleben.

Level 2



1. Wenn du die Nester benutzt, kommst du schneller den Baum hinauf. Brülle den Affen rechts an. Springe wieder nach unten. Das Nashorn wird dich danach wieder hinaufschleudern und die Affen erledigen den Rest.



2. Hier mußt du verhindern, von deinem Strauß herunterzufallen, oder mit ihm gegen ein Babynashorn zu rennen. Das schwierigste ist hier der Doppelsprung. Warte bis zur letzten Sekunde, bevor du springst



3. Brülle den Affen rechts an. Nimm jetzt das erste Rhinoceros zum „Fliegen“. Nun bist du auf der anderen Seite. Brülle den nächsten Affen an und renne wieder zur anderen Seite. Verwende die Baumstämme. Brülle wieder den Affen an und benutze das Nashorn, nach oben zu gelangen.



Bonus Level: Käferjagd

Sammle wieder alle Käfer ein, aber gerate nicht an die tödlichen Spinnen. Nimm dir Zeit und nur die Käfer, die du leicht erreichen kannst.



KÖNIG DER LOWEN

Level 3



1. Gleich am Start wirst du mit zwei Hyänen konfrontiert, die in der Mitte auf dich lauern, um dich anzugreifen. Springe zweimal gleichzeitig auf beide drauf. Gehe nun nach links. Brülle vor der Knochensäule.



2. Nachdem du noch eine Hyäne besiegt hast, mußt du mit den Knochen auf die andere Seite der Schlucht gelangen. Um einen Knochen zu bekommen, drücke „Oben“. Wenn du nach vorne schwingst, drücke den Sprungknopf und greif dir den nächsten Knochen. Wiederhole dies, bis du sicher auf der anderen Seite bist.



3. Hier bekommst du es mit neuen Gegnern, den Geiern, zu tun. Sie sind schnell zu besiegen, du mußt nur schnell sein. Du mußt sie ebenfalls zweimal treffen. Der erste Schlag ist einfach, da schlafen die Vögel noch. Springe nun nach links, und du erwischst sie das zweite Mal.



4. Du mußt die Wände hinaufklettern und dabei sehr schnell vorgehen. Du wirst von zwei Wasserfontänen verfolgt, sie versuchen dich hinunterzustürzen.

Level 4

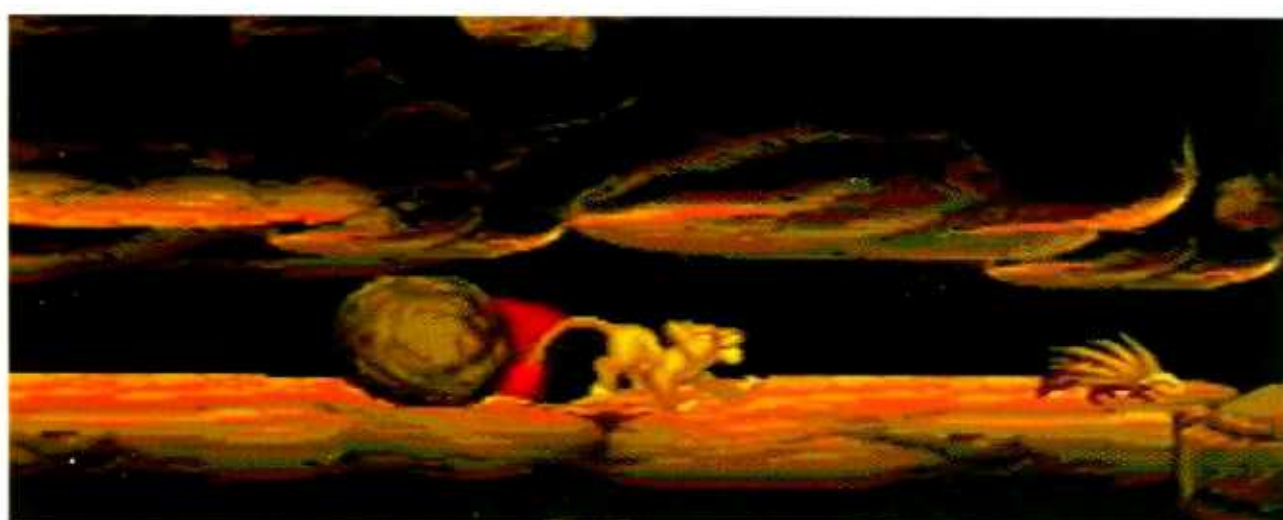


1. Eine stampfende Herde kommt auf dich zugerast. Zuerst mußt du ihnen lediglich ausweichen, indem du von links nach rechts rennst oder hochhüpfst.



2. Nach einer Weile, tauchen einige Felsen am dem Boden auf. Dies zeigt dir, daß an dieser Stelle der Weg durch einen Felsen versperrt ist.

Level 5...



1. Wenn du dem Pfad folgst, gelangst du zu diesem Punkt. Warte, bis ein Stein herabgefallen ist, bevor du den Tunnel hinabrennst. Du kommst an einem Wildschwein vorbei. Brülle und renne dann weiter, bis du in eine Öffnung fällst.

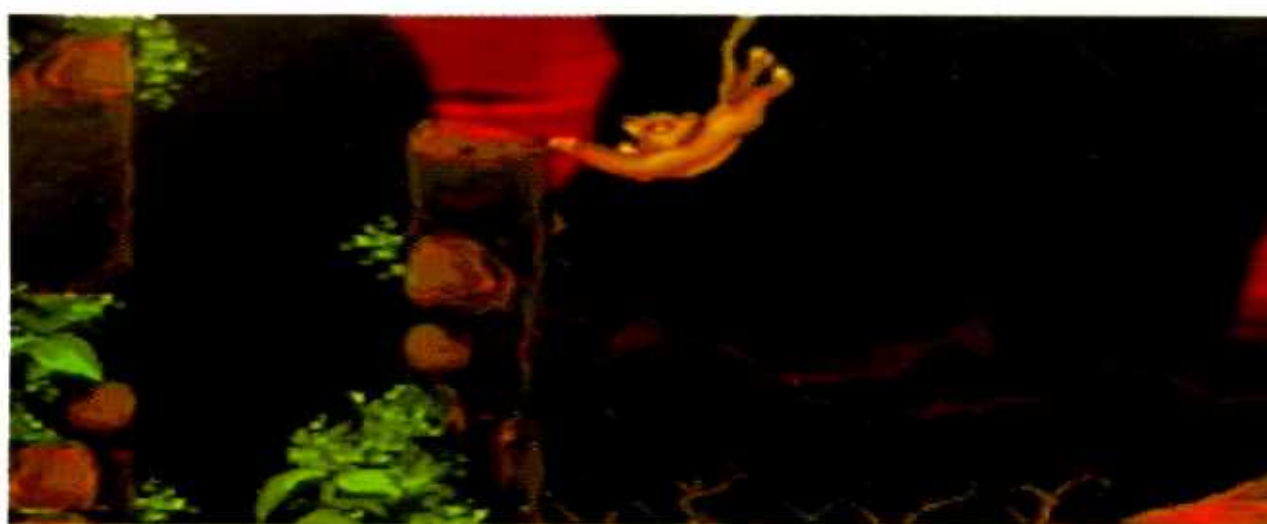


2. Schwinde mit Hilfe der kleinen Steine über die tiefe Schlucht und bis zu der Säule in der Mitte. Wiederhole die Methode, bis du auf der anderen Seite bist.



KÖNIG DER LOWEN

...Level 5



3. Um über die Dornenfläche zu gelangen, mußt du einen langen schnellen „Run“ nach oben machen und dich selbst hinüberkatapultieren. Drücke „Oben“ und bringe dich, während du auf der Säule stehst, in Sicherheit.



4. Auch hier mußt du über ein bodenloses Loch gelangen. Benutze die Steine und die kleinen Rasenflecken. Mit einer Kombination aus Sprüngen und Schwüngen gelangst du ans Ziel.

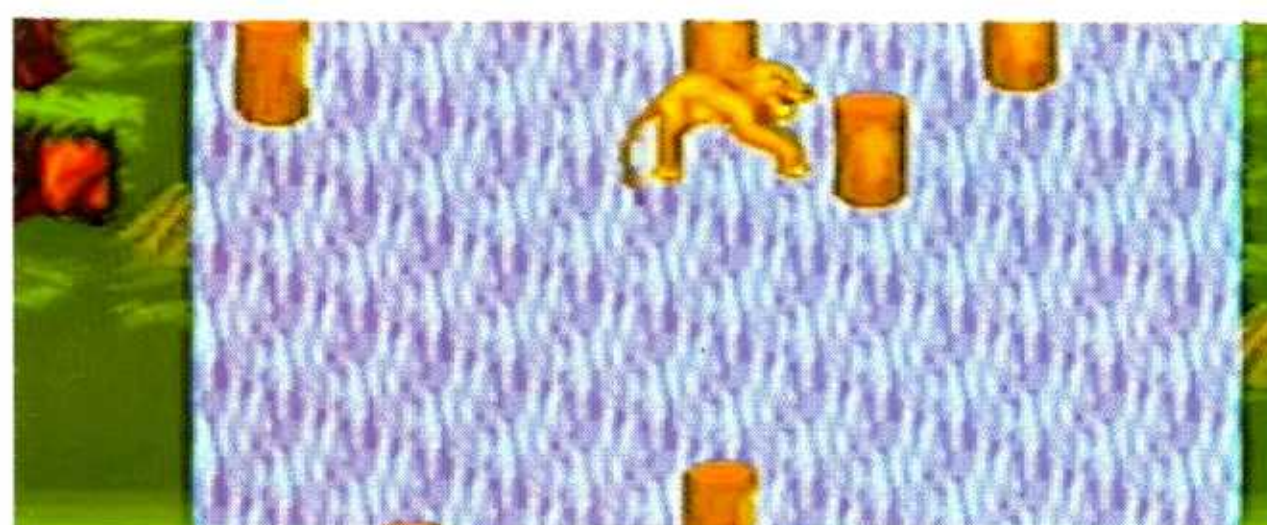
Level 6



1. Wieder stellen sich dir zwei neue Gegner in den Weg. Zum einen die aus weiter Entfernung giftspritzende Kröte, zum anderen die Spinne. Diese taucht mit einem tödlichen Angriff aus dem Nichts auf.



2. Schwinde wieder auf den kleinen Rasenstücken weiter. Dies ist ein ziemlich sicheres Reisestück. Wenn du fällst, bringt dich das Wasser wieder zum Anfang.



3. Klettere auf den Baumstämmen den Wasserfall hinauf. Es gibt sehr schnelle und extrem langsame Stämme. Die behäbigen geben dir Zeit, nach weiteren Holzklötzen Ausschau zu halten. Die schnellen bringen dich rasch zu den langsamen Stämmen.



4. Hier wartet ein Gorilla. Er schmeißt Kokosnüsse über seine Schulter und schlägt dich k.o., wenn du zu nahe kommst. Springe auf ihn oder, wenn deine Energie voll aufgeladen ist, brülle ihn an. Er bewegt sich dann auf eine andere Plattform. Wiederhole dies, bis er fällt.

Level 7...



1. Die Leoparden greifen dich in Rudeln an, du mußt also schneller als sie sein. Stelle dich hin und nutze deine große Reichweite, um sie zu schlagen. So kannst du alle besiegen, ohne selbst berührt zu werden.



2. Nicht alles ist so, wie es aussieht. Eine Sackgasse zum Beispiel muß keine sein. Mit Hilfe deiner Klauen kannst du versuchen, den Untergrund zu bewegen und deinen Weg dadurch fortzusetzen.



KÖNIG DER LÖWEN

...Level 7



3. Wirf ein Auge auf die Kokosnüsse, sie können dich auf höhere Plattformen bringen. Du kannst auch mit ihrer Hilfe über verschiedene Dinge hinwegschwingen. Du kommst an kleinen Affen, die mit Kokosnüssen werfen, vorbei. Brülle sie einfach an.



4. Achte auf die Felsen. Manche fallen direkt auf dich herunter. Weiche ihnen aus. Ein paar sind mit Weinranken bewachsen, diese öffnen dir einen Pfad für die weitere Reise.

Level 8



1. Achte auf den herabregnenden Lavastrom und die Lavafontänen auf dem Weg. Springe nicht darüber, sondern warte, bis sie sich abgekühlt haben, und gehe dann weiter.



2. In diesem Teil des Spiels befindet sich eine geheime Wand. Auf dem dahinterliegenden Pfad, findest du eine Menge Power-Ups und einen blauen Käfer, der deine Brüllkräfte stärkt.



3. Über zwei der drei Fontänen befinden sich Stalaktiten. Springe und zerschlage die erste. Du mußt sie ein paarmal bearbeiten. Wenn sie abfällt, öffnet sich ein Weg im Boden.



4. Lasse dich hinunterfallen, renne nach links und warte. Schaue nach oben an die „Lavadecke“. Springe auf den großen Stein, den du dort siehst und lasse dich dahintragen. Paß gut auf die Insel und die Fledermäuse auf.



5. Nach dem Lavaritt kommst du zu diesen Gängen. Sofort wenn du versuchst hindurchzulaufen, fällt ein Felsen herab. Renne so schnell du kannst und lasse dich in den nächsten Gang fallen. Lasse dich auch in diesem Gang fallen und renne schnell nach links.



6. Hier bist du an den letzten Fontänen angelangt. Jede dieser Fontänen bricht aus und es regnet Lava. Du bist am besten geschützt, wenn du dich auf die zuletzt ausgebrochene Fontäne stellst. Warte solange, bis ein Stein herabfällt und die anderen Fontänen blockiert.

Fortsetzung folgt...



MEGADRIIVE

ECCO THE DOLPHIN 2

MEGADRIIVE

Ecco the Dolphin 2 ist die langersehnte Fortsetzung der Abenteuer des kleinen Delphins. Begleitet ihn zu den traumhaften Plätzen unter und oberhalb des Wassers.

Der Anfang



1. Um das Spiel zu starten, mußt du zuerst nach rechts schwimmen und den Eingang zur Küste finden. Hast du ihn gefunden, schwimme in die Mitte und beginne die Reise.



2. Diesen großen Ring findet man entweder über oder unter Wasser. Suche ebenfalls über und unter Wasser nach weiteren Ringen. Weiche dabei dem Fisch und der Muschelschale aus.

Crystal Springs



1. Finde die vier Kristalle unter Zuhilfenahme deines Sonars. Hast du einen gefunden, schwimme hin, löse ihn mit dem Sonar. Die Aufgabe ist, mit den Kristallen ein Monument zu errichten.

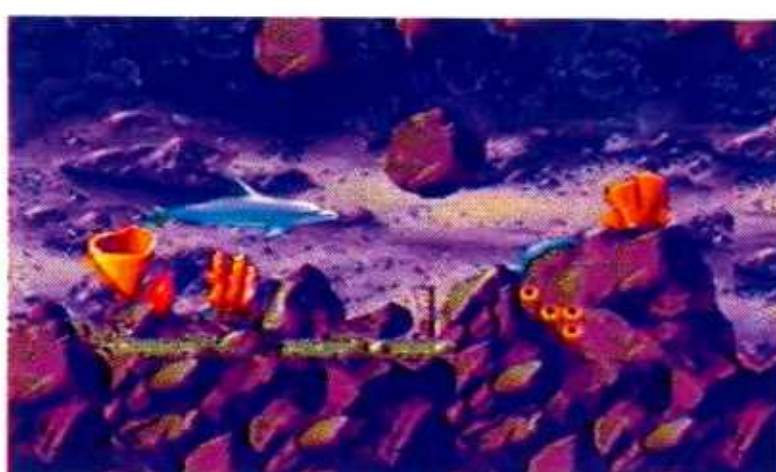


2. Hast du einen Kristall befreit, schwimme zum Meeresboden und zu dem Schiffswrack. Schiebe den Kristall mit Hilfe des Sonars weiter bis zu diesem Punkt. Hier wird er dann automatisch hängenbleiben.

Fehlerzone



1. Erkunde deine Umgebung mit dem Sonar. Während du schwimmst, fällt ein Felsen herab. Schiebe ihn mit dem Sonar vor dir her und nimm ihn dann zu Hilfe, um durch die Wand zu brechen.



2. Wenn du auf dem Boden angekommen bist, setze den Weg nach rechts fort und benutze die Sonarkarte. Sie zeigt dir den Ausgang. Aber Vorsicht: Sobald du dich die Passage hinunter bewegst, „regnet“ es Felsen.

Two Tides



1. Benutze deine Sonarkarte und schwimme nach unten. Brich in den ersten Kristall links hinein. Schwimme nun in die rechte untere Ecke zum zweiten Kristall.



2. Schiebe den ersten Kristall weg, schwimme zurück zu dem zweiten und berühre ihn erneut. Schwimme jetzt wieder zum ersten Kristall zurück. Verwende die Schildkröte als

„Wasserstopper“ und setze den Weg zum dritten Kristall fort.



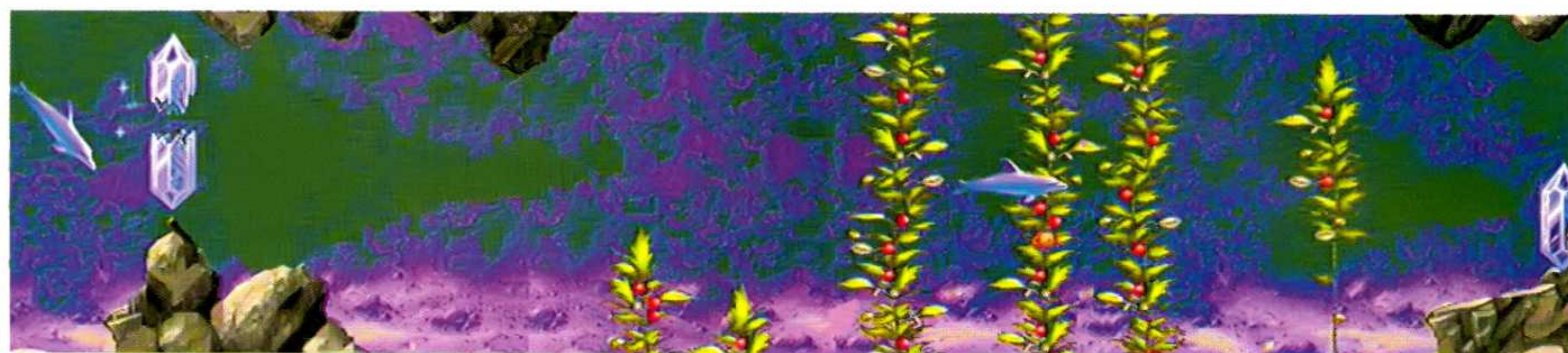
ECCO THE DOLPHIN 2

Himmelsweg

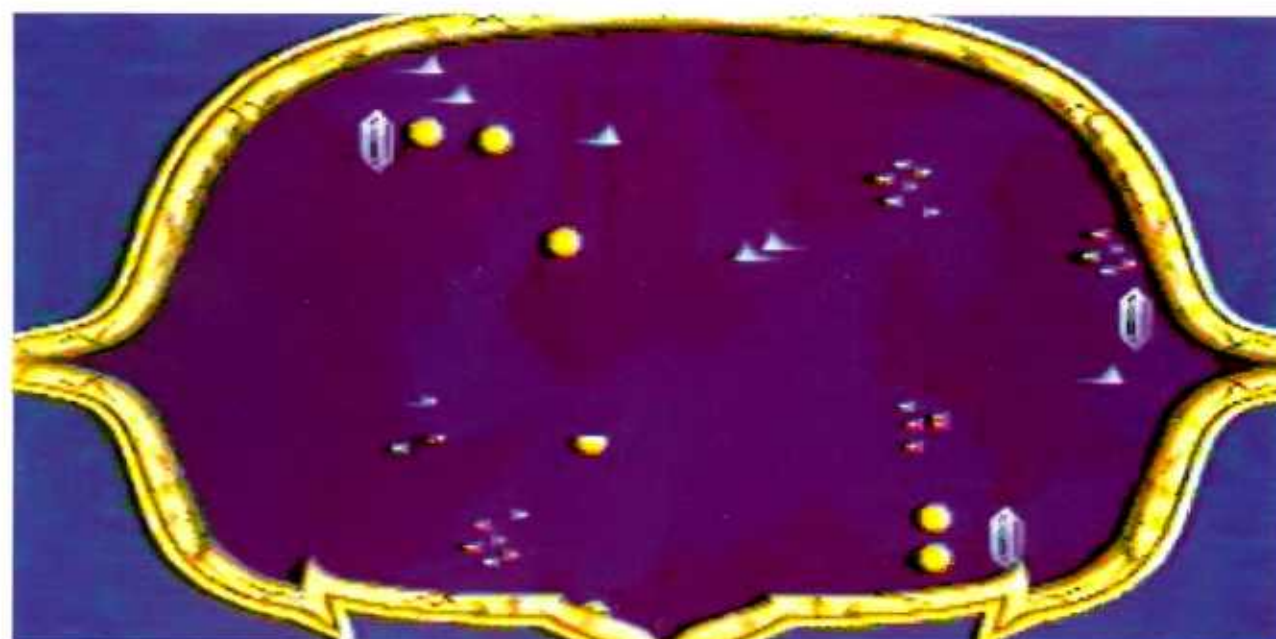


Auf deiner Sonarkarte siehst du, daß sich über dem Wasser Felsbecken befinden. Um dorthin zu gelangen, mußt du auf einen der magischen Delphine springen. In einem der Becken befindet sich ein Kristall, der dir die Steine aus dem Weg räumt. Nachdem du den Kristall berührt hast, schwimme zu dem zweiten Kristall links und stupse ihn an. Nun mußt du weiter auf die andere Seite des Bildschirms und zu den nächsten zwei Kristallen.

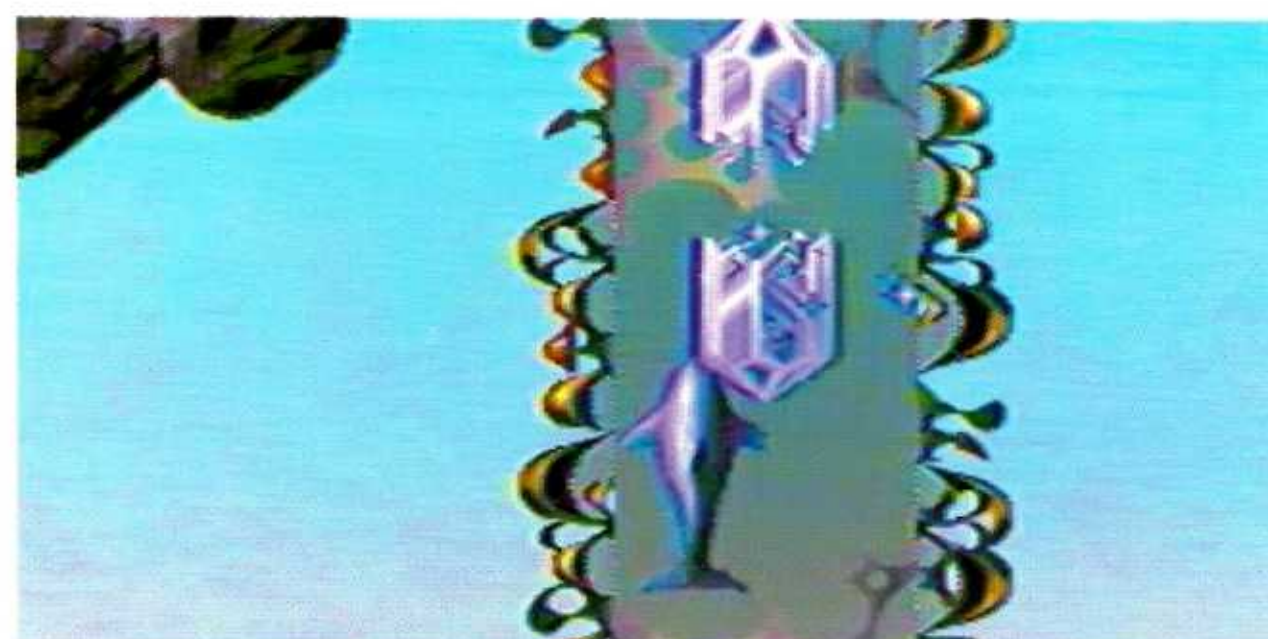
2. Sobald die Steine aus dem Weg geräumt sind, schwimme nach links zum ersten Kristall, schwimme nun weiter nach rechts und schlage auf den zweiten. Nun kannst du den Kristall in der Röhre aus dem Weg schaffen.



Himmelsgezeiten



1. Auf der Karte siehst du drei Kristalle. Berühre zuerst den auf der linken Seite, dann denjenigen auf dem Boden und brich diesen in zwei Hälften. Schwimme nun schnell zum dritten und dann zum Ausgang.



2. Schwimme nun nach oben und nach rechts, in Richtung einer anderen Röhre. Schwimme diese hinauf und benutze den Sonar, um den Kristall zu zerbrechen. Du mußt dich beeilen oder der Kristall wächst wieder zusammen und du mußt von vorne beginnen.



3. Hier findet sich Ecco im Himmel wieder. Hänge dich hier auf und plane deine Sprünge. Solltest du zu Boden fallen, mußt du neu beginnen.



4. Ein bißchen weiter auf deinem Weg kommst du an Whirlpools vorbei. Du kannst diese versiegeln, wenn du Eccos Sonar zu Hilfe nimmst. Halte dich jedoch nicht zu lange auf, dies ist der Ausgangstunnel.



ECCO THE DOPHIN 2

Die Röhren der Medusa



1. Ecco ist hier nicht allein. Er muß die riesige tintenfischartige Kreatur abwehren. Medusa wirft dich aus der Röhre hinaus, wenn du Glück hast, landest du sicher in einer anderen.



2. Um nicht von der Medusa gefangen zu werden, mußt du die ganze Zeit Eccos Stoßkraft und Sonar in Anspruch nehmen. Schwimme nach oben und nach rechts und versuche, bei dem was vor dir erscheint, standhaft zu bleiben.

Skylands



1. Schwimme zu dem felsigen Meerboden und berühre ihn mit dem Sonar. Über dem Wasser blubbern Blasen, in welchen Ecco sich zu den Felsbecken, oben in der Luft bringen lassen kann.



2. Die magischen Delphine kannst du ebenfalls dazu verwenden, in die Felsbecken zu gelangen. Die Aufgabe ist, unbeschadet bis zur anderen Seite zu gelangen.

Fin to Feather



1. Bringe Ecco nach oben und benutze die Karte, um den schwarzen und den goldenen Globus zu finden. Laß Ecco hineinspringen und er verwandelt sich in eine Möwe. In dieser Verwandlung kann Ecco nun über die Klippen fliegen.



2. Achte auf die Adler, die dich auf dem Weg über die Klippen angreifen. Wenn du sie überflogen hast, tauche in den zweiten Globus und verwandle dich wieder in Ecco zurück. Schwimme nun zu den Ringen.

Adlerbucht



1. Schwimme zur Wasseroberfläche und springe wieder in den Globus. Fliege nun wieder in Vogelgestalt nach links und achte dabei auf die Felsen und Adler. Hinter der Klippe mußt du dich verwandeln und zum Kristall schwimmen.



2. Nun geht der ganze Weg nach rechts. Fliege als Möwe über die Klippe. Tauche in das Wasser ein und schwimme zur zweiten Klippe, wo du dich erneut verwandelst.



ECCO THE DOLPHIN 2

Asterites



1. Deine Aufgabe ist, die beiden Teile des Kristalls zusammenzufügen. Unterlasse es, die eine Hälfte zu sehr nach vorne zu schieben, sonst werden sie automatisch an den Platz, wo du sie gefunden hast, zurückgebracht.

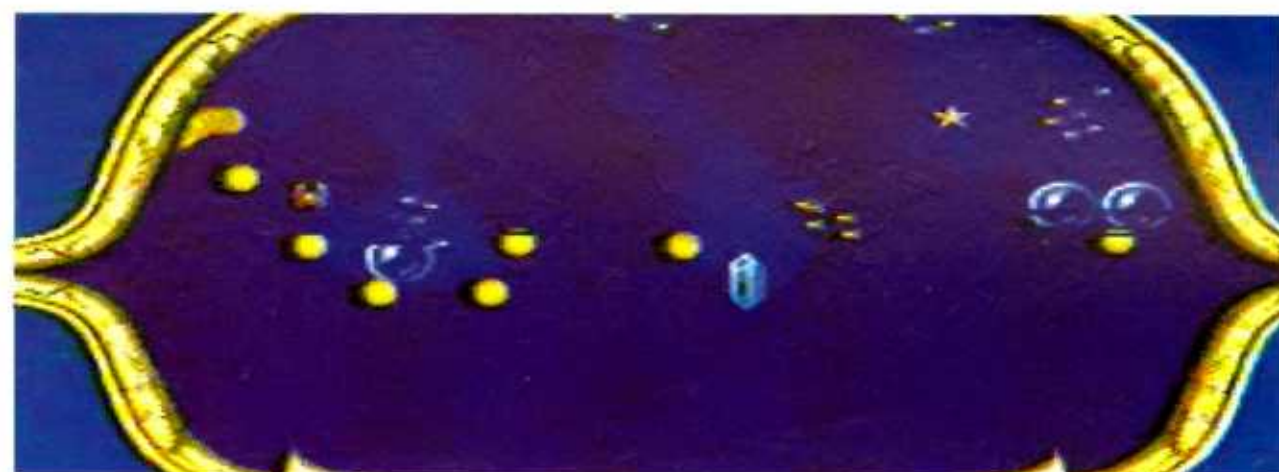


2. Um zu entkommen, muß Ecco hinunter, durch die Mitte des Asteriten schwimmen. Stoße hinein und schwimme nach oben. Bewege dich in die Mitte. Wenn sich das „Dach“ öffnet, setze den Weg fort.

Vier Inseln



1. Schwimme nach unten zu der Muschelbarriere, zerstöre die Muscheln mit deiner Stoßkraft und schwimme nach unten rechts zum Boden. Wende dich nach rechts und sprich mit dem Delphin. Folge ihm anschließend.



2. Auf dem Weg nach unten fallen zwei Steine herab, und du solltest ihnen folgen. Einen benötigst du, dir einen Weg freizubrechen, um zu einer Passage zu gelangen.

Das dunkle Meer



1. Auf der Sonarkarte siehst du zwei Kristalle und ein großes Meerungeheuer. Schubse zuerst den Kristall vor der Passage und schwimme anschließend zu dem Kristall links unten, hinter dem Monster.



2. Nachdem du den Tunnel passiert hast, schwimme bis zu dem Killerwal. Sprich mit ihm und suche dann seine Nachkommen. Wenn du alle gefunden hast, wird eines der Jungen dir den Ausgang zeigen.

Die Höhlen der Medusa



1. Starte deinen Weg nach rechts zum ersten Kristall. Gehe nun zum Start zurück und dann nach oben. Du gelangst zu einem Verwandlungsglobus und transformierst in eine Qualle. Nun geht es weiter zur Oberfläche.

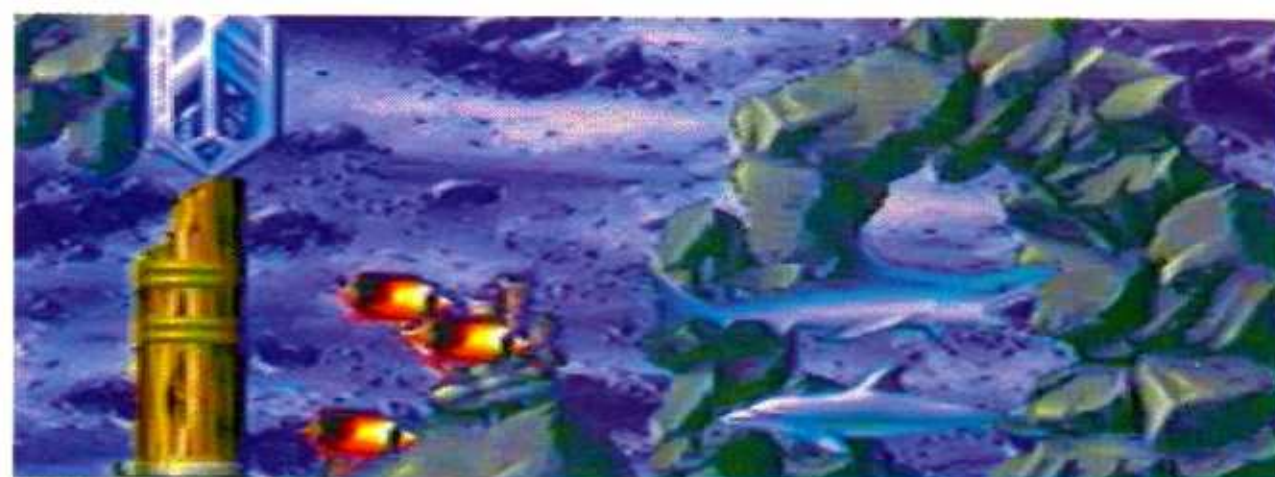


2. An der Oberfläche wirst du wieder zu Ecco, schwimme nach rechts. Springe nun über alle Hindernisse, bis du am Ende angekommen bist. Bewege dich nun nach rechts und nach unten, findest du den Ausgangskristall.

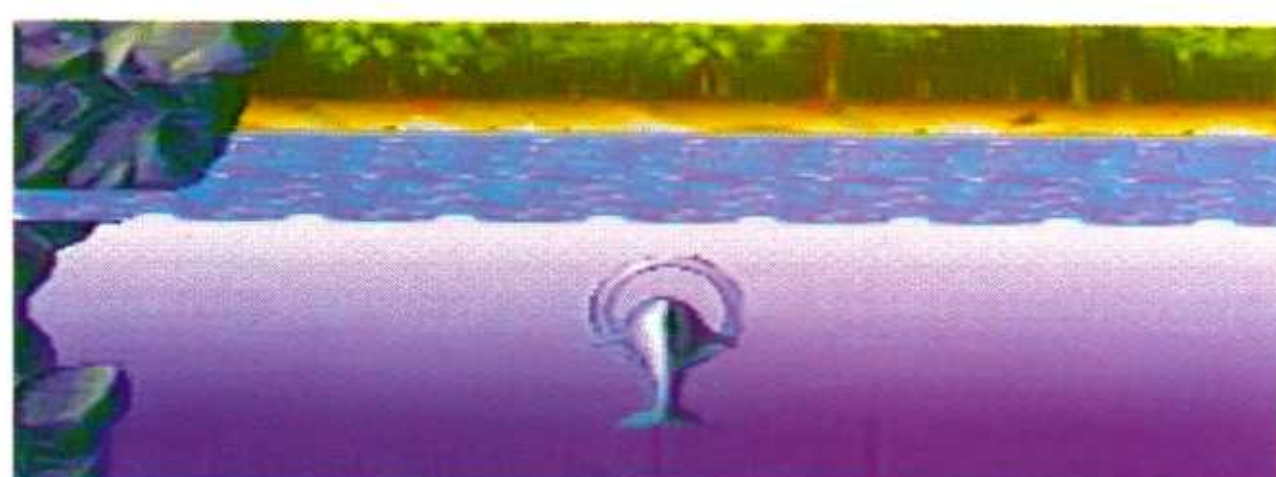


ECCO THE DOPHIN 2

Torweg



1. Schwimme nach unten zur linken Ecke. Hier findest du einen von zwei Haien gut bewachten Kristall. Nachdem du den Kristall berührt hast, schwimme nach rechts und zur Oberfläche.



2. Auf dem Weg nach oben bekommst du es mit Haien, Quallen und anderen Getieren zu tun. Benutze die Karte, um die Ringe zu finden, festzuhalten und dann an der Oberfläche hindurchzuschwimmen.

Moränenabgrund

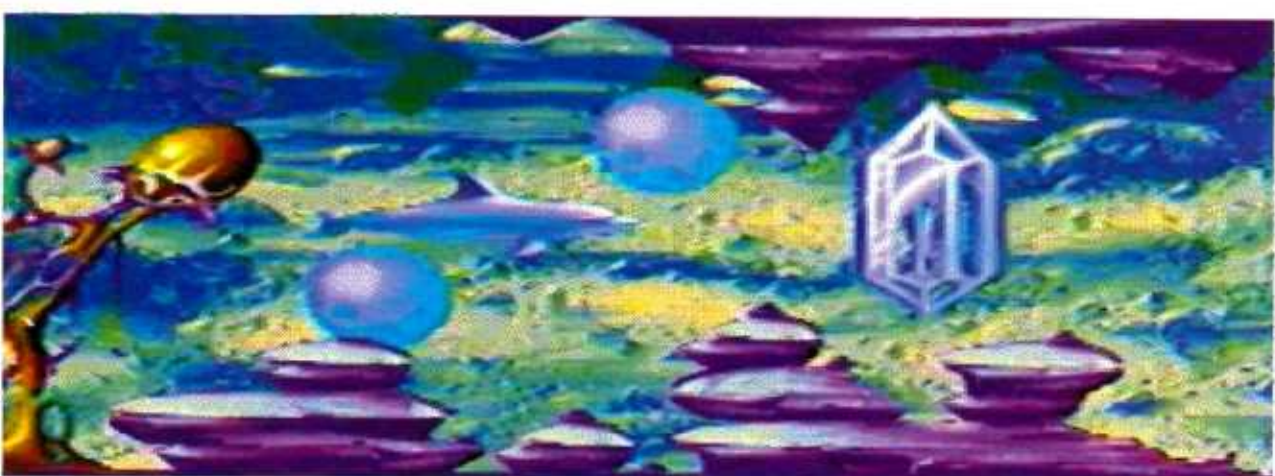


1. Folge der Muschel, die auf den Meerboden herabsinkt. Moränen werden herausschwimmen und Ecco angreifen. Er muß in sie hineinstoßen, um sie zu vernichten. Die letzte der Moränen kannst du mit einer Kombination aus Sonar- und Stoßangriffen besiegen.



2. Jetzt mußt du zum Exit zurückschwimmen. Sammle zwei Globen ein, und benutze deinen Sonar, um sie zum Teleporter zu bringen.

Das Auge



1. Sammle die Globen ein und bringe sie zurück, um den Asteriten neu aufzubauen. Jedesmal wenn du zwei Globen zurückgebracht hast, kannst du einen neuen Kristall bewegen. Dieser befähigt dich wiederum dazu, die anderen Globen zu finden.



2. Die Karte zeigt dir, wo sich überall Globen befinden. Hat Ecco alle zurückgebracht, schwimmst du zum letzten Kristall, und der Ausgang taucht in der rechten unteren Ecke am Boden auf.

Level Codes

Crystal Springs
Fault Zone
Two Tides
Skyways
Sky Tides
Tube of Medusa
Skylands
Fin to Feather

QMGSJBFB
IUYIXFZA
SVTGNZYA
SZHCQMDB
KDYTYODB
GPHWYBZA
QAMPBVEB
QYULDFXA

Eagles Bay
Aterite's Cave
Four Islands
Sea of Darkness
Vents of Medusa
Gateways
Moray Abyss
The Eye

IEQZPPCB
GFGGBBXA
GJWIGGDB
ACRMKPXA
OLFUDAZA
KTALEAFB
MMHMPYXA
MQTUQARE

Der Debug Screen

Drücke Oben, dann Unten, während du spielst. Wenn Ecco dich ansieht, pausiere das Spiel. Drücke nun A, B, C, B, C, A, C, A und B auf dem Steuerkreuz und der Debug-Bildschirm erscheint.

Wird fortgesetzt...





MICKEY MANIA



Wir setzen das Handbuch fort und helfen, die anderen Mickeys zu retten und den bösen Pete zu bekämpfen.

Bonus Level



1. Gehe in den Lift, die Türen schließen sich und der Fahrstuhl bringt dich nach oben. Sammle die Glaskugeln ein und wirf sie nach den Skeletten. Nach einer Weile hält der Fahrstuhl an.



2. Gehe hinaus und nach rechts. Nun steige wieder in den Fahrstuhl. Dieser schießt nun nach oben, steige aus, gehe nach rechts und lasse dich durch das Loch im Boden fallen. Du findest Extraleben und einen weiteren Mickey.

Der Prinz und der Arme



1. Springe auf das Regal und schiebe die Vase auf das höhere Regal. Du kannst nun den Weg zum Hebel fortsetzen. Springe hoch und drücke ihn. Er öffnet einen Tunnel, der zur anderen Seite des Raumes führt.



2. Um in den Tunnel zu gelangen, mußt du dich hinunter auf den Boden fallen lassen und vorsichtig an den Feuerstellen vorbeilaufen. Diese katapultieren Feuerbälle in deine Richtung. Weiche ihnen aus, indem du abwechselnd springst und dich duckst.



3. Hier mußt du schnell die Gummiente aufblasen. Dies gelingt dir, indem du fünfmal auf die Pumpe springst. Setze dich auf die Ente und warte, bis das Wasser steigt. Jetzt kannst du den Raum verlassen, indem du nach oben und nach rechts springst.



4. Ein Stückchen weiter erreichst du ein paar Plattformen. Wenn du hinaufspringst, setzen sie sich in Bewegung. Springe und ducke dich, so entgehst du den Spitzen. Wenn du nahe genug an der anderen Seite bist, springe hinunter.



5. Warte neben dem Feuer und merke dir, in welcher Reihenfolge die Feuerbälle geschossen werden. Wenn die Luft rein ist, springe auf den Topf und hinüber.



6. Sobald du die erste Plattform berührst, schieben sich die Wände zusammen und auf dich zu. Halte dich nicht damit auf, die Bälle einzusammeln, sondern beeile dich, schnell auf den Boden zu kommen.



MICKEY MANIA

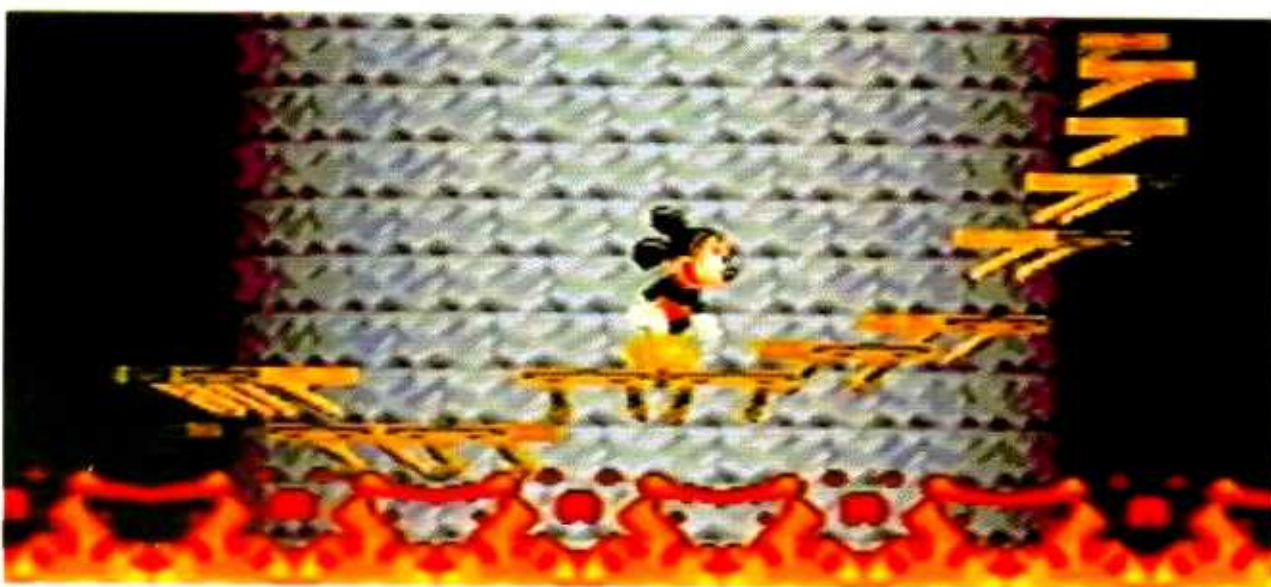
...Der Prinz und der Arme



7. Sobald du an dieser Passage angekommen bist, schießen Speere aus dem Boden. Warte, bis der erste wieder zu Boden gefallen ist, und renne dann schnell los. Die Speere versinken nach einer Zeit wieder im Boden.



8. Um in diesem Raum ganz nach oben zu gelangen, mußt du den Felsen auf den Hebel am Boden schieben. Es taucht eine Plattform auf. Die zwei weiteren Plattformen brechen zusammen, sobald du daraufsteigst. Ein gutes Timing ist hier alles.



9. Achte auf die gespickten Bälle, während du nach rechts rennst. Sie fallen die Stufen hinunter, die du hinauflaufen mußt. Verweile nicht zu lange auf den einzelnen Stufen, sie brechen ab. Renne so schnell du kannst nach oben und stoppe nicht, oder die Flammen werden dich erreichen.



10. Du bist nun im Inneren und mußt von Plattform zu Plattform springen. Einige Soldaten warten auf dich. Erledige sie, indem du mit einem Ball wirfst. Auch hier ist keine Zeit zu verlieren, das Feuer wartet nicht.



11. Kämpfe dir deinen Weg gegen die Soldaten frei und schwinde über tiefe Fallen, um den Bleistift zu bekommen. Pete bedeutet in diesem Teil des Spiels keine Gefahr für dich.



12. Hast du den Bleistift in deinen Besitz gebracht, erscheint ein weiterer Mickey. Bringe Pete dazu, von seinem Podest herunter auf den Boden zu kommen.



13. Starte deine erste Attacke, wenn Pete in die Luft springt, wieder herunterkommt und eine gespickte Kiste und scharfe Objekte fallen läßt. Du mußt die Kiste unter ihn schieben, wenn er erneut hochhüpft.



14. Wenn er fünfmal auf der Kiste gelandet ist, erscheinen ein Ball, eine Kette und zwei Hebel. Pete stößt sein Schwert in die Wand. Springe darauf und dann gegen den Hebel. Der Ball und die Kette sind jetzt für dich greifbar. Schlage Pete einmal mit dem Ball, um das Spiel abzuschließen.



MEGADRIE

DYNAMITE HEADDY

MEGADRIE

Dynamite Headdy bewegt sich zielsicher weiter und trifft im zweiten Teil der Lösung auf den dunklen Dämonen.

Level Guide

Levelauswahl-Cheat

Drücke Start auf dem Titelschirm und du befindest dich in der Spielstartoption. Drücke C, A, Links und dann B. Headdy sagt „Nice“. Wenn du nun das Spiel startest, bist du in der Levelauswahl-Option.



2. Du mußt die Henker auf der einen Seite der rotierenden Plattform benutzen, um nach oben zu klettern. Die Metallkugeln kannst du abwehren, wenn sie sich öffnen und du direkt hineinschlagen kannst.

Level 6



1. Ein neuer Kopf für Headdy. Warte, bis das Raketenflugzeug auftaucht, in dem sich der Boss befindet. Konzentriere dich auf die Geschütztürme und schieße dann auf die Hand.



3. Du mußt durch verschlungene Gänge, die mit Geschütztürmen und elektrischen Zäunen ausgerüstet sind, fliegen. Die Spinnen stellen hier das größte Problem dar. Du kannst ihnen ausweichen, wenn du abwechselnd hoch und runter fliegst.

Level 7



1. Vorsicht: Der Roboter hat eine riesige Reichweite und kann dich fast überall greifen. Um ihn zu vernichten, mußt du den Kopf treffen. Platziere dich zwischen seinen Beinen, an diesem Platz, bist du relativ sicher.

Level 5



1. Versuche, am rechten Rand den Turm hinaufzuklettern. Die Katzen greifen normalerweise nur am Boden an. Gelegentlich kommen sie jedoch auf dich zu. Versuche, auf der höchsten Stufe zu bleiben.



3. Der Anführer kann dich nur angreifen, indem er seine Arme schwingt. Wenn er stoppt, renne nach links oder nach rechts und zerstöre den Kanister auf seinem Rücken.



2. Die Katze läßt gespitze Raketenbomben und zwei elektrische Kugeln fallen. Du mußt auf den Kopf der Katze schießen. Versuche, dies aus sicherer Entfernung zu erledigen. Solange du hinter ihr fliegst, bist du ziemlich sicher.



4. Zuerst siehst du Babyface. Mit ihm brauchst du dich nicht beschäftigen. Warte, bis der erwachsene Kopf auftaucht. Diesem kannst du Schaden zufügen. Achte bei deinen Angriffen auf seine elektrische Hand.



2. Der Roboter hat deine Freundin gefangen genommen. Greife ihn erneut an. Du wirst vor seinen Angriffen gewarnt, wenn er mit seinen Armen feuert und dabei das Ziel, daß du treffen mußt sichtbar wird.

Er versucht dich ebenfalls mit seinen Raketen, die vor ihm explodieren, in Schach und auf Distanz zu halten.



DYNAMITE HEADDY

Level Guide

Level 8



1. Du findest dich in einem Eisenbahntunnel wieder. Um dem Zug zu entgehen, mußt du dich verkleinern und in das nächste Loch springen. Der Weg bis zum Ende des Tunnels ist lang, nimm dir also genug Zeit.



2. Am Ende des Tunnels hast du die Aufgabe, den Wächter mit deinem gespickten Kopf auszuschalten und die Raketenzüge aus dem Weg zu räumen.



die Mauer springen. Wiederhole dies, um auf den Boss zu treffen.

3. Um sicher zum Level-Endgegner zu gelangen, gilt es, die beiden Wände zu überwinden. Springe hoch und schlage oben auf die Steinkreatur. Nun kannst du nach oben in Sicherheit und über



4. Zerstöre die Sonne, indem du die Bälle mit den Nummern 2 und 4 in sie hineinwirfst. Du hast ein unbegrenztes Kraft- und Gesundheitsicon. Paß gut auf, daß dich der Henker nicht ergreift.



5. Die drei Bälle dienen dazu, den Roboter zu zerstören. Warte, bis er feuert, nimm dann einen Ball, springe hoch und lasse ihn auf den Kopf des Roboters hinuntersausen.



6. Um den bösen Zwilling zu vernichten, ist es nötig, fünfmal in sein Ohr zu treffen. Es ist schwieriger als es scheint, denn du mußt im ganzen Level die Kontrolle behalten, oder du wirst von einer Wand gefangen.

Level 9



bereiten kann, ist die Katze. Du kannst sie mit fünf heftigen Attacken ausschalten.

1. Versichere dich, bevor du weitermachst, daß du das Hammer-Icon dabei hast. Du mußt den „Hammerkopf“ verwenden, um große Plattformen und Kisten zu bewegen. Das einzige, was hier noch Sorgen



2. Die Katze hat ihre Roboterhülle verlassen. Zerstöre die Hülle und setze die Laser außer Gefecht. Die Katze kann dich festhalten, während der Roboter auf dich schießt. Sei also auf der Hut.



laubt, den Dämonen anzugreifen.

3. Endlich triffst du den Dark Demon, den dunklen Dämonen. Er kann dich auf unendlich viele Arten angreifen. Deine einzige Waffe gegen ihn ist der Multi-Sternen-Kopf, der dich beschützt und dir er-



großen Lücken, um der Wand auszuweichen.

4. Er hat unter anderem zwei sehr kraftvolle gesundheitsraubende Angriffsstrategien. Eine davon ist die Wand, die sich dreht und dann plötzlich auf dich hinunterfällt. Ducke dich in die



Wir stellen euch in der neuen Folge von MicroMachines das neue J-Cart vor und ihr könnt mit bis zu vier Spielern auf den noch größeren und besseren Strecken abfahren.

Track Guide

Driller Killer



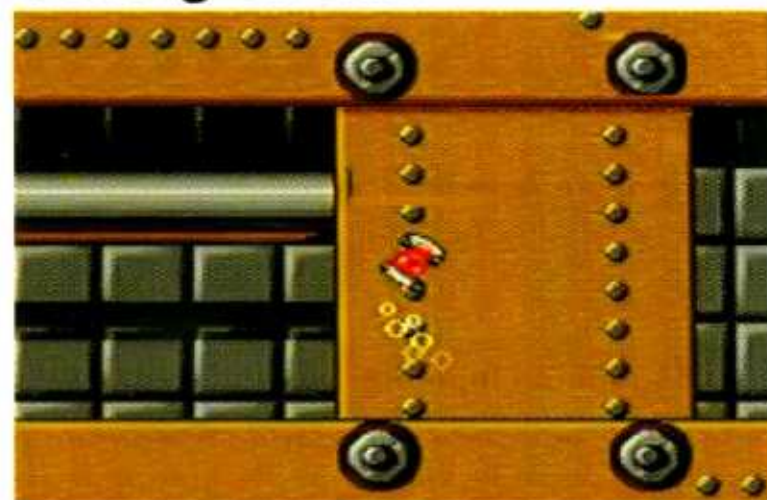
Diese Strecke ist, ähnlich der ersten, rechteckig angelegt. Du mußt den Hindernissen ausweichen. Wenn du die Kurve auf die Brücke nimmst, verlangsamt das Tempo und fahre ganz außen darüber. Nun kannst du gerade an den Bohrern vorbeifahren.

Pinball Pursuit



Die Fahrbahn ist durch eine Linie von Sternen markiert. Halte dich immer ein klein wenig links der Sternbahn, so fährst du weit genug an den Hindernissen vorbei. Ebenfalls solltest du immer über die Ziellinie fahren.

Ceiling Circuit



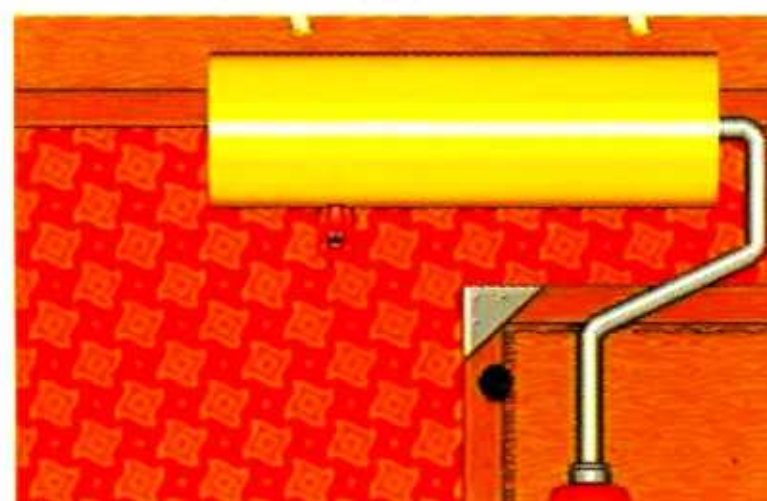
Hier findest du zwar nur „kleine Hindernisse“, sie sind aber so zahlreich, daß sie dich aus der Bahn werfen können. Setze die Geschwindigkeit herunter, um die 90-Grad-Kurve zu nehmen. Beschleunige wieder und halte nach der scharfen S-Kurve auf der Hälfte des Kurses Ausschau.

Lights Out



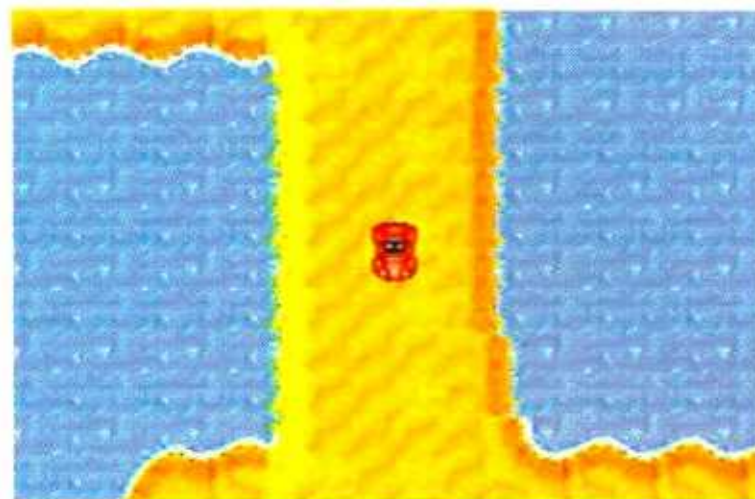
Folge den Pfeilen auf dem Boden, sie zeigen dir den Weg. Diese Strecke ist sehr knapp bemessen. Weiche den Röhren aus, sonst verlierst du wertvolle Zeit. Nimm die Ecke so behutsam wie es geht.

Roller Coaster



Du befindest dich auf einem sehr schnellen und extrem rutschigen Kurs. In jeder Kurve mußt du die Bremse treten. Die Farbröller-Rampe ist sehr schwer einzuschätzen, am besten du fährst Vollgas.

Sand Castle



Auf dieser Strecke wimmelt es von „Flaschenhälsen“, an deren Seiten sich Felsen auftürmen. Lasse dich am Start zurückfallen und warte, bis sich die vorausfahrenden Wagen bei dem Versuch, den besten Platz zu bekommen, gegenseitig von der Fahrbahn katapultieren.

Cob Challenge



Die zwei wichtigsten Hindernisse sind die Maiskolben. Bevor du sie überquerst, versichere dich, daß du allein bist. Andernfalls könnten dich die anderen Wagen von Bahn schleudern.

ATV Action



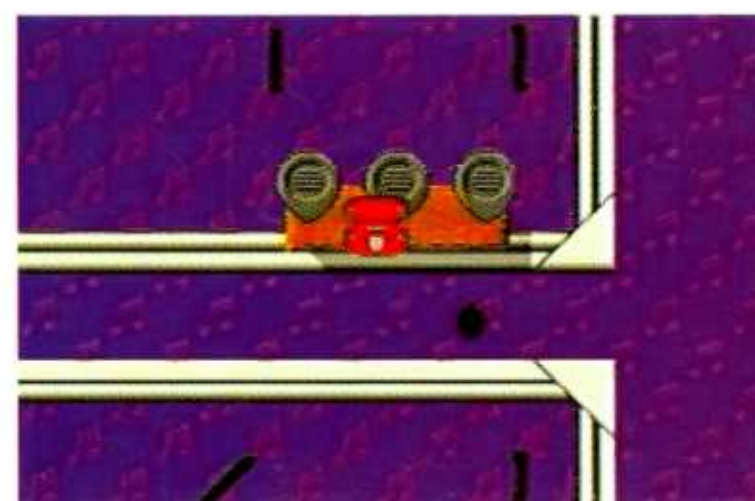
Auf dieser Strecke gibt es zahlreiche Sprünge, wenn du sie nicht richtig triffst, schleudern sie dich von der Bahn. Fahre am besten neben der Fahrbahn, um den Sprüngen auszuweichen.

Whine On



Diese Strecke bringt dich fast in jeder Ecke dem Ende des Tisches gefährlich nahe. Du mußt die Kurven scharf schneiden oder deine Computermitspieler übervorteilen dich, indem sie an dir vorbeiziehen.

Piano Picnic



Hier geht es meistens geradeaus. Es befinden sich jedoch viele Rampen auf der Strecke. Versuche, links hoch in die Luft zu springen, so weichst du den Trommeln auf der anderen Seite aus. Dies verschafft dir einen erheblichen Vorteil.



MICRO MACHINES 2

Track Guide

Bathtub Burnoff



die Luft katapultiert.

Die Kurven müssen genau mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren werden, oder du fliegst von der Bahn. Die Flanellbahnen mußt du gerade treffen, sonst wirst du ebenfalls durch

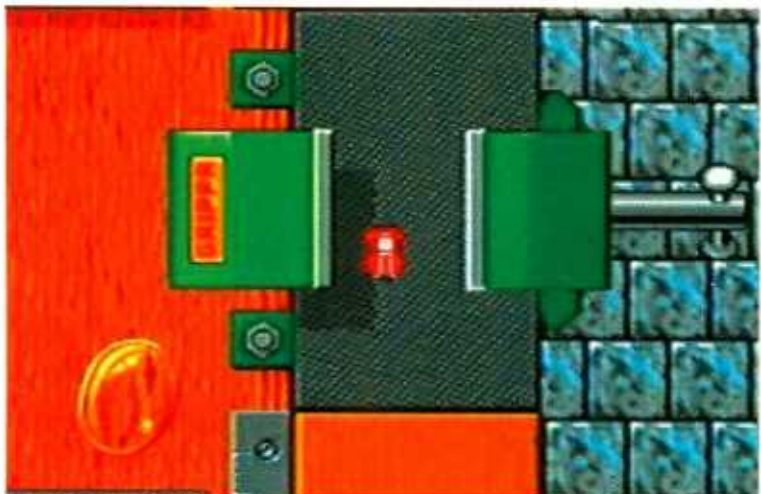
Tree house Tumble



noch in der Luft bist, solltest du dich nach rechts wenden und dann landen.

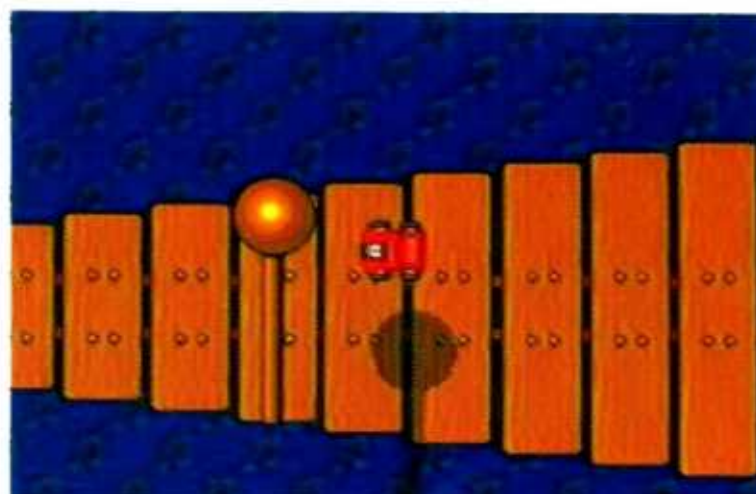
Hier warten Hindernisse in jeder Größe auf dich. Fahre nicht über die Wurzeln im Wald. Den Sprung über die Dachrinne mußt du so schnell wie möglich absolvieren. Während du

Vice Squad



Auf diesem Kurs gibt es hauptsächlich zwei Hindernisse. Erstens der Schraubstock und zweitens die klebrigen Kugeln, die dich stoppen, wenn du sie triffst.

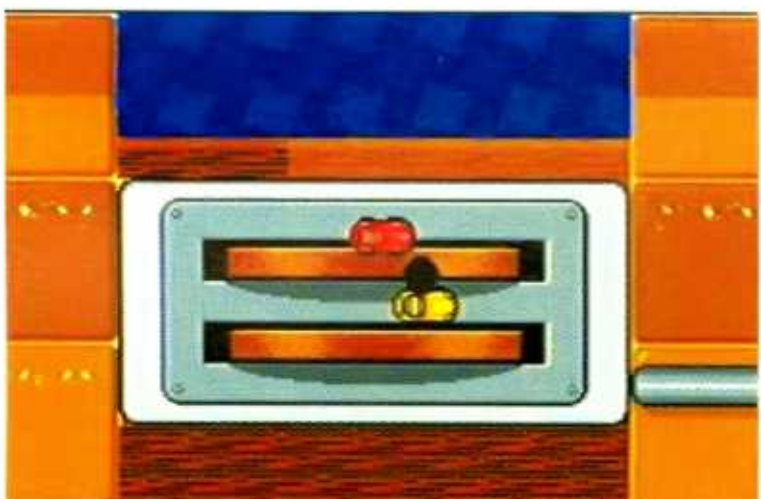
Hit Parade



dir der Schlegel, der im Weg liegt, kein Kopfzerbrechen.

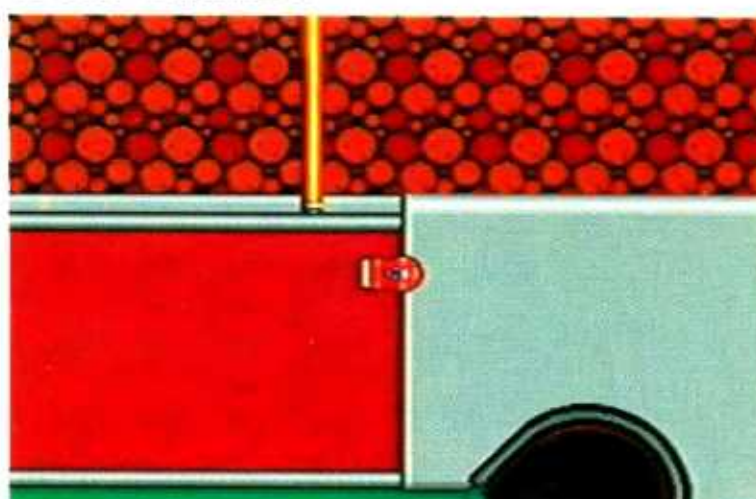
Diese Rampen mußt du ebenfalls gerade überfahren, wenn du nicht von der Bahn geschleudert werden willst. Fahre in der Mitte über das Xylophon. Wenn du schnell genug bist, bereitet

Taster Trouble



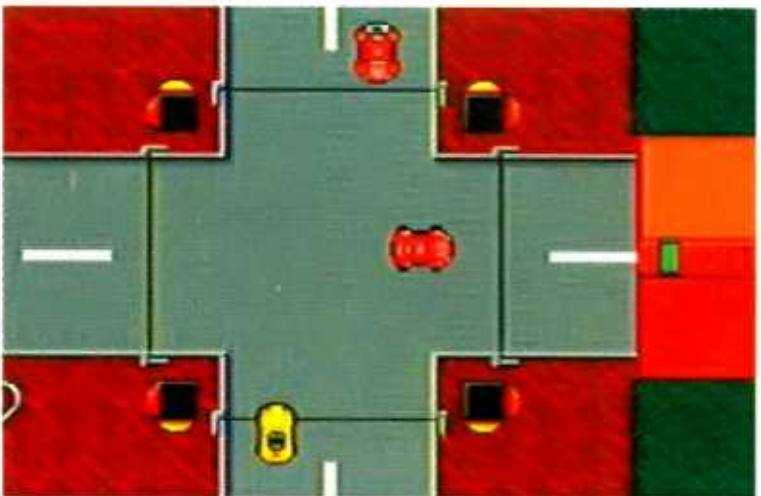
Den Toaster mußt du in der Mitte überfahren. Ansonsten könntest du gefangen werden und wertvolle Zeit verlieren. Beeile dich, oder du explodierst auf dem heißen Küchengerät.

Ball Chase



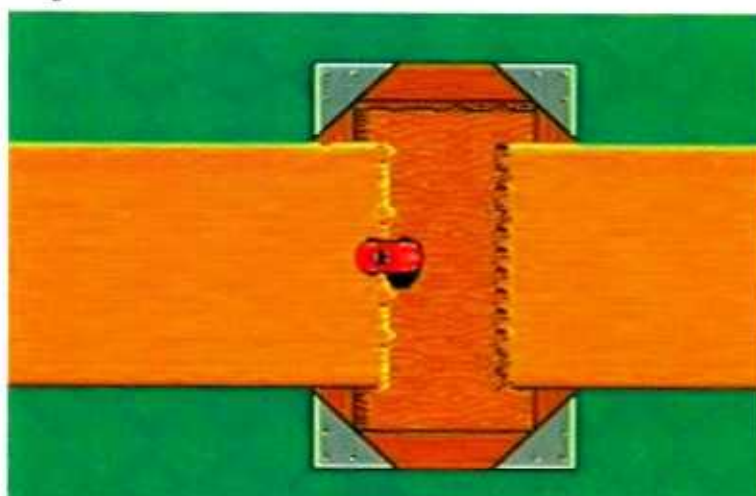
Warte am Rande des Billardtisches, bis die Kreide auftaucht, und mache dann eine scharfe Kurve. Nun geht es zurück zum Tisch und auf den Boden. Achte auf den Ball, der auf dem Tisch hin und herrollt.

Crossing Chaos



Warte am Rande des Billardtisches, bis die Kreide auftaucht, und mache dann eine scharfe Kurve. Nun geht es zurück zum Tisch und auf den Boden. Achte auf den Ball, der auf dem Tisch hin und herrollt.

Up's 'N' Down's



wenn du dich auf dem Weg nach unten befindest.

Versuche, nicht in die anderen Fahrzeuge hineinzucraschen, wenn du einen Abhang hinunterfährst. Diese Bahnen sind ebenfalls sehr schnell und sehr rutschig. Versuche zu überholen,

Bricks 'N' Trees



In diesem Helikopterrennen mußt du den Ziegeln und den Bäumen ausweichen. Bist du schnell genug, bekommst du einen Rundenbonus.

Windy Willows



Fahre nicht unter den Zweigen hindurch, manchmal befinden sich Löcher darunter.

Hier fährst du das Rennen in entgegengesetzter Richtung zu deinen Mitbewerbern und kämpfst zusätzlich gegen den Wind. Achte auf den Wald und bleibe immer auf der Fahrbahn.



Hier kommt die Komplettlösung zu Mega Bomberman, einem der hektischsten und aufregendsten Spiele dieses Jahres, und du erfährst, wie du Ordnung in das Chaos bringen kannst.

Player's Guide

Area 1 Stage 2 Jamin' Jungle



Die Spielfläche wurde vergrößert, und es gibt nur einen Weg, durchzukommen. Es können keine Bomben auf die Brücken geworfen werden, und die Kreaturen auf den

Brücken können nicht vernichtet werden.

Area 1 Boss



Um die Monsterbanane zu bezwingen, mußt du sie mit zwei Bomben-Explosionen zermanschen. Konzentriere dich nun auf den Affen, ein paar

Explosionen genügen. Paß gut auf, daß du nicht aus Versehen in die Falle gehst.

Area 2 stage 4



Der Vulkan in der Mitte spuckt in weitem Bogen glühende Lava aus. Springe in den Karren und zerstöre den ersten Schlüssel. Gehe nun zurück und starte deinen Weg.

Area 3 Stage 1 Slamin' Sea



Halte nach den Fischen Ausschau. Sie können über die Felsen auf dich zuschwimmen. Die U-Boote sind ebenfalls sehr trickreiche Gebilde. Immer

wenn du glaubst, du hast sie, tauchen sie ab und verschwinden.

Area 3 stage 4



Alle Roboter und U-Boote können mit zwei Streichen vernichtet werden. Platziere die Bomben etwas entfernt, und du fängst sie mit zwei direkten

Schlägen. Pausiere das Spiel und plane deine Route sorgfältig.

Area 1 Stage 3



Hier mußt du alle Schlüssel zerstören und den Bildschirm über die hölzerne Brücke verlassen. Halte nach fliegenden Kreaturen und den schnellen Robotern Ausschau.

Area 2 Stage 2 Vexin' Volcano



In diesem Level hast du einen Minenkarren. Du kannst versuchen, die Kreaturen zu überfahren oder zu entkommen. Wirf ein Auge auf die Roboter, sie sind

mit Flammenwerfern bewaffnet.

Area 2 Boss



Dieser Boss greift auf zwei Arten an. Er ist zum einen mit einer Raketenfaust ausgestattet und kann als zweite Methode die Rakete auf seinem Kopf einsetzen. Wirf deine Bomben diagonal über den Bildschirm.

Area 3 Stage 3



Ebenfalls wieder eine große Stage. Zerstöre zuerst die Schlüssel und setze den Weg durch die Passage fort. Die Tintenfische und der Roboter versuchen, dich von

deinem Vorhaben abzubringen und dich zu stoppen. Wirf die Bomben strategisch klug.

Area 3 Boss



Die Krabbe spuckt Blasen, die deine Bewegungen verlangsamen und deine Feuerkraft herabsetzen. Zuerst mußt du den Panzer der Krabbe zerstören

und dann das Innere, um sie zu töten.



MEGA BOMBERMAN

Player's Guide

Area 4 Stage 1 Crakin' castle



In diesem Level sind die meisten der Roboter von Blöcken eingeschlossen. Versuche die Bomben so zu platzieren, daß sie nicht befreit werden. Dies erleichtert dir die Jagd nach den Schlüsseln erheblich.

Area 4 Stage 4



Große Fledermäuse fliegen über deine Bomben hinweg und machen es schwierig, sie zu stoppen. Du mußt auf dieser großen Spielfläche zuerst die dir am nächsten fliegenden Kreaturen vernichten.

Area 5 Stage 1 Thrashin' Tundra



Die Roboter haben die Fähigkeit, ihre Flammen in 360-Grad-Drehungen abzuschießen und sind somit in der Lage, alle Bomben im Umkreis zu zerstören. Die großen blauen Kreaturen zersplittern in fünf kleinere, wenn du sie triffst.

Area 5 stage 4



Dies ist die schwierigste Stufe im Spiel. Konzentriere dich auf die obere Hälfte des Bildschirms und zerstöre alles, was du siehst. Plane den Abwurf der Bomben sorgfältig, so behältst du die Kontrolle.

Area 6 Stage 1



Die meisten der Roboter schießen wieder einmal mit Raketen, die deine Bomben zerstören. Die anderen Blechkumpen schlagen sich ihren Weg durch die Blöcke. Begib dich nicht zwischen die Zahnräder oder sie werden dich zerquetschen.

Area 4 Stage 2



Geister können bekanntlich durch alles hindurchgehen. So auch hier. Du darfst dich also nie in Sicherheit wiegen. Die Schlüssel befinden sich alle hinter den Robotern. Strategisches Denken ist gefragt, um sie zu fangen.

Area 4 Boss



Diese Fledermaus läuft herum, öffnet ihre Flügel und schießt. Du kannst sie nicht verwunden, wenn sie ihre „große“ Form hat. Nach einer Weile jedoch zerteilt sie sich in fünf kleine Fledermäuse, und du kannst sie besiegen.

Area 5 Stage 3



Achte auf die mit Raketenwerfern ausgestatteten Pinguine. Die Bomben schlagen dort auf dem Boden auf, wo ein X eingezeichnet ist. Die Hubschrauber fliegen über die Eiswürfel und auf dich zu.

Area 5 Boss



Die Eisprinzessin wirft entweder mit Schneeflocken oder sie schießt mit einem scharfen Eispeil. Wie auch immer, sie bewegt sich nicht und ist deshalb leicht zu besiegen.

Area 6 Boss



Nachdem du die Laserkugeln abgewehrt hast, erscheint der Endgegner. Er ist nur verwundbar, wenn sein Drachenkopf auftaucht. Nimm dich in acht vor seinem Drachenfeuer und dem -laser. Platziere drei Bomben vor ihm und renne weg. Dies sollte ihn jederzeit außer Gefecht setzen.



Im ersten Lösungsteil dieser brillanten Fortsetzung von Shining Force, erlebst du, wie deine Stadt zerstört und wiedergeboren wird.

Player's Guide



1. Verlasse dein Haus und gehe nach rechts, vergiß dabei nicht, mit allem und jedem zu sprechen. Die Schule findest du rechts neben der Kirche, gehe hinein und unterhalte dich mit Sarah.



2. Wenn du im Erdgeschoß, dem nächsten deiner Ziele, angekommen bist, mußt du mit Sir Astral ein Gespräch führen. Untersuche die rechts, unten, in der Ecke des Zimmers, stehende Vase. Du findest in ihr Heilkräuter. Setze dich nun neben Chester.



3. Begib dich nun nördlich der Schule zu den Burgtoren und sprich mit den Wächtern. Gehe nun weiter nördlich in den königlichen Thronsaal. Nachdem du ein Schwätzchen mit dem Diener des Königs gehalten hast, steige zuerst die linken und dann die rechten Stufen hinauf. Du stehst nun im Schlafzimmer des Königs.



4. Folge Sir Astral in den Tower, gehe die Stufen hinunter, in die Küche und folge dem Gang links der Stufen. Laufe die Treppe zum Wächter hinauf, rede mit ihm und folge dem Pfad zu den Toren des Turms.



5. Sobald du im Turm angekommen bist, stellt sich dir eine Gruppe von Gizmos in den Weg. Platziere dich neben den Statuen, ziehe einen der Gizmos zu dir herunter und greife ihn an. Du benötigst zwei gut platzierte Schläge, um ihn unschädlich zu machen.



6. Nach einer unendlich langen Schlacht, mußt du in das Schlafzimmer des Königs zurückkehren. Einer der Gizmos ist geflüchtet und will den König gefangennehmen. Sir Astral befindet sich ebenfalls in diesem Raum.



7. Nordwestlich des Ortes Yeel wohnt ein Mann mit Namen Hawel. Du bekommst vom König den Befehl, ihn abzuholen und in die Burg zu bringen. Gehe jedoch zunächst in südwestlicher Richtung.



8. Bevor du Granseal verläßt, gehe in das Waffengeschäft und besorge dir ein Kurzsword. Chester bekommt einen kurzen Speer. So ausgerüstet, verläßt nun den Shop und Jaha. Warr wird euch ebenfalls in die Schlacht begleiten.



SHINING FORCE II

Player's Guide



9. Sobald ihr die Stadt verlassen habt, werdet ihr in eine Schlacht gegen Ooze und Riesenratten verwickelt. Nimm alle deine Begleiter zu Hilfe und bekämpfe sie eine nach der anderen. Die Ooze können mit zwei, die Ratten mit drei bis vier Hieben vernichtet werden.



10. Folgt nun der Passage in der nordwestlichen Ecke bis nach Yeel. Dort angekommen, wendet euch nach Norden. Nun geht es weiter nach links, dann in nördlicher Richtung und wieder nach links. Hier müßt ihr mit Kazin, Hawels Lehrling, sprechen.



11. Ihr geratet wieder direkt in einen Kampf, diesmal gegen Ooze, Riesenratten und zusätzlich noch Riesenfledermäuse. Diese können ebenfalls mit drei bis vier Schlägen außer Gefecht gesetzt werden, es kommt auf die Konstitution des Kämpfers an. Greift nur in der Gruppe an. Jetzt geht es weiter nach Nordwesten zu Hawels Sommerhaus.



12. Ihr stellt fest, daß Hawel tot ist. Kazin wird euch begleiten. Untersucht die zwei Truhen in dem kleinen Raum rechts. In ihr findet ihr Gegengift und Heilbonbons. Startet nun den Weg zurück und bekämpft nebenbei die Soldaten, die sich euch in den Weg stellen.



13. Die Soldaten fangen euch, und ihr kommt ins Gefängnis. Euer Zellennachbar ist eine Ratte, die die zwei Juwelen gestohlen hat. Sie hilft euch zu entkommen. Geht nach links, Slade erzählt euch von einem Tunnel.



14. Geht in die Küche, nehmt die Stufen links und geht den linken Korridor hinunter. Hier trifft ihr einige Soldaten und Zauberer. Seid vorsichtig und bleibt in der Gruppe, ihr könnt leicht gefangen genommen werden.



15. Nach der Auseinandersetzung fangt ihr einen Ritter, der eines der Juwelen, das des Lichts, bei sich hat. Slade nimmt den Stein an sich und übergibt ihn dir. Er berichtet, daß der König den anderen Edelstein in seinem Besitz hat.



16. Nun müßt ihr euch den Weg nach Granseal im Süden freikämpfen. Bleibt wieder dicht zusammen. Jede Person sollte einen Arzneitrunk dabei haben. Wenn ihr in der Nähe der Burg seid, greift den dunklen Geistlichen an, weil er jeden heilt, den ihr angreift.



SHINING FORCE II

Player's Guide



17. Wenn ihr auf Granseals Grund angekommen seid, geht in den Palast und in den Turm. Hier findet ihr Prinzessin Ellis. Im Boden des Turms erscheint ein Loch, und eine Treppe wird sichtbar. Geht sie hinunter.



19. Wenn ihr erfolgreich wart, öffnet der böse König die Tür in die grausame Welt. Du mußt versuchen, dich und deine Gefolgsmänner in Sicherheit, aus dem Turm und bis zu den Eingangstoren des Palastes, zu bringen.



21. Im Boot fragt euch Sir Astarl, ob ihr nochmals in die Stadt zurückkehren möchtet oder Segel setzen wollt. Ihr antwortet, daß die Segel gesetzt werden sollen. Sobald ihr losfahrt, fällt Granseal in einen tiefen Abgrund.



23. Dies wird eine lange und schwere Schlacht gegen Goblinskrieger und Hexen. Die Hexen kennen sehr mächtige Zaubersprüche. Lauft nach Westen, unterhalb des Sees, und kämpft euch den Weg bis zu eurem Kumpanen frei.



18. Die Treppe führt in einen Gang, der mit einer Tür endet. Hier müßt ihr gegen die grausamen Soldaten des besessenen Königs kämpfen. Teilt euch in zwei Gruppen, zu je drei Mann, und greift sie von beiden Seiten her an.



20. Sprecht draußen mit den zwei Wächtern, sie erzählen euch von Abgründen und Schluchten, die in der ganzen Stadt aufbrechen. Beeilt euch, ihr müßt schnell zum Hafen gelangen.



22. Ihr segelt nach Parmecia. Wenn ihr an der Küste angekommen seid, brecht sofort auf, um ein neues Granseal zu bauen. Während das Holz vom Schiff abgeladen wird, bekommt ihr die Nachricht, daß ein Mitglied der Mannschaft verschwunden ist.



24. Ihr habt den Sieg über die Hexen und Goblins davongetragen und müßt euch nun um den verletzten Kameraden kümmern. Er erzählt euch von einer Öffnung in der Klippe, die nun von einem heruntergegangenen Steinhagel verdeckt ist.



SHINING FORCE II

Player's Guide



25. Der König gibt euch den Auftrag mit einem Boot nach Granseal zu fahren. Auf dem Weg zum Hafen, trefft ihr einen Phoenix. Kehrt zusammen mit dem Minister in den Palast zurück und zeigt dem König den Phoenix. Ihr werdet gebeten, ihn nach Hause zu begleiten.



26. Während ihr den Auftrag ausführt, werdet ihr angegriffen. Kämpft zuerst gegen die am nächsten stehende Gruppe und nehmt euch dann unten die Ooze und die Hexen vor. Behaltet ebenfalls die Vampirfledermäuse im Auge.



27. Bewegt euch nun weiter nordöstlich, und ihr gelangt in einen kleinen Ort, genannt Ribble. Nach einer hitzigen Diskussion, entscheiden sich die Bewohner, eure Verbündeten zu werden.



28. Rede mit dem Verkäufer in dem Waffengeschäft. Er schickt euch erst nach Osten und dann nach Norden, den Fluß entlang, bis ihr zu der Höhle der Dunkelheit kommt.



29. Verläßt das Waffengeschäft in Richtung der Kirche. Ihr lauft direkt in die Arme von May, der Rangerin. Sie möchte euch auf der abenteuerlichen Reise begleiten. Akzeptiert ihr Angebot und macht euch auf den Weg.



30. Folgt nun dem Fluß und untersucht auf dem Weg alle Höhlen und Dörfer. Hinter dem Berg warten erneut Angreifer auf euch. Haltet eure Gruppe zusammen und helft euch gegenseitig.



31. Während der Schlacht fällt Peter der Phoenix zurück und wird ebenfalls angegriffen. Dies macht ihn so ärgerlich, daß er sich entschließt, euch in der Schlacht zu helfen.



32. Geht zuerst weiter ostwärts den Fluß entlang und haltet euch dann nördlich. Wenn ihr den Einschnitt im Berg seht, folgt diesem bis zum Eingang in die Höhle der Dunkelheit, dem Wohnsitz der Hobgoblins.

Wird fortgesetzt...

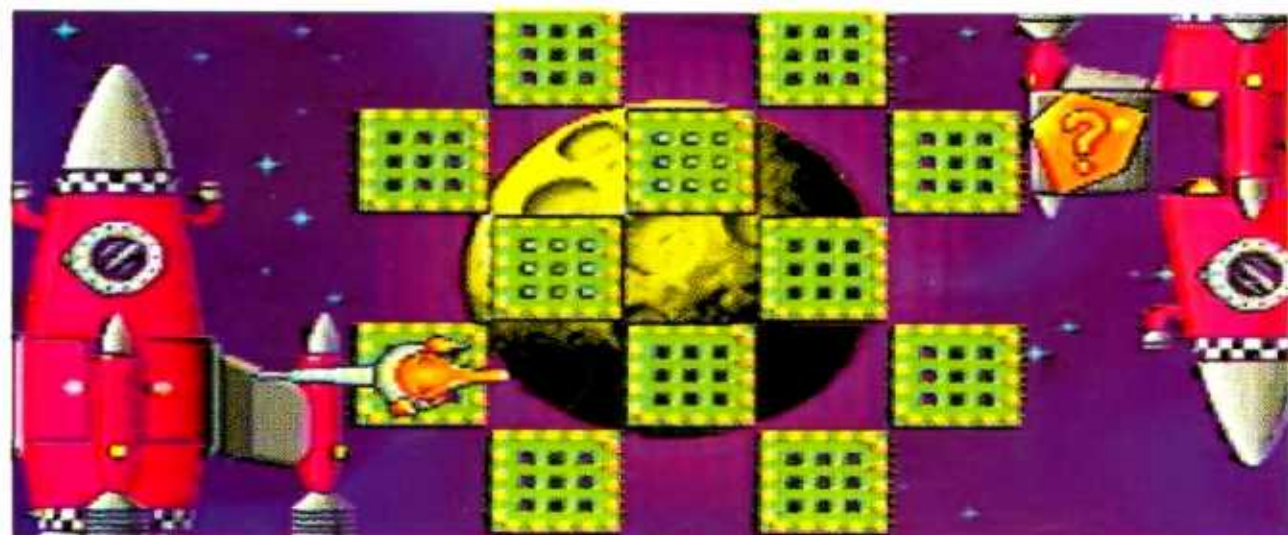


Hier kommt eine der schnellsten und besten Flippersimulationen, die das Mega Drive je gesehen hat. Wir zeigen euch die Zonen, wo es die meisten Punkte gibt, und wie ihr den Ball dorthin bewegt.

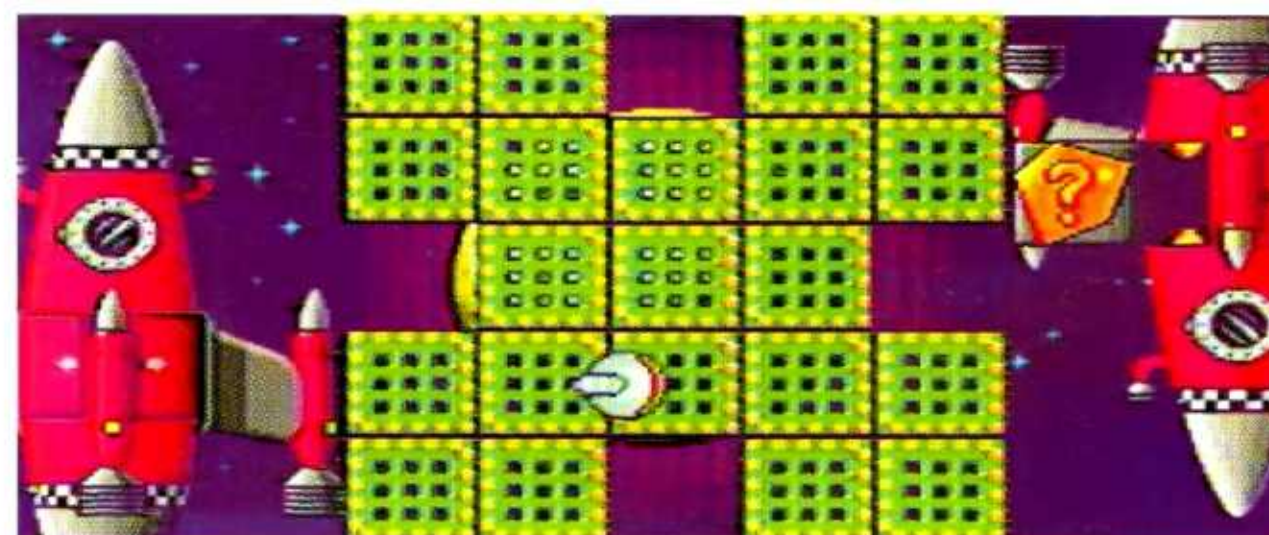
Psycho Multi Table



1. Trefft diese Bahn dreimal, und das Zelt der Hexe, neben dem Boden leuchtet auf.
2. Wenn du alle Pfeile triffst, senkt sich die Brücke zu dem Splash-Zelt, und du bekommst weiteren Zugang.
3. Hier kannst du zwischen 250.000 und 1.000.000 Punkten erzielen, je nachdem, wie oft du triffst.
4. Wenn alle drei Lampen leuchten, bringt dich dieses Zelt zum Abyss-Tisch.
5. Schieße auf dieses Zelt, wenn alle drei Geister „leuchten“, und spiele den Trick or Treat-Tisch.
6. Schieße dreimal die Splash-Rampe, um das Fisch-Zelt, neben dem Tischboden, „anzuzünden“.
7. Wenn alle drei Lichter leuchten, bringt dich dieses „Zelt“ zum Wild West-Tisch.
8. Du kannst diese Rampe mit beiden Flippern „abschießen“, dies erleichtert dir den Zugang.
9. Treffe hier dreimal und spiele das Cupgame, das heißt, der Ball ist unter einer Tasse versteckt, und du mußt ihn suchen.
10. Schieße die Torpedorampe dreimal ab und „erleuchte“ das Zelt des Sheriffs, in der Mitte des Tisches.
11. Gehe hier hinauf zum Geisterzug, du mußt das Wort GHOST viermal anzünden, um einen Bonus zu erhalten.



Wenn du in die Mondquadrate „eingetreten“ bist, warte, bis sich die Zwischenräume ebenfalls mit Quadraten füllen, und bewege dich dann so schnell wie möglich vorwärts.



Sei vorsichtig, wenn die Quadrate anfangen zu blitzen, verschwinden sie, und du bist dem Untergang geweiht. Du mußt das gegenüberliegende Raumschiff erreichen, um den Bonus einzusammeln.



PSYCHO PINBALL

The Abyss

1.

Erhelle das Wort LAVA, und du erhältst 475.000 Punkte, allerdings fängt der Tisch an, bedrohlich zu wackeln.

2.

Diese Rampe bringt dich nur ans obere Ende des Tisches, ist aber am leichtesten zu nehmen.

3.

Die Vortex-Rampe dreht den Ball zur anderen Seite des Tisches. Wiederhole dies fünfmal, und du erntest fünf Millionen für deine Fertigkeit im Spiel.

4.

Wenn du RAY erleuchtest, mußt du die rechte Pfeife abschießen, um einen Bonus zu erhalten.

5.

Knipse diese Lichter für ein „Schleuderabenteuer“ an. Dies bedeutet, daß der Ball automatisch von Seite zu Seite geschossen wird und sich dein Punktekonto erhöht.

6.

Diese Rampe bringt dich ebenfalls auf dem Tisch nach oben. Der Stoßstangenwert erhöht den Bonus.

7.

Schieße den Ball in den Eingang des Vulkans, wenn du im oberen Bereich des Tisches spielst und deinen Score erhöhen möchtest.

8.

Leucht die LAVA-Lichter auf dein eigenes Risiko hin an, sie verursachen ein Erdbeben.



9.

Wenn du den Ball in dieses Lochfeuerst, wird er in die entgegengesetzte Richtung geschleudert.

10.

Diese Rampe ist der Eingang zu dem Auster-Bonus und erhöht den Jackpot. Wenn alle Austern geöffnet sind, kannst du auf den Jackpot zielen.

11.

Erleuchte das Wort TAIL, du bekommst einen Bonus und gelangst ins innere Spiel.

12.

Die Rampe bringt dich unter den Tisch und zurück zum Eingang des Vulkans.

13.

Mache diese Lichter an, um den Seeungeheuer-Bonus zu bekommen. Schieße auf die linke Pfeife.

14.

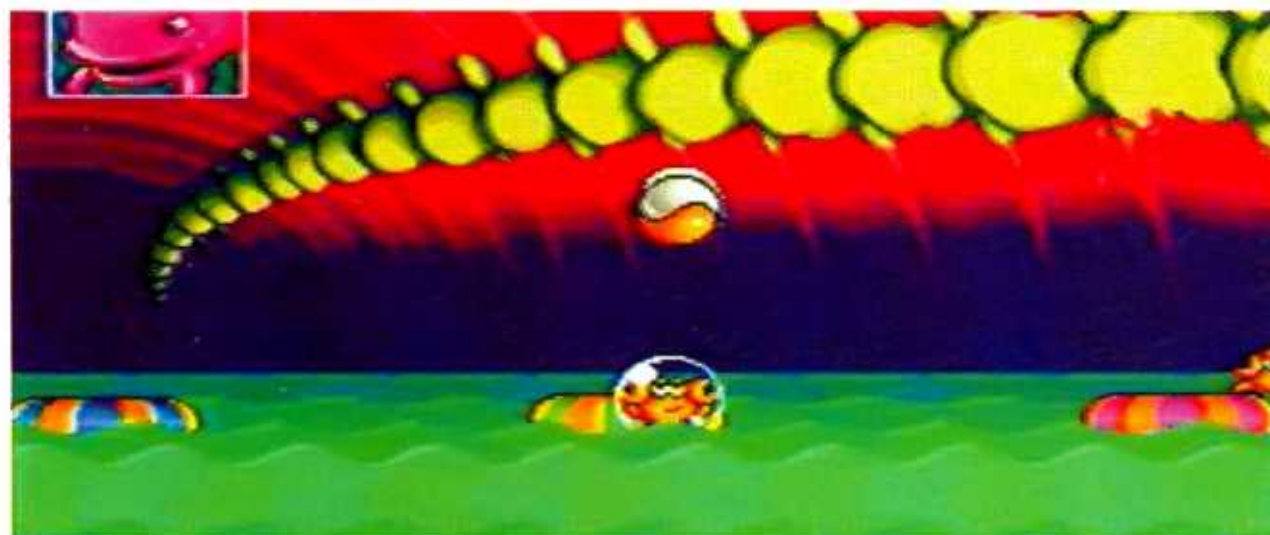
Wenn du diese Rampe abschießt, wirst du aus der Pfeife herauskatapultiert. Du erhältst 400.000 Punkte.

15.

Spiele den Ball diese Rampe hinauf und sammle den Bonus ein, der immer wieder aufgebaut wird, sobald du die linke Rampe hinaufschießt.

16.

Dies ist der Austern-Bonus. Je öfter du die Rampe hinaufschießt, desto mehr Austern öffnen sich, und um so größer ist die Punktausbeute.



Wenn du im Inneren des Wals bist, mußt du die Blasen zum Zerplatzen bringen. In ihnen befinden sich Krabben, auf die du draufspringen mußt. Paß gut auf, daß du nicht in den Schleim fällst.



Du kannst die Krabben auch aufheben und auf die Blasen und die anderen Krabben werfen. Je länger du dich hier aufhältst, desto besser für den Punktestand.



PHSYCHO PINBALL

Wild West



1. Erleuchte alle drei Lichter und buchstabiere das Wort GUN, du kannst nun die Bank überfallen.
2. Wenn du die Rampe hochschießt, erntest du 400.00 Punkte und füllst deinen Jackpot auf.
3. Schieße die Rampe für einen Bonus von 250.000 Punkten hinauf.
4. Hier mußt du die Worte OUT und LAW anleuchten, um einen Bonus von 500.000 Punkten zu ernten. Wenn du die Gefängnisrampe hinaufschießt, bekommst du einen großen Bonus.
5. Schieße den Ball sechsmal in dieses Loch, um das Wort ENGINE anzuleuchten. Du kommst dadurch in das innere Spiel hinein.
6. Wähle alle diese Karten an, damit du Black Jack spielen kannst.
7. Wenn du mit dem Ball die Kugel triffst, wird der Ball zweimal so schnell, und du bekommst 50.000 Punkte.
8. Lande im Black-Jack-Loch, du mußt nun Black Jack spielen. Du gewinnst entweder 1.000.000 oder 5.000.000 Punkte.
9. Schieße die Gefängnisrampe hinauf, um den 1 Millionen Punkte-Bonus und eine blitzartige Fluchtmöglichkeit zu erwischen.
10. Erleuchte die Worte OUT und LAW für einen 500.000 Punkte-Bonus.
11. Auf der Rodeorampe kannst du zwischen 250.000 und 1.000.000 Punkte bekommen, und es ist eine gut einzuschätzende Route.



Dies ist das innere Spiel dieses Tisches. Du mußt von Waggon zu Waggon springen, um die Punkte, die hier in Millionen herumfliegen, zu erhalten.



Dein einziges wirkliches Problem sind die Schilder und die Wasserfässer. Wenn du auf dem Dach bist, schleudern dich die Fässer hinunter. Die Schilder machen dir das Leben auf dem Boden schwer.



PHSYCHO PINBALL

Trick or Treat



Cheats

Pausiere das Spiel und drücke BABBACAC. So kannst du das innere Spiel spielen. Pausiere das Spiel und drücke DBCBRR. Du erhältst einen zusätzlichen Ball.

1. Dies ist die Besenstielrampe. Schieße den Ball immer wieder während des Spiels hier hinauf, um eine Million zu gewinnen.
2. Schieße irgendwann im Spiel drei Bälle in den Mund des Spukbaumes und spiele die „Drei-Bälle-Acion“ auf dem Tisch.
3. Schieße fünfmal die Rampe hinauf, um GHOUL anzuleuchten. Du mußt das Monster in der Grube des Schicksals töten.
4. Schieße den Ball viermal in den Mund des Kürbisses, und du kommst in das Labyrinth.
5. Schieße alle Lichter aus und erhalte den Highscore-Bonus.
6. Schieße ununterbrochen auf die Besenstielrampe, und dein Highscore-Bonus erhöht sich stetig.
7. Der Keller läßt dich unter dem Tisch spielen, und du bekommst einen Stoßstangen-Bonus.
8. Schieße den Ball dreimal diese Rampe hinauf, und du kannst Spook Shoot spielen. Um die Geister zu erschießen, drücke die Knöpfe A, B und C.
9. Eine zweite Chance, den Ghoul-Bonus zu bekommen und die Geister zu erschießen.
10. Gehe in die Grube des Schicksals, und der Ball taucht wieder direkt neben dem Haunted Tree auf. Du erntest einige hunderttausend Punkte.
11. Schieße den Ball den Kürbiskopf hinunter, um das Labyrinth zu öffnen.
12. Hier kommst du zu den elektrischen Stoßstangen, jede ist 100.000 Punkte wert.
13. Schießt du den Ball diese Rampe hinauf, wird er oben am Tisch wieder erscheinen. Leuchte das Licht an, welches für den höchstmöglichen Bonus steht.
14. Erleuchte alle Lichter hier und erhöhe den Bonus-Score auf der Besenstielrampe.



MEGA CD

SOULSTAR

MEGA CD

Fliege, fahre und spreng dir den Weg in die Myrkoid-Basis frei. Dies ist der erste Lösungsteil zu diesem neuen und furiosen Shoot-'em-Up.

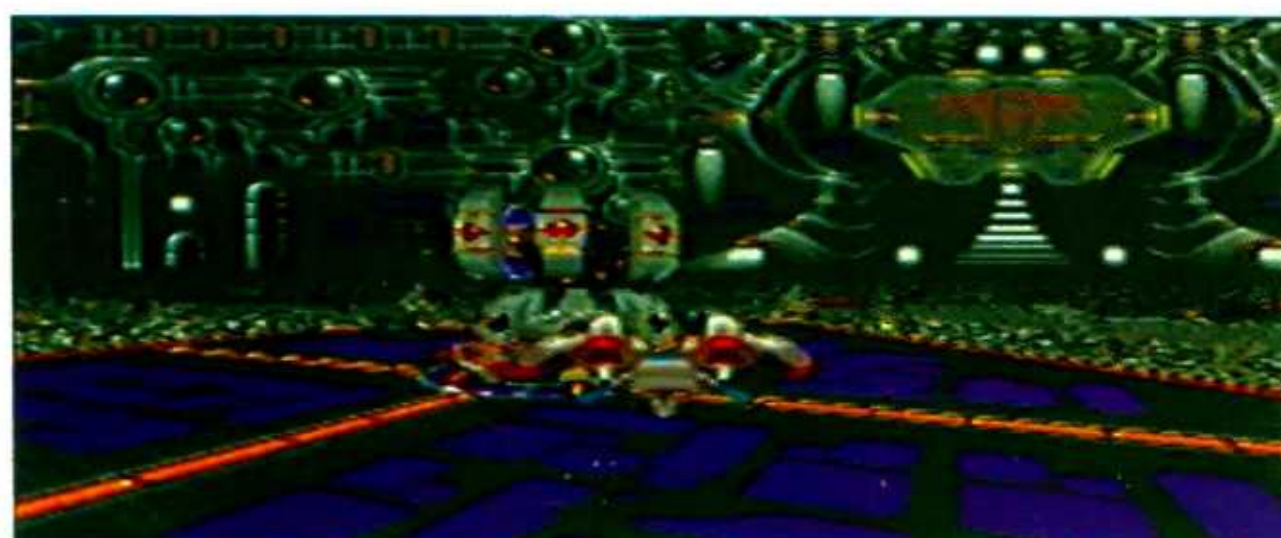
Level 1



1. Kämpfe dir den Weg durch die äußeren Planeten-Abwehrstellungen frei. Die meisten Schiffe tauchen links oder rechts am Bildschirmrand auf. Sie sind relativ leicht zu besiegen. Erledige sie, eins nach dem anderen.



2. Tief unter der Planetenoberfläche zu fliegen ist sehr risikoreich. Du mußt gleichzeitig auf die Bodenkraft und die Luftabwehr achten. Wenn du die startenden Flugzeuge abschießt, erhältst du ein Power-Up.



3. Zerstöre die Verteidigungsstellungen um den Computer herum. Fliege hinein und greife an. Durch Hoch- und Runterbewegungen entgehst du den Treffern. Die Abwehr bewegt sich tief, wenn du dich tief bewegst. Wechsele zu den schweren Bomben und fliege von oben hinein.



4. Nachdem du den Computer zerstört hast, mußt du den nächsten Level anwählen, indem du die Warp-Icons auswählst. Wenn die zwei zusammen sind, lande in dem gegenüberliegenden Kreis und transportiere dich in den nächsten Level.

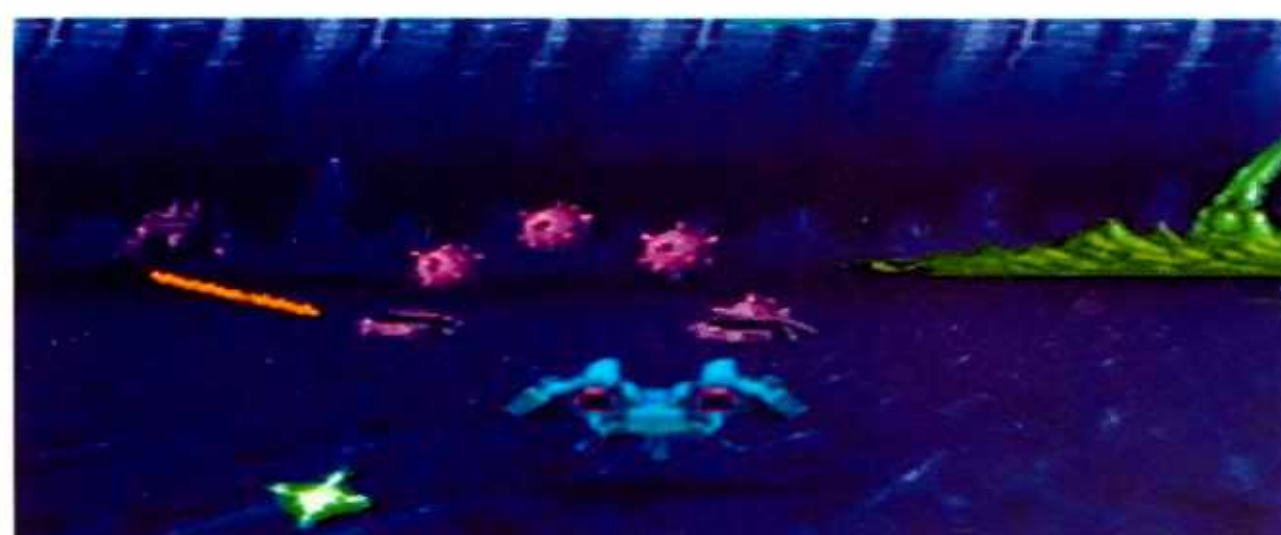
Level 2



1. Fliege tief über dem Wasser. Du triffst nun den Levelendgegner. Konzentriere dich auf die Mitte, nachdem er dich das erste Mal angegriffen hat. Zerschütze die Glaskuppeln oben auf dem Felsen, es sind wertvolle Power-Ups.



2. Rechts, am Ende der ersten Hälfte, wirst du von feindlichen U-Booten angegriffen. Konzentriere dich darauf, zu überleben, und auf die Zerstörung der Raketen.



3. Du bist unter Wasser und kannst dich um 360 Grad drehen. Vernichte vierzig der blitzenden Bälle. Zerstöre zuerst die Verteidigung und fliege dann nahe heran, um alle Bälle zu vernichten.



4. Nachdem du sie besiegt hast, fliege weiter und suche die restlichen Bälle. Achte auf die Speed-U-Boote, sie können dir großen Schaden zufügen. Laß sie beim ersten Kontakt explodieren.



SEGA 411 SEGA SOULSTAR

Level 3



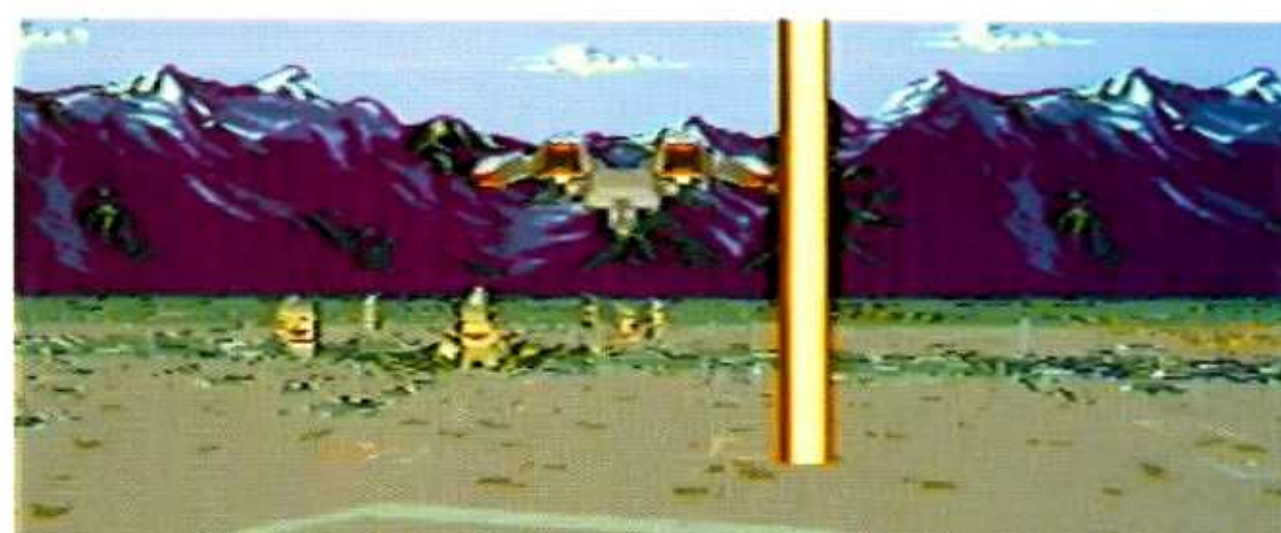
1. Die äußeren Verteidigungsanlagen der Stadt sind gewaltig. Sie wird aus der Luft und vom Boden aus bewacht und verteidigt. Fliege so, daß dich niemand sieht, und schieße sie einen nach dem anderen ab. Paß gut auf die Bäume auf.



2. Fliege die Straßen entlang, du triffst auf den ersten der schwer bewaffneten Roboter. Wenn du einen Laser besitzt, sind sie leicht zu besiegen. Auch die Roboter mußst du einen nach dem anderen „versorgen“.



3. Um seinem Laser zu entgehen, fliege vor dem Computer auf und ab. Seine Verteidigungsmechanismen kommen zum Vorschein, und du kannst deine schweren Bomben in ihn hineinwerfen.



4. Die rote Säule ist die zweite Verteidigungslinie des Computers, ein sehr wirksamer Laser. Dieser ist immer auf dich gerichtet, wenn du angreifst oder dich verteidigst.

Level 4...



1. Fliege vorsichtig an diesen Asteroiden vorbei. Wenn du einen zerschießt, explodiert er in unzählige Teile, die dein Flugzeug beschädigen können. Sei also auf der Hut.



2. Nach dem Asteroidenfeld kommst du zu einer großen Tür. Spreng sie oder fliege in sie hinein. Hinter der Tür warten angreifende Flugzeuge auf dich. Vorsicht, sie tauchen auf deiner Rückseite auf.



3. Du machst einen Abstecher ins All und kehrst dann in die Tunnel zurück. Diese sind ebenfalls mit Waffen bestückt. Wehre die Laserstrahlen ab. Auch die sich drehenden Bälle bereiten dir keine Freude.



4. Der Levelendgegner taucht aus der Ferne auf. Feuere den Torpedo ab, wechsle dann zu den Laserkanonen und schieße was das Zeug hält. So bekommt der Gegner keine Möglichkeit, anzugreifen.



SEGA 412 SEGA SOULSTAR

...Level 4



5. In dem Excavator mußt du alle vierzig Powerketten zerstören. Es sind die gespickten Bälle und Ketten. Du siehst dein jeweiliges Ziel, wenn du dich daneben platzierst.



6. Sie zu zerstören, ist nicht leicht. Das Objekt wird durch mechanische Spinnen und fliegende Drohnen geschützt. Hier heißt es Auge um Auge und Zahn um Zahn.

Level 5



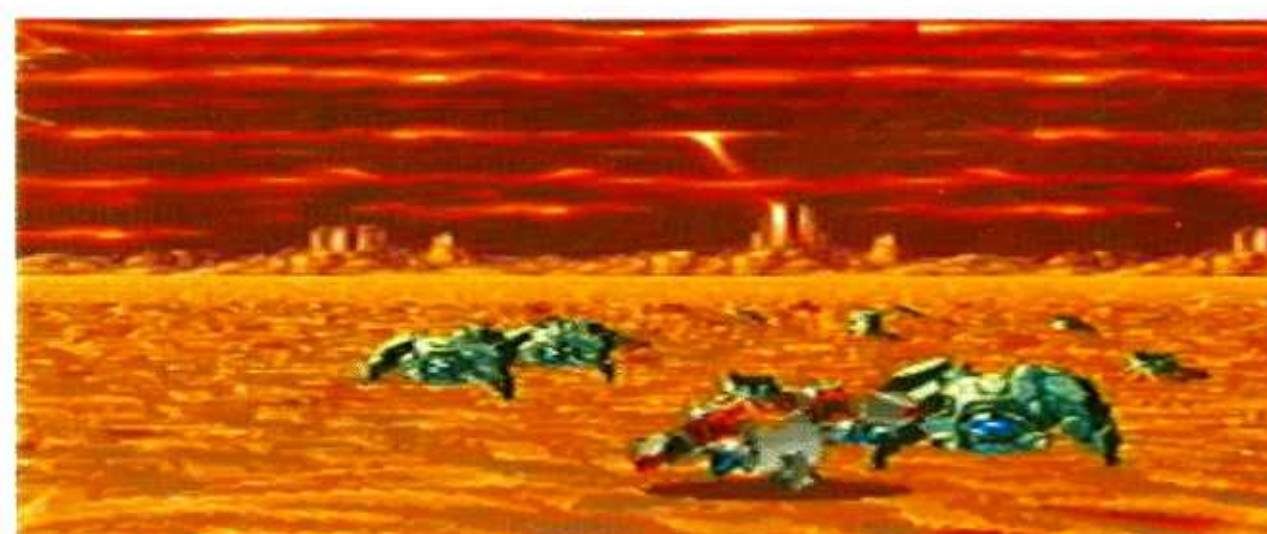
1. Die Wüste sieht zwar sehr friedlich aus, ist es aber ganz und gar nicht. Das auftauchende Schiff wirft komische Fahrzeuge ab, die allerdings nur auftauchen, wenn du über sie fliegst.



2. Bei deinem nächsten Besuch kommen zu den Fahrzeugen noch große Roboter hinzu. Sie sind aber nicht schwer zu bekämpfen, deine Raketen erledigen sie mit Sicherheit.



3. Hier bist du im 360-Grad-Modus. Vernichte die Gefechtsstände im Sand und wende dich dann den größeren Hindernissen zu. Sind auch diese erledigt, bereite dich auf einen großen Angriff vor.



4. Jetzt fliegt das große Schiff das letzte Mal über dich hinweg und wirft erneut die Spinnen ab. Diese sind tückisch, sie graben sich selbst im Sand ein und springen heraus, wenn du in Reichweite bist.



5. Der Endlevelgegner. Konzentriere dich auf die schlangenförmige Kreatur. Eröffne das Feuer mit deinen Bomben und den Lasern. Das verleitet die Schlange zum Angriff.



6. Fliege bei ihrem Angriff rückwärts und setze den Beschuß fort. Die Schlange ist jetzt verwundbar. Sie wird in den Sand eintauchen und nach und nach zurückweichen. Wiederhole diese Methode fünfmal, um zu siegen.

wird fortgesetzt...



Du kannst anfangen, Dune zu bepflanzen und die Harkonnen-Eindringlinge zu besiegen, und wir zeigen euch, wie ihr Dune als Kaiser regieren könnt.

Player's Guide



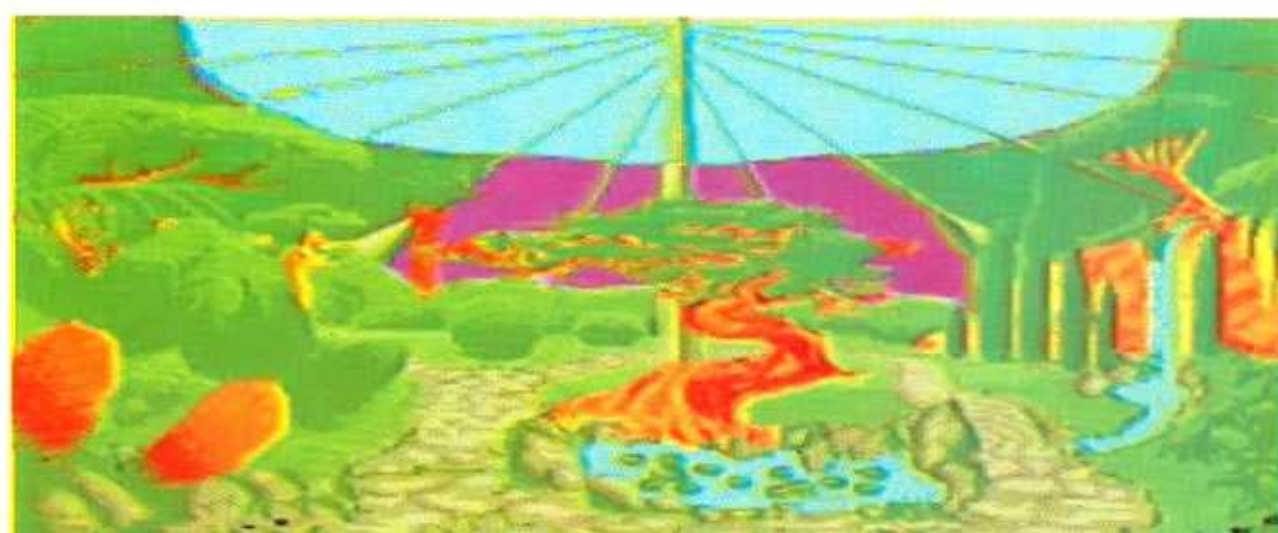
1. Nach den vielen Reisen, ist Harah nun müde geworden und möchte zurück nach Hause. Nachdem du ihn abgesetzt hast, erzählt dir Stilgar, daß es jemanden gibt, den er gerne treffen möchte. Er gibt dir die nötigen Instruktionen.



2. Fliege westlich des Palastes zu dem Seitch, welches Stilgar auf der Karte markiert hat. Hier findest du Chani, eine Fremin, die von nun an in jeder Schlacht und mit aller Konsequenz an deiner Seite bleibt.



3. Sprich mit Chani, sie fragt dich, ob du jemals die Wüste bei Nacht gesehen hast. Geht zusammen in die Wüste. Warte, bis es dunkel wird, und sprich wieder mit ihr.



4. Fliege zum Palast zurück und rede mit Thufir. Er gibt dir die Information, daß es im Palast etwas gibt, was gegen die Harkonnen eingesetzt werden kann. Finde Jessica und untersuche den Palast nach Geheimräumen.



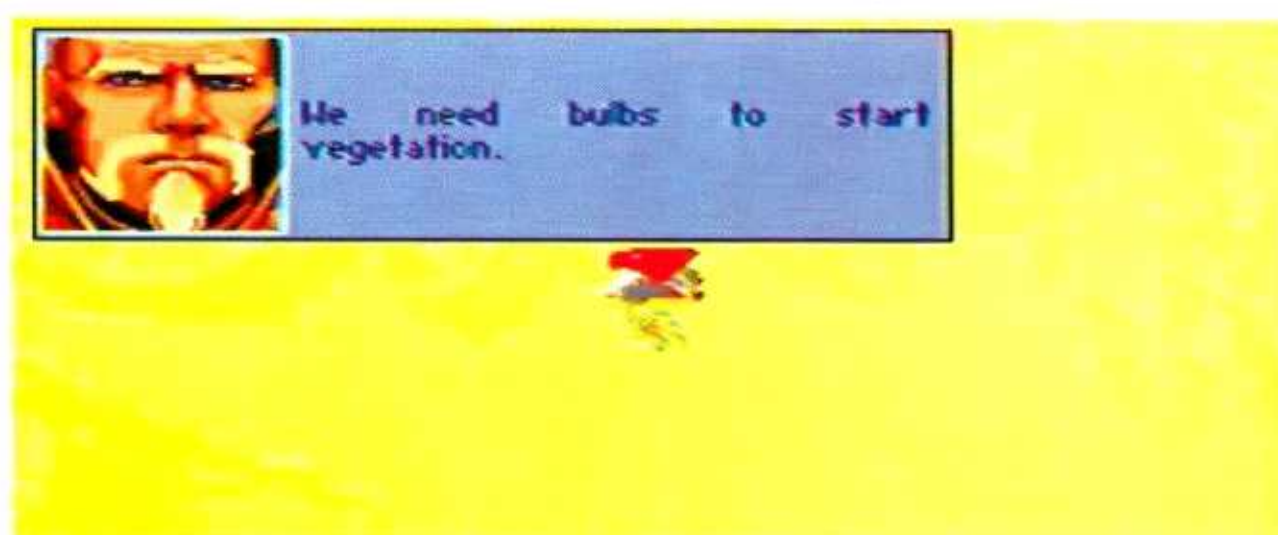
5. Chani erzählt dir von ihrem Vater, einem Pflanzenspezialisten, und bringt dich zu ihm. Er zeigt dir seine Samenknochen, die zum Einpflanzen bereit sind. Weiterhin berichtet er dir von vier nahegelegenen Höhlen.



6. Während du die Höhlen besuchst, bekommst du von Jessica eine Nachricht. Dein Vater wurde getötet, du mußt sofort in den Palast zurück. Sprich nun mit Thufir, er fragt dich, ob du eine neue Transportmöglichkeit finden kannst.



7. Rede mit Stilgar, er sagt, daß der Freman auf dem Wurm reitet und du dies ebenfalls tun kannst. Laufe in die Wüste und rufe einen der Würmer. Danach mußt du Thufir davon erzählen.



8. Sobald deine Aufgaben im Palast erfüllt sind, reise nach Sihaya-Tuek zurück und starte die Vegetation. Frage die Freman-Anführer ebenfalls, ob sie helfen, die Bepflanzung in Sihaya-Tuek zu beginnen. Zuerst muß jedoch ein Windfang gebaut werden. Eine Truppe muß dies also bauen, und eine Gruppe muß die Pflanzenknochen holen.



DUNE

Player's Guide



9. Während du draußen in der Wüste deine Truppen organisierst, erhältst du die Nachricht eines Fremden-Anführers. Er berichtet von einer geheimnisvollen Krankheit. Rede mit Chani und bringe sie dorthin.



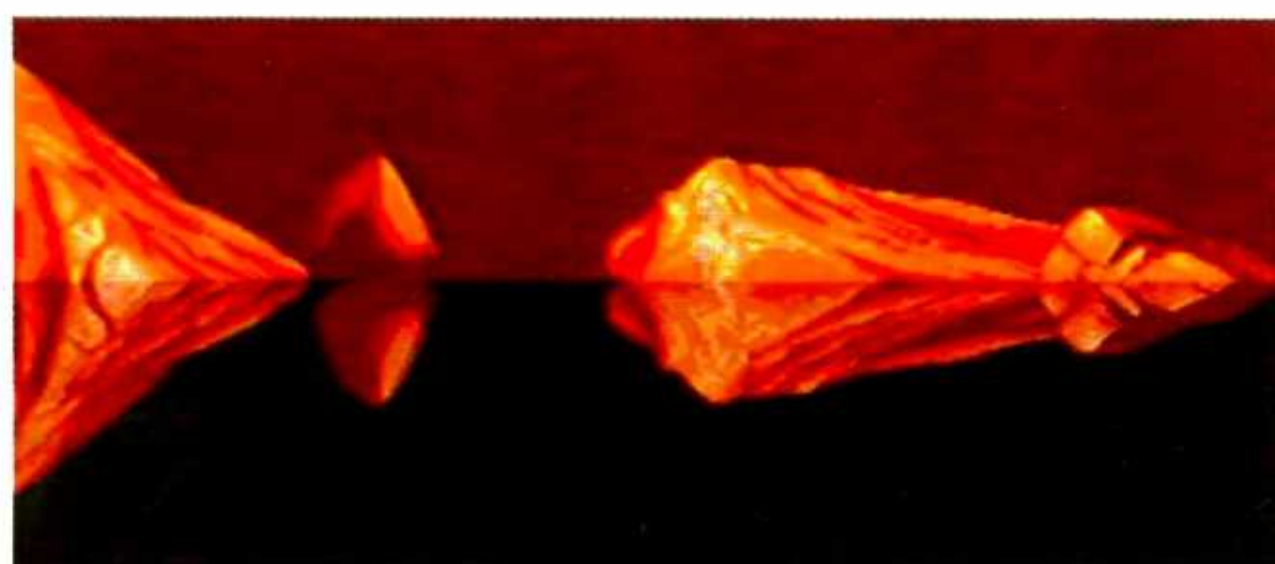
10. Es dauert zwei volle Tage, bis die Fremden geheilt sind. Chani verschwindet. Im Palast taucht die Nachricht auf, daß die Harkonnen sie in einer ihrer Festungen gefangenhalten.



11. Jetzt ist es an der Zeit, die Harkonnen-Festungen anzugreifen. Du benötigst sechs schwer bewaffnete und kampferprobte Armeen. Sende eine Truppe aus, die hinter den Reihen der Harkonnen spionieren soll.



12. Nicht jede Höhle hat einen Windfang, du mußt die Untersuchung deiner Ökologietruppen fortsetzen. Einen Windfang zu bauen, stärkt die Moral der Truppe. Zögere also nicht, auch die unmotivierteren Kumpans dafür einzusetzen.



13. Checke deinen Ausstrahlungslevel, wenn er über fünfzig liegt, kannst du unbesorgt das Wasser des Lebens trinken. Besuche jedoch sicherheitshalber Jessica noch einmal, sie sagt dir, ob du trinken kannst. Fliege nach Sihaya-Tuek und teste das Wasser.



14. Stilgar teilt dir mit, wann du die letzte Festung besiegt hast. Gehe in diesem Fall in den Palast zurück und erzähle Thufir davon. Er beauftragt dich, tausend Männer um den Harkonnenplast herum zu versammeln. Vergewissere dich, daß alle Truppen mit Atomics bewaffnet sind.



15. Verteile die Männer auf die drei Höhlen. Bringe nun Thufir, Jessica, Stilgar, Chani und Gurney zu demselben Seich, um zum letzten Schlag auszuholen. Thufir fragt dich, ob du Stilgar den Befehl zum Angriff geben kannst.



16. Es dauert nicht lange, den Schutzschild herabzusetzen und den Palast zu erobern. Wenn du im Inneren ankommst, findest du den Kaiser und deckst eine Verschwörung auf, deren Ziel die Vernichtung deiner Familie ist.



CODES

Falls du Schwierigkeiten haben solltest, das Spiel zu beenden, hier findest du einige neue Cheats, die dir helfen. Es ist für jeden etwas dabei.

Mega Drive Codes...

BARKELY: SHUT UP AND JAM

Versuche dies, um leicht gegen jedes Team gewinnen zu können. Erziele einen Punkt oder mehr gegen das Computer-Team. Stelle dich nun in eine Ecke und lasse einfach die Zeit ablaufen.

BUBSY 2

Alle diese Codes kannst du auf dem Titelschirm eingeben. Der jeweilige Ton gibt dir den erfolgreichen Cheat an.

Power-Up	Code	Sound
Halbe Drehung	Oben,C,C,C,Unten	Boing
Alle Levels komplett	Oben,A,A,A,Unten	Clunk
50 Leben	B,Oben,B,B,A	Whoop
99 Ballzookas	B,A,Links,Links	Pop
99 Taucheranzüge	B,Links,Oben,B	Pop
99 Tragbare Löcher	Rechts,Oben,B,B	Pop
99 Smartbomben	C,C,C,Oben,Unten,C	Pop
Unverwundbarkeit	C,A,B,C,Oben, Unten	Pop
Gummiwände	B,A,B,C	Pop

CHUCK ROCK 2

Nimm den Controller 1 und drücke in einem beliebigen Level den Startknopf, um das Spiel anzuhalten. Drücke nun hintereinander: **B, A, Rechts, A, C, Oben, Unten, A**. Wenn die Eingabe richtig war, geht das Spiel von selbst weiter. Um Levels zu überspringen, halte das Spiel erneut an. Halte **A** gedrückt und drücke Rechts auf dem Steuerkreuz. Nun bist du in einem neuen Level.

COMBAT CARS

Um eine Strecke auszuwählen, gehe in den Options-Schirm und wähle „Exit“ an. Halte **A, B und C** gedrückt, drücke Start, und die Meldung „Cheat ist aktiviert“ erscheint. Verfahre weiter wie normal, und du kannst verschiedene Strecken anwählen.

CONTRA: HARD CORPS

In der Mitte von Level 3, kannst du eine geheime Area aufrufen, die zu einem möglichen Spielende führt. Wenn du die

erste Brücke erreichst, sprengst sie nicht. Klettere die Wand hinauf. Oben triffst du einen Mann, der dich fragt, ob du Geld möchtest. Wenn du nein sagst, klettere die Wand wieder hinunter und setze das Spiel normal fort. Antwortest du mit ja, mußt du die Schlacht gewinnen und siehst ein mögliches Ende des Spiels.

DOUBLE DRAGON V

Mit diesem Code erhältst du zwei Extrapunkte für deinen Charakter. Gehe in den Menübildschirm. Gib den folgenden Code ein: Oben, C, b, A, Unten, **A, B, C, Links, C, B, A, Rechts, A, B, C**.

DYNAMITE HEADDY

Drücke Start auf dem Titelschirm. Gib den Code C, A, Links, Rechts, B, ein. Wenn du einen Ton hörst, hast du den Cheat. Drücke Start und gehe in die Stage-Auswahl.

JAMMIT

Pasßwörter

Nr.	Chill	Roxy
1	TZMYNYN	DKRBNSN
2	THMSLNS	STPKRNR
3	DNWYGLL	SSNHYDN
4	DLMRVNN	JNFRBCN
5	MRNLYNG	LRNCHLS
6	MKGLSCK	PLWRHDS
7	THNSCSY	STWSPKN
8	JRBRGHT	BBSKNNR
Nr.	Slade	
1	MRKYMCY	
2	HNSFJLD	
3	DWGTSTN	
4	DMDWYDZ	
5	TRYBRNM	
6	BRNMCMN	
7	JSPHKSC	
8	PHLSRGR	

DSCHUNGELBUCH

Dies gibt dir 99 Einheiten jeder Waffenart. Lade deine gesamte Energie auf und aktiviere den Kompaß. Unterbrich das Spiel und drücke Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, B, A, und der Kompaß ist aktiviert.

Level-Auswahl

Gehe im ersten Level nach rechts, bis du die große Fläche mit den tödlichen Dornen am Boden erreichst. Springe hoch und pausiere das Spiel, bevor du landest. Drücke nun: **B, A, Unten, C, Rechts, A, B, Links, A, Rechts, Unten, B, A, Links, Links, C, Oben,**

Rechts, Unten. Einfacher gesagt: **BAD: CRAB: LARD: BAL: CURD**. Der Levelauswahl- und der Testschirm sollten nun auftauchen. Um in den nächsten Level zu gelangen, drücke Pause: **B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A**. Mowgli wird begeistert sein, und du kommst in den nächsten Level.

LOTUS II

Wenn du eine Mischung aus Galaxian und Centipede zocken willst, gehe in den Spieler-Name-Bildschirm, wechsle den Spielernamen in „POD BITTE“ und drücke B.

NBA JAM

Gehe in den Bildschirm, wo du nach den Initialen gefragt wirst und antworte JA auf die Eingabefrage. Gib die ersten zwei Initialen ein und halte den Cursor über der dritten, aber drücke nicht. Halte stattdessen Start gedrückt und einen der folgenden Knöpfe.

Character	Initials	Button
Clinton	ARK	A
Gore	NET	B
Turmeil	MJT	A
Rivett	RJR	C
Divita	SAL	C
Kabuki	QB	A
Air Dog	AIR	A
Chow Chow	CAR	C
Warren Moon	UW	A
Weasel	SAX	C
P-Funk	DIS	C
Scruffy	ROD	B

Gib die folgenden Codes für die Power-Up-Modes ein:

Juice Mode

Drücke dreizehnmal einen Knopf (A, B, oder C), halte dann B und C gedrückt, bis der Bildschirm auftaucht.

Power-Up Abwehr

Drücke viermal einen beliebigen Knopf, halte A, B und C gedrückt, bis der Spielbildschirm erscheint.

Power Up Turbos

Drücke fünfmal einen der Knöpfe und halte dann A, B, und C gedrückt, bis der Bildschirm erscheint.

Intercept Power Up

Drücke fünfzehnmal einen der Knöpfe und drücke das Steuerkreuz bis zum „throw-up“.

Drunk Power Up

Drücke dreizehnmal einen der Knöpfe und drücke das Steuerkreuz bis zum „throw-up“.



CODES

...Mega Drive Codes

ROBOCOP VS TERMINATOR

Um 54 Leben zu erhalten, drücke den Startknopf während des Spiels, um es anzuhalten. Drücke nun: **C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B**. Du hörst nun eine Explosion und erhältst in dem Geheimlevel, in welchen du nun gelangst, 54 Leben.

Waffenauswahl. Drücke Start, um das Spiel anzuhalten und drücke: **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Ist die Eingabe richtig, hörst du ein Maschinengewehr. Drücke Start, um das Spiel weiterlaufen zu lassen. Halte nun **A, B** und **C** gedrückt. Oben auf dem Bildschirm siehst du nun ein Waffenicon. Wechsle zwischen den Waffen hin und her. Hast du die Waffe gefunden, die du wählen möchtest, drücke einen beliebigen Knopf.

Turbocop Mode

Halte das Spiel an (Startknopf) und drücke: **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**. Du hörst einen Soundeffekt und bewegst dich dadurch schneller durch die Levels.

SHINING FORCE II

Springe in dein Gefährt und starte die Maschine. Sobald das SEGA-Logo auftaucht, drücke **Oben, Unten, Oben, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Oben, Rechts, Unten, Links, Oben und B**. Hat der Cheat funktioniert, hörst du eine Melodie. Drücke Start, und während du Start gedrückt hältst, wähle Start oder Fortsetzung. Nun bist du im Konfigurations-Modus. Stelle Turbospeed an und auf automatische Schlacht. Wähle die Kontrolle über deine Feinde an und vollende das Spiel.

SONIC 3 AND KNUCKLES

Wenn du Sonic und Knuckles mit Sonic 3 spielst, kannst du als Super-Knuckles spielen. Sammle alle Chaos-Edelsteine vor dem Ende der normalen Sonic 3-

Levels ein. Nimm 50 Ringe und mache einen Doppelsprung. Wenn du die neuen Sonic und Knuckles Levels erreichst, sammle alle Super-Edelsteine in den Spezialstages ein. Sind 50 Ringe in deinen Besitz, mache den Doppelsprung, und du wirst zu Hyper-Sonic, Hyper-Knuckles und Hyper-Tails. Alle Charaktere sind unsichtbar und haben nützliche Eigenschaften. Hyper-Sonic kann alle Feinde auf dem Schirm vernichten, wenn du den Sprungknopf zweimal drückst. Hyper-Knuckles kann den Bildschirm leeren, wenn er zweimal in eine Wand springt, und Super Tails hat vier kleine Vögel, die ihm helfen, die Baddies unschädlich zu machen.

SONIC SPINBALL

Gehe in den Optionsbildschirm und drücke: **A, Unten, B, Unten, C, Unten, A, B, Oben, A, C, Oben**. Du solltest dann ein Geräusch hören. Verlasse den Options- und den Titelsbildschirm, drücke **A und Start, für den Level 2, B und Start für den Level 3, oder C und Start, für den Level 4**.

STREETS OF RAGE 3

Hier ist ein weiterer Geheimausgang, aus dem ersten Raum im Level 5. Stelle dich unter die mittlere Laterne, nachdem du alle Baddies ausgeschaltet hast. Trample nun mit dem Fuß auf den Boden, auf dem du stehst, indem du den Angriffsknopf drückst. So entsteht ein Loch im Boden. Du fällst hindurch in das Erdgeschoß, wo du noch mehr Leben und Punkte sammeln kannst.

Gruppenschlacht

Wähle „Optionen“ im Auswahlménü an und drücke Start. Wähle im Optionsménü die Anzahl der Spieler an. Nimm das zweite Pad und drücke **Oben, A, B, und C** gleichzeitig. Nimm das erste Pad und drücke Rechts. Du kannst die Anzahl der Spieler jetzt bis auf neun hochsetzen.

Spiele als Roo

Mit diesem Trick spielst du automatisch als Trainer Kangaroo, mit Namen Roo im Spiel. Gehe in den Titelsbildschirm und halte die Knöpfe **Oben und B** gleichzeitig gedrückt. Drücke nun Start. Roo wird nun in die Reihe der möglichen Spielfiguren aufgenommen.

Spielt als Zwillinge

Wähle im Auswahlménü „Zwei Spieler“ an. Drücke nun **Unten und C** gleichzeitig. Hörst du ein Geräusch, warst du erfolgreich. Im Spielerauswahlbildschirm können beide Spieler den gleichen Charakter spielen.

Vorübergehende Unsichtbarkeit

Du kannst nach Würfeln landen, ohne Energie zu verlieren, indem du Oben und den Sprungknopf drückst, bis du landest.

SUPER STREET FIGHTER 2

Um im Gruppenmodus den gleichen Charakter achtmal auszuwählen, gehe in den Titelsbildschirm und wähle „Gruppe“. Drücke nun **A, B, A, B, A, B, B, A**, auf dem Controller 2. Vega lacht, und du bekommst acht Spieler zur Verfügung gestellt.

TAZMANIA

Level auswählen und Energie auffüllen kannst du, sobald das SEGA-Logo auftaucht. Drücke **A und B** auf dem Pad 1, plus **B und C**, auf dem Pad 2 (drücke die Knöpfe alle gleichzeitig). Du hörst einen bellenden Ton. Drücke Pause und A. Jetzt sollte ein Menü mit den Cheats auftauchen.

WIZ 'N' LIZ

Um im „Super Wizard“-Level zu spielen, versuche den folgenden Trick. Wenn das SEGA-Logo erscheint, drücke **A, B, und C** gleichzeitig. Drücke nun 2x Start. Eine „Yeah“ ertönt bei der richtigen Eingabe. Wechsle ins Optionsménü und wähle die „komplizierte Level-Option“ an.

Mega-CD codes

REBEL ASSAULT

Paßwörter

Level

Leicht	Normal	Schwer
2 BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3 ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4 RALRRA	LEENI	DEFEL
5 FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6 LAFRA	LWYLL	MADINE
7 DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8 MOLTOK	JULPA	MOTHMA

9 MORAG	MORRIT	GLAYYD
10 TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11 OSWAFI	RASKAR	RISHII
12 KLAATU	JHOFF	IZRINA
13 IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14 LIANNA	UMWAK	VONZEL
15 PAKKA	ORLOK	OSSUS

THE TERMINATOR

Debug Screen

Wenn du den Titelsbildschirm siehst,

halte Rechts gedrückt und drücke **B, C, B, B**. Drücke danach (nachdem du die Knöpfe alle wieder losgelassen hast), Start. Jetzt taucht ein Spezialménü auf. Hier kannst du neun Leben, drei verschiedene Gewehre und bis zu 98 Bomben ergattern. Nachdem du alles, was du brauchst, in deinen Besitz gebracht hast, wähle „Run Game“ an und drücke Start.



Niemand glaubte daran, daß die abgedrehte Fernseh-Serie mit den fünf seltsam gekleideten Mighty Morphin Power Rangers Erfolg haben könnten.

DAS GAME GEAR-

te. Als die Zeichentrick-Serie end-

SPIEL ZUR

lich von einem kleinen Fernseh-

TV-SERIE!

der angenommen wurde, entwickelte sie sich rasch zum Riesenhit. Spielzeuge, Handtücher und sonstige Power Rangers-Utensilien folgten sogleich. Pünktlich zum deutschen Starttermin der Fernsehserie beschert Sega den Game Gear-Kids das Beat 'em Up dazu.

Die Hexe Rita Repulsa erbaut auf dem Mond eine Festung, von der aus sie das ganze Universum erobern will. Nur die Power Rangers können sie noch stoppen. Das spielerisch einfach gehaltene Beat 'em Up wartet mit drei Spielmodi auf.



Der giftgrüne Shellshock läßt sich nur im Vs-Modus anwählen.

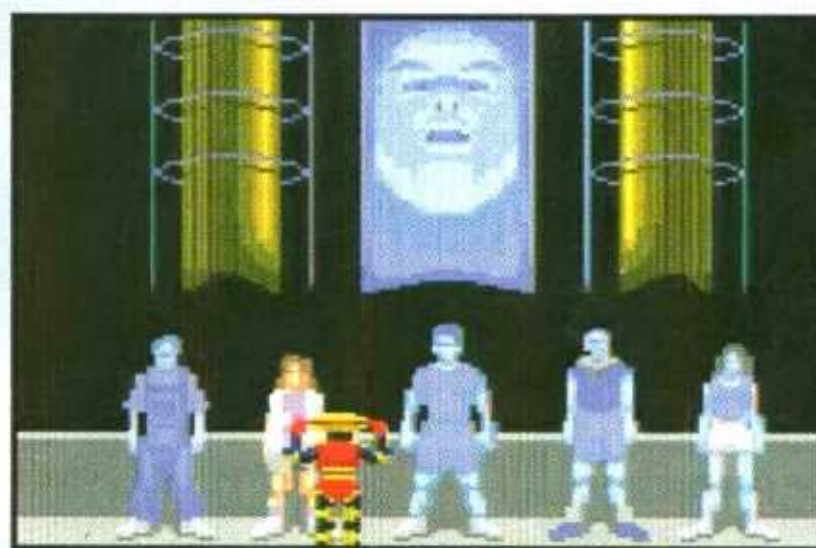
Im Story-Modus muß man sich durch sieben zweiteilige Runden prügeln, die mit netten Zwischensequenzen verbunden werden. Im Vs-Modus darf man sich einen von sechzehn Charakteren auswählen und im Zufallssystem der Reihe nach die Bösewichte verkloppen. Im Link-Modus dürfen sich zwei User mit ihren verbundenen Game Gears eine Schlacht liefern. Die Zweikämpfe werden auf mehreren Bildschirmen großen, horizontal scrol-lenden Szenarien ausgetragen.

Power Rangers

Fließende Animationen der recht großen Spielfiguren, ein paar Special Moves und witzige Präsentationen machen Power Rangers zum passablen Beat 'em Up, das sich Fans der Serie nicht entgehen lassen dürfen. **hi**



Hat man die kleinen Putty Patrols erledigt, wartet ein größerer Gegner auf euch.



Zordnonds Assistent Alpha 5 nimmt für euch die Auswahl des Power Rangers im Story-Modus vor.



Word Up

Zweifellos haben wir auch auf dem Game Gear schon bessere Beat 'em Ups gesehen, doch Fans der Fernseh-Serie dürfen bei diesem Spiel getrost zuschlagen. Die drei verschiedenen Spielmodi und die ansprechende Präsentation retten den Spielspaß.



Hans

Hot-Spot

Unverzichtbares Beat 'em Up für Fans der Fernsehserie.



Die Hexe Rita möchte das Universum erobern!

Check Up

Game Gear
4 MBit



Power Rangers
Hersteller: Sega
Release: —

Beat 'em Up
Tel. 040-2270961
Preis: DM 80,-

Spieler 1-2
Levels 7
Save Game Continues
Besonderheiten 3 Spielmodi:
Story, Vs, Link

Grafik **68%**

Gut animierte Sprites, gelungene Zwischenbilder, öde Hintergrundgrafiken.

Sound **60%**

Durchschnittliche Effekte, flotter Soundtrack.

Gesamt **60%**

Spielerisch einfaches Beat 'em Up mit vielen Spielmodi. Für Fans der Serie interessant.

So schnell kann's gehen! Da paßt man einen Augenblick nicht auf, und schon wird man von Marvin gefangengenommen und als seltenes Exemplar des

ULKIGES COMIC-

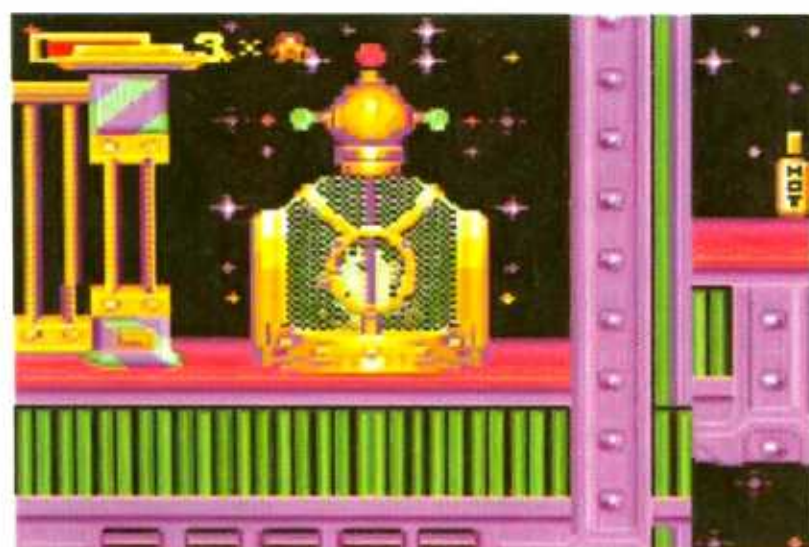
tazmanischen Teufels in einen Zoo

JUMP & RUN FÜR

gesteckt. Zu allem Überfluß befin-

GAME GEAR!

det sich der Zoo auch noch auf dem weit entfernten Planeten Mars, und der Rückweg auf die Erde ist mehr als beschwerlich. Sechs Jump & Run-Levels voller Gefahren muß Taz überstehen, um wieder nach Herzenlust durch die Prärie wirbeln zu dürfen. Exotische Tiere im Zoo, zerplatzende Wolken in Level 2, Yosemite Sam, Road Runner in



Teleporter befördern das Taz in ferne Abschnitte.



Auf höhere Plattformen kann sich Taz hochwirbeln.



Daffy Duck gibt einen kurzen Gastauftritt.

Taz 2 - Escape From Mars

Hot-Spot

Abge-
fahrener
Jump & Run-
Spaß mit
Taz!



Nicht alles, was herumliegt, ist nützlich.

Mexico, gruselige Monster im Schloß und kecke Marsbewohner im Haus Marvins machen Taz das Leben schwer, der sich - wie gewohnt - mit seiner Tornado wehren kann. Außerdem kann er mittels eines Heliopter-Helms oder eines Kaugummis durch die Luft schweben, Etagen hochwirbeln, durch Teleporter an andere Stellen gelangen oder mit scharfer Sauce und Munition den Gegnern einheizen. Grafisch wurde das Ganze erstaunlich gut inszeniert. Lustige Unterhaltung ist somit garantiert, wenn man sich vom öden Sound und ruckeligen Scrolling nicht nerven läßt.

hi



Game
Gear
4 MBit



Taz 2

Hersteller: Sega

Release: —

Jump & Run

Tel. 040-2270961

Preis: DM 80,-

Spieler 1

Levels 6

Save Game..... -

Besonderheiten....gute Animation,

.....sehr bunt

Grafik **72%**

Sprites und Hintergrundgrafiken müssen einen Vergleich mit der Mega Drive-Version nicht scheuen, allerdings nervt das ruckelige Scrolling.

Sound **48%**

Belanglose Dudelmusik der schlimmsten Sorte, gelungene Effekte.

Gesamt **69%**

Taz 2 ist ein lustiges Jump & Run mit einem gehobenen Schwierigkeitsgrad. Die Spielbarkeit und das Scrolling lassen teilweise zu wünschen übrig.

Word Up

Mit Sonic Tripe Trouble oder König der Löwen kann sich Taz Mania 2 zweifellos nicht messen, nichtsdestotrotz dürfen sich die Handheld-Freaks über dieses komische Jump & Run-Spiel freuen. Technische Mängel und schwacher Sound schmälern den Spielspaß.



Hans

jetzt
neuprice
power

GAMME PRESS

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

MEGA DRIVE

2nd Samurai dt	99,-	CD NBA JAM dt	109,-	Flink dt	89,-	Pinkie dt	89,-	The Pacemaker dt	109,-
Addams Family us	99,-	CD Novastorm dt	109,-	Flintstones - the Movie dt	109,-	Pirates Gold us	109,-	Tiny Toons dt	69,-
Aladdin dt	89,-	CD Power Rangers dt	109,-	Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-	Pitfall dt	109,-	Tiny Toons 2 dt	99,-
Animaniacs dt	99,-	CD Prize Fighter dt	109,-	Generations Lost dt	89,-	Powergate dt	89,-	Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
ATP Tennis dt	109,-	CD Rebel Assault dt/us	109,-	Gunship 2000 dt	49,-	Probotector dt	109,-	Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Ballz dt	89,-	CD Road Avenger dt	39,-	Gunstar Heroes dt	99,-	Psycho Pinball dt	109,-	Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-	CD Sonic dt	49,-	Hardball 94 dt	99,-	Pugsy dt	39,-	Urban Strike dt	99,-
Batman and Robin dt	109,-	CD Terminator dt	109,-	Hyperdunk Basketball dt	49,-	Radical Rex dt	99,-	Virtual Racing dt	159,-
Battletech dt	109,-	CD Third World War us	119,-	Jimmy White Snooker dt	89,-	Rasenmähermann dt	89,-	Winter Olympics dt	99,-
Battletoads us	49,-	CD Thunderhawk dt	99,-	John Madden 95 dt	99,-	Red Zone dt	109,-	WWF Raw dt	119,-
Battle Tech us	129,-	CD Tomcat Alley us/dt	69,-/99,-	Jurassic Park us	59,-	Ren & Stimpy Show dt	99,-	Wolverine dt	125,-
Beavis & Butthead us	129,-	CD Vay us	109,-	Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	109,-	Rise of the Robots dt	129,-	Zero the K.Squirell dt	109,-
Bubba'n Stix dt	109,-	CD WWF Steel Cage dt	99,-	Landstalker dt	119,-	Road Runner dt	99,-	Zero Tolerance dt	109,-
Bubsy 2 dt	89,-	Combat Cars dt	89,-	Lemmings 2 dt	109,-	Robocop 3 dt	109,-	Zombies A.M.N. us/dt	49,-/69,-
Cannon Fodder dt	99,-	Daffy Duck dt	109,-	Lost Vikings dt	109,-	Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-		
CD Battlecorps dt	109,-	Dino Dini Soccer dt	99,-	Lion King dt	125,-	Rocket Knight Adventure dt	69,-		
CD Double Switch dt	99,-	Dschungel Buch dt/us	99,-/79,-	Maximum Carnage dt	119,-	Rock'n Roll Racing dt	99,-	Virtua Racing Set	325,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-	Dragon (Bruce Lee) dt	99,-	Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-	Shaq Fu dt/us	99,-/89,-	4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt	59,-
CD Dragon's Lair dt	95,-	Dragon's Revenge dt	99,-	Mega Turrican dt	99,-	Shinobi Force 2 dt	129,-	6-Button Pad dt	39,-
CD Dune dt	99,-	Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-	Mickey Mania dt	109,-	Shinobi 3 dt	69,-	Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-	Dune 2 dt	109,-	Micro Machines 2 dt	109,-	Sonic 3 dt	99,-	CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-	Dynamite Headdy dt/us	99,-/89,-	Mighty M. Power Rangers dt	99,-	Sonic Spinball dt	99,-	CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt	479,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-	EA-Tennis dt	109,-	Mighty Max dt	99,-	Speedy Gonzales dt	109,-	CDX-Converter	99,-
CD Heart of Alien dt/us	99,-	Earth Worm Jim dt	125,-	NBA Jam dt/us	119,-/109,-	Streets of Rage 3 dt	129,-	Japan Converter jp	19,-
CD Jurassic Park dt	99,-	Ecco the Dolphin 2 dt	109,-	NBA Live 95 dt	109,-	Sunset Riders dt	69,-	NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
CD Links dt	99,-	Eternal Champions dt	79,-	NHL Hockey 95 dt	109,-	Super Streetfighter 2 dt	129,-	MegaDrive II Grundgerät	199,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-	F-J Heavenly Symphony dt	109,-	Nigel Mansell dt	99,-	Sylvester & Tweety dt	109,-	Multi Mega dt	869,-
CD Mickey Mania dt	99,-	F-117 Night Storm dt/us	79,-/69,-	Pete Sampras Tennis dt	109,-	Taz Mania 2 dt	109,-	Lion-King Set dt	299,-
CD Myst. Mansion us/dt	69,-/99,-	Feel dt	109,-	Pele Soccer dt	39,-	Technoclash us	39,-	RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
CD Mega Race us	119,-	FIFA 95 dt	109,-	PGA Tour European Tour dt	99,-	The Hurricanes dt	99,-	Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
CD Microcosm dt	99,-	FIFA Soccer 94 us	49,-	PGA Tour Golf 3 dt	109,-	The Incredible Hulk dt	99,-	Verlängerungskabel	39,-

TEL 05071/733134 TEL 0 89 / 54 38 088 TEL 071/733134

ÖSTERREICH

DEUTSCHLAND

SCHWEIZ

Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau

Tel. 0663/852845; Preise: DM 1.-/sfr 8.-

Versand: sfr 60.- incl. Nachnahme; ab sfr 2.000.- Frei Haus per NN

Auch Ladenverkauf!

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254,

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur g. Vorkasse. Auskunft über weitere Angebote telefonisch.

Laubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsau

Tel. 0043-663/852845; Preise: DM 1.-/sfr 8.-

Versand: sfr 10.- incl. Nachnahme; ab sfr 250.- Frei Haus per NN

Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Wir verkaufen auch Spiele für SUPER NES, 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!

DIE PIRATEN KOMMEN!



Welche technischen Quantensprünge das Rennspielgenre in den letzten zwölf Monaten machte, kann man anhand des neuesten Spiels von Domark und

F1 MIT MOTORRÄ-

Time Warner belegen. Vor über

DERN? TIME WARNERS

einem Jahr sorgte die Formel 1-

NEUSTES SPIEL!

Simulation F1 für Furore unter den Sega-Freaks. Die blitzschnelle 3D-Grafik, die gute Steuerung und der abgefahrene 2-Player-Splitscreen-Modus begeisterten die Rennspielfans. Für Kawasaki Superbikes griff man auf das gleiche Programm zurück und tauschte die

Kawasaki Superbikes

Word Up

Als Domark vor über einem Jahr F1 veröffentlichte, war die Begeisterung groß. Schnellere Grafik und gutes Gameplay überzeugten. Die fast identische Motorradvariante hat nun allerdings einen schweren Stand gegen Virtua Racing & Co. Außerdem ist es reichlich merkwürdig, wenn man einen Unfall baut.



Oliver

Formel 1-Boliden gegen Motorräder aus. Nun darf man gegen sechzehn fiktive Fahrer auf fünfzehn verschiedenen Kursen alleine oder zu zweit gleichzeitig um Weltmeisterschaftspunkte fahren. Tuningmöglichkeiten, unterschiedliche Witterungen und eine Paßwortoption runden das Werk ab. Die 3D-Grafiken wurden zwar überarbeitet und glänzen mit fließendem Scrolling, können aber nicht mehr begeistern. Besonders merkwürdig und nervig ist es, wenn man gegen ein Hindernis donnert. Das Motorrad bleibt einfach stehen, es überschlägt sich nicht, und man muß mühsam wieder auf die Straße zurück ruckeln. Will man einen Konkurrenten überholen, muß man ein ganzes Stück daran vorbeifahren, denn

Hot-Spot

Rasantes Motorradrennspiel im F1-Design.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Kawasaki Superbikes Rennspiel
Hersteller: Time Warner Tel. 069-950812-77
Release: — Preis: DM 130,-

Spieler 1-2
Levels 15
Save Game Paßwort
Besonderheiten technisch fast identisch zu F1

Grafik 76%

Die 3D-Grafik ist äußerst schnell und fließend, allerdings nicht allzu detailliert, außerdem enttäuschen die Animationen der Motorräder.

Sound 61%

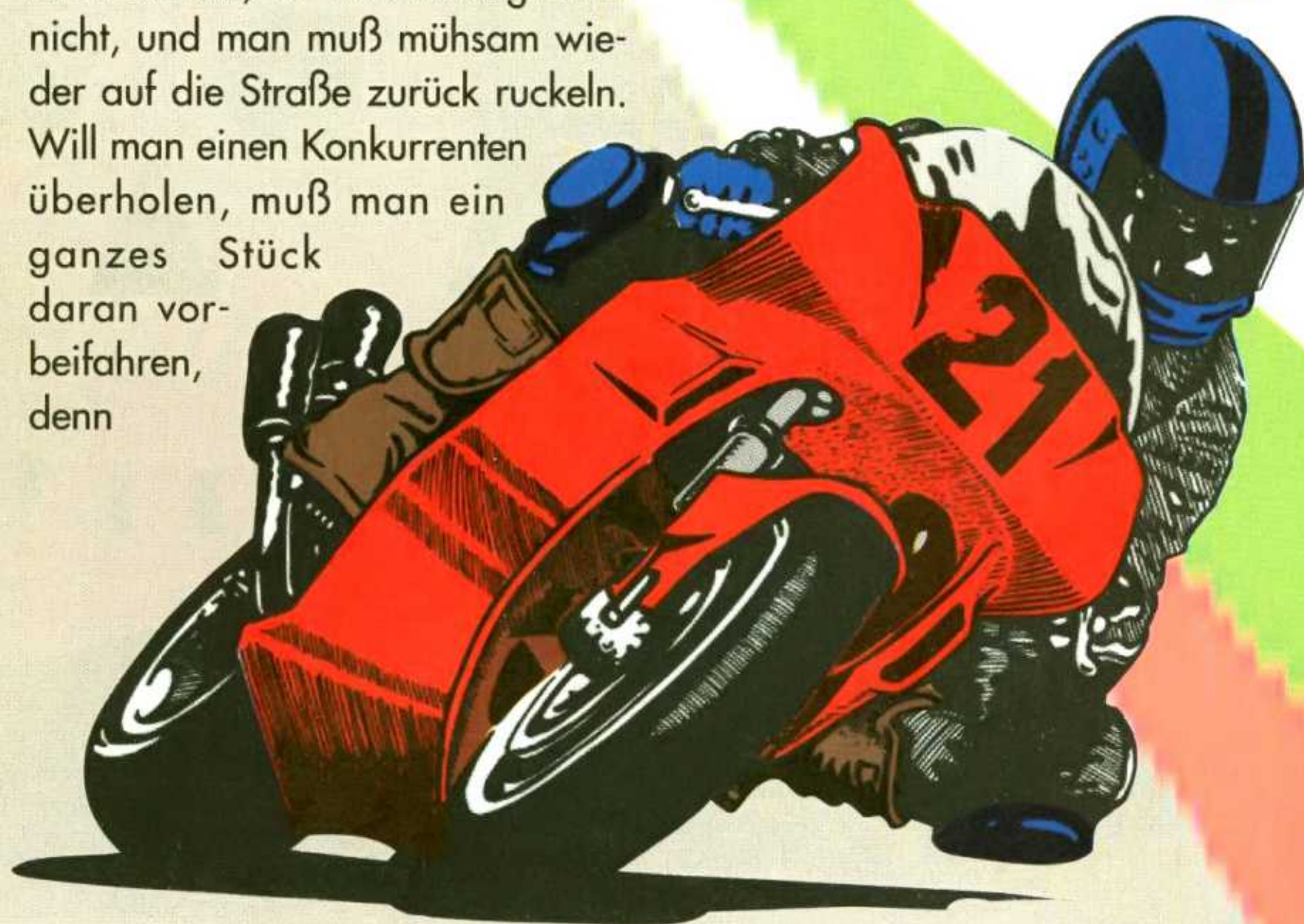
Hochfrequentes Dröhnen der Motoren, nette Titelmusik.

Gesamt 74%

Ein simples Rennspiel ohne größere Höhen und Tiefen, das zu Zeiten eines Virtua Racing etwas altbacken wirkt. Spaß macht's dennoch!

scheinbar haben die Motorräder die Breite eines Autos. Von Realismus also keine Spur, womit Kawasaki Superbikes letztendlich 'nur' ein gutes Rennspiel ist.

hi



KAWASAKI CHAMPIONSHIP



Fünfzehn verschiedene Strecken stehen zur Auswahl.



Am meisten Spaß macht's natürlich zu zweit.



Fährt man gegen eine Säule, bleibt das Motorrad abrupt stehen.

A Um die Verwirrung komplett zu machen, präsentieren wir euch den dritten Nigel Mansell-Test innerhalb von neun Monaten. Anlässlich der offiziellen Veröf-

UND NIGEL
fentlichung durch Konami wollen

VERSUCHT ES NOCH
wir die Formel 1-Variante, die wir

EINMAL!

schon in Ausgabe 5/94 vorstellten, noch einmal präsentieren, welche die Indycar-Variante von Acclaim qualitätsmäßig knapp



Auf Wunsch hilft Nigel bei den Trainingsrunden mit Tips.

Nigel Mansell Racing

übertrifft, was jedoch nicht allzu schwierig ist. Alleine darf man entweder eine komplette Formel 1-Saison mit allen Strecken bestreiten oder auf jeder der Strecken Trainingsrunden absolvieren, bei denen Nigel höchstpersönlich mit Tips hilft. Diverse Tuningmöglichkeiten und flotte 3D-Grafiken können den fehlenden 2-Spieler-Modus und das altertümliche Pole-Position-Gameplay, das mit Virtua Racing wenig zu tun hat, leider nicht wettmachen. Übrig bleibt ein simples, kurzzeitig unterhaltsames Rennspiel der knapp überdurchschnittlichen Klasse. Es gibt Besseres!



Diverse Tuningmöglichkeiten dürfen nicht fehlen.

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Nigel Mansell Racing Rennspiel
Hersteller: Konami Tel. 069-950812-0
Release: — Preis: DM 110,-

Spieler 1-2
Levels 16 Strecken
Save Game Passwort
Besonderheiten Identisch mit
..... Spiele aus Ausgabe 5/94

Grafik 56%
Sound 51%
Gesamt 59%

Erinnert mehr an das gute alte Pole-Position als an Virtua Racing. Auf Dauer langweilig.

HAVOC KENNT KEINE GNADE!



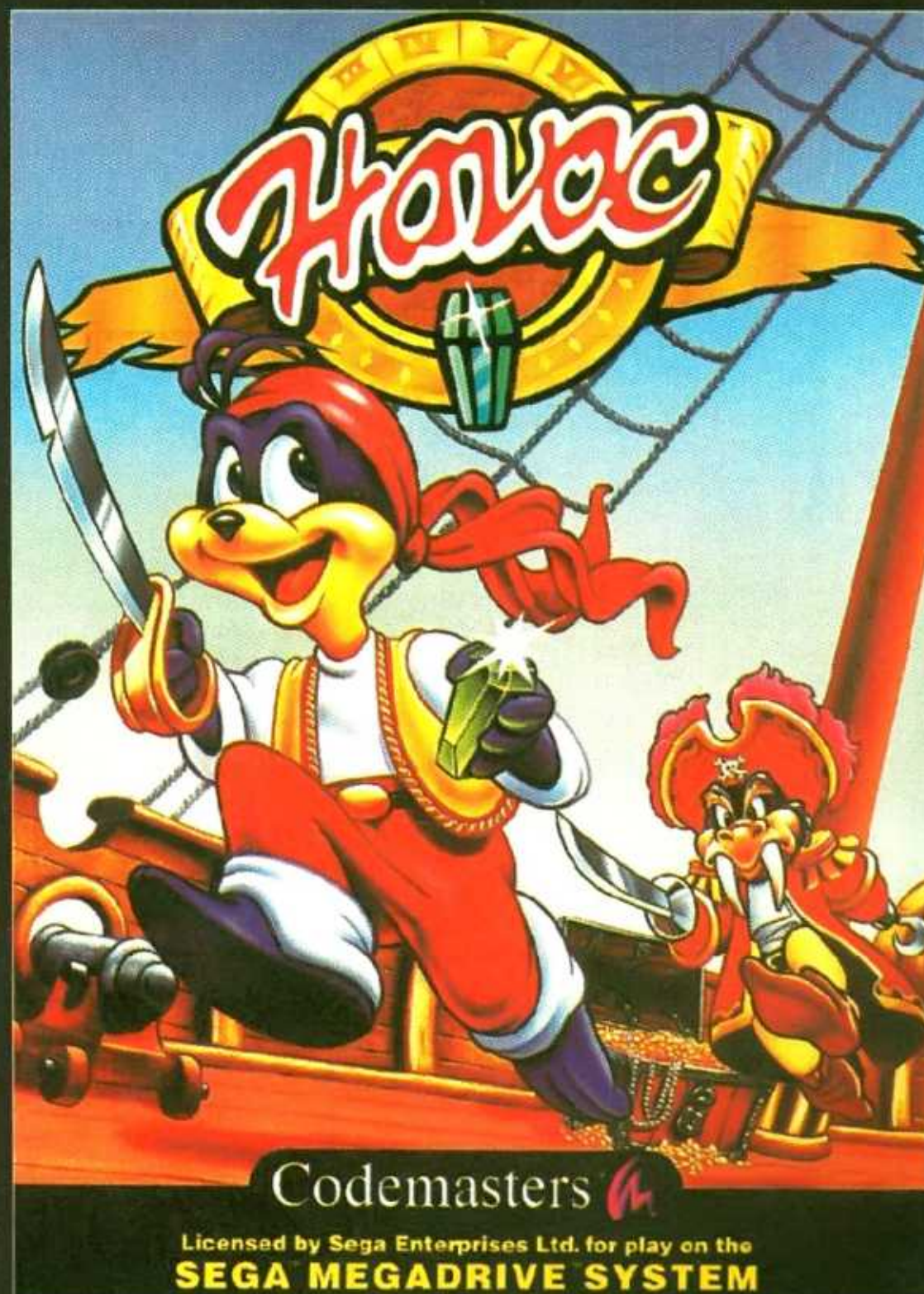
PIRATENSTARKE GRAFIK!



'NE BUDEL VOLL RUM!



UND DANN: KLAR SCHIFF ZUM ENTERN!



Codemasters

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA MEGADRIE SYSTEM

WENN DU MEINST, GEGEN
PIRATEN GEWINNEN ZU
KÖNNEN, DANN:
KLAR SCHIFF ZUM ENTERN!
DAS ERSTE JUMP & RUN SPIEL
MIT PIRATEN-GRAFIK.
FANTASTISCHE MOVES,
BRILLANTE ANIMATIONEN.
GAMERS: „WENN IHR EIN
GUTES JUMP & RUN SUCHT,
DAS EUCH AUCH FORDERT,
SOLLTET IHR EINEN BLICK
AUF HAVOC WERFEN.“
NUR AUF
MEGA DRIVE

IM VERTRIEB VON SEGA

Codemasters

So einen Star hatte die Spielwelt noch nicht gesehen: als Cool Spot im Spätsommer 1993 sein Debüt auf dem Mega Drive feierte, waren alle aus

DAVID PERRYS

dem Häuschen. Ein roter Klecks mit

KLASSIKER NUN ZUM

Sonnenbrille eroberte die Charts

SCHNÄPPCHENPREIS!

im Sturm. Extrarhythmische Musik und abgedrehte Gegner machten Cool Spot zu David Perrys erstem Megahit, auf den noch Aladdin und Earthworm Jim folgen sollten. Dank der günstigen Classic Range-Neuauflage unterziehen wir Cool Spot noch einmal einem Test nach heutigen Maßstäben.

Die Aufgabe von Cool Spot besteht darin, seine Kumpels zu befreien, die jeweils am Ende der zehn Levels in einem Käfig warten. Das Schloß öffnet sich allerdings nur, wenn man genügend Spots einsammelt. Käsewerfende Mäuse, quakende Frösche oder umherflatternde Vögel lassen sich am besten mit Klecksen verscheuchen, die ungünstigerweise im hohen Bogen durch die Luft fliegen und somit etwas Zielgenauigkeit erfordern. Im Gegenzug sorgen jedoch die exzellenten Animationen von Cool Spot für eine Menge Freude. Läßt man ihn eine Zeit lang warten, kramt Cool Spot sein Jo-Jo hervor, putzt sich seine Brille oder gähnt herzhaft. Diese Aktionen gelten nach wie

Cool Spot

Hot-Spot

Feine Jump & Run-Kost mit dem coolsten Spielehelden.



Kecke Krebse schnappen am Strand nach Spot.



Die dicken Tawe kann Cool Spot hochklettern.



vor als Referenz-Gags, an denen sich jedes neue Jump & Run-Spiel messen lassen muß. Tolle Soundtracks mit exzellentem Beach-Feeling reizten auch den Mega Drive-Soundchip so richtig schön aus. Exzellente

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Cool Spot
Hersteller: Sega
Release: —

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM50,-

Spieler 1
Levels 11+5
Save Game.....
Besonderheiten.....tolle Animation
.....witzige Gegner

Grafik 81%
Sound 88%
Gesamt 82%

Selbst weit über ein Jahr nach seiner Veröffentlichung macht Cool Spot noch eine glänzende Figur.

Umsetzungen sind übrigens für Master System und Game Gear erschienen, und im Frühjahr sollte 'Spot Goes to Hollywood' erscheinen. **hi**

Word Up

Innerhalb kürzester Zeit wurde der rote Klecks mit der Sonnenbrille zum bekanntesten Spielestar neben Sonic & Co, was nicht überraschte, denn das Werk von Spielemagier David Perry entpuppte sich als äußerst originelles Jump & Run-Spiel voller Gags und witziger Gegner. Wer das Spiel noch nicht hat, sollte jetzt bei der besonders günstigen Classic-Neuauflage zuschlagen.



The Ottifants

Hot-Spot

Baby Bruno in seinem aufregendsten Abenteuer!

Baby Bruno ist in Panik geraten! Er denkt, daß Vater Bommel von bösen Außerirdischen entführt worden ist. Da bleibt ihm gar keine Wahl: Er muß

OTTOS KULTELE-

seinen Papi retten! Fünf teils recht

FANTEN IN IHREM

umfangreiche Welten muß Bruno

ERSTEN VIDEOSPIEL!

auf dem Weg zu seinem Vater zurücklegen. Ausgangspunkt ist das mit Spielsachen überfüllte Kinderzimmer, während im Keller zahlreiche Gespenster warten. Anschließend ist im Garten Baumklettern angesagt. Besonders knifflig wird's auf der Baustelle, wo man nur weiterkommt, wenn man die richtigen Schalter umlegt. Hat sich Bruno auch noch durch das abschließende Büro gekämpft, stellt er fest, daß sein Vati nur Überstunden gemacht hat. Während des ganzen Abenteuers muß er zahlreich verstreute Gummifanten einsammeln und schön gezeichneten Gegnern eins auswischen. Am Ende jedes Levels wartet übrigens ein besonders hartnäckiger Endgegner. Mit seinem praktischen Rüssel kann er jedoch nicht nur die Gegner beschießen, sondern auch Gegenstände ansaugen, die ihm richtig positioniert das Erreichen von höheren Plattformen erlauben. Ansonsten stehen auch noch Federn zu Verfü-



Klein-Bruno tapst durch dunkle Levels.



Direkt über Bruno wartet ein Gummifant.



gung, die Bruno um so höher hinauf katapultieren, je öfter man darauf springt. Die herrlichen Animationen, das abwechslungsreiche Leveldesign und die abgefahrene Musik machen The Ottifants zum empfehlenswerten Jump & Run-Spiel, das sich kein 8Bit-User entgehen lassen sollte. An die recht knifflige Steuerung gewöhnt man sich übrigens recht schnell.

hi

Check Up

Master System
4 MBit



Game Gear
4 MBit



The Ottifants
Hersteller: Sega
Release: -

Jump & Run
Tel. 040-2270961
Preis: DM 45,-

Spieler 1
Levels 5
Save Game Continues
Besonderheiten witzige Animation, sehr bunt

Grafik 76%

Ob Kinderzimmer, düsterer Wald oder Keller - Abwechslung ist garantiert.

Sound 74%

Passende Soundtracks mit lustigen Melodien.

Gesamt 72%

Immer noch ein enorm unterhaltsames Jump & Run, das liebevoll in Szene gesetzt wurde.

Word Up

Nicht umsonst befindet sich das erste von Vorzeigekomiker Otto autorisierte Videospiel immer noch in den Lesercharts. Kunterbunte Grafik, abwechslungsreiches Leveldesign und knackiger Schwierigkeitsgrad garantieren den 8Bit-Usern eine Menge Unterhaltung.



Petra



MHTM

METAL HEAD

DA GLÜHT DER 32X! SEGAS NEUESTES ACTIONSPEKTAKEL GLÄNZT MIT GRANDIOSEN 3D-GRAFIKEN UND FESSELNDEM GAMEPLAY. WIR HABEN SCHON JETZT DIE EXKLUSIVE VORBAB-VERSION GENAUESTENS UNTER DIE LUPE GENOMMEN! VON HANS IPPISCH

A

Mit Virtua Racing Deluxe, Doom 32X und Star Wars Arcade legte

Segas neueste Hardware-Errungenschaft einen gelungenen Start hin, der die mißlungenen Markt-Einführungen des Mega Drive mit Altered Beast und des Mega CD II mit Road Avenger vergessen machte. Daß der 32X nicht nur ein Übergangsgerät bis zum Release vom Saturn ist, hat Sega versprochen, nun ist es an der Zeit, dieses Versprechen einzulösen. Mit Metal Head liegt nun das erste, speziell für den 32X komplett neu

Der nette Herr dirigiert den Krieg vom Schreibtisch aus. Er sagt euch, was ihr zu tun habt.

entwickelte Spiel vor. Werden die hohen Erwartungen erfüllt?

Irgendwann in der Zukunft...

Die Weltregierung existiert nun schon fünf Jahre. Bis auf kleinere Bürgerkriege geht es auf der Erde recht friedlich zu, hauptsächlich wegen der neuen Waffen der internationalen Polizei. Große Roboter mit zwei Beinen, genannt Metal Heads, haben sich dabei als besonders effizient

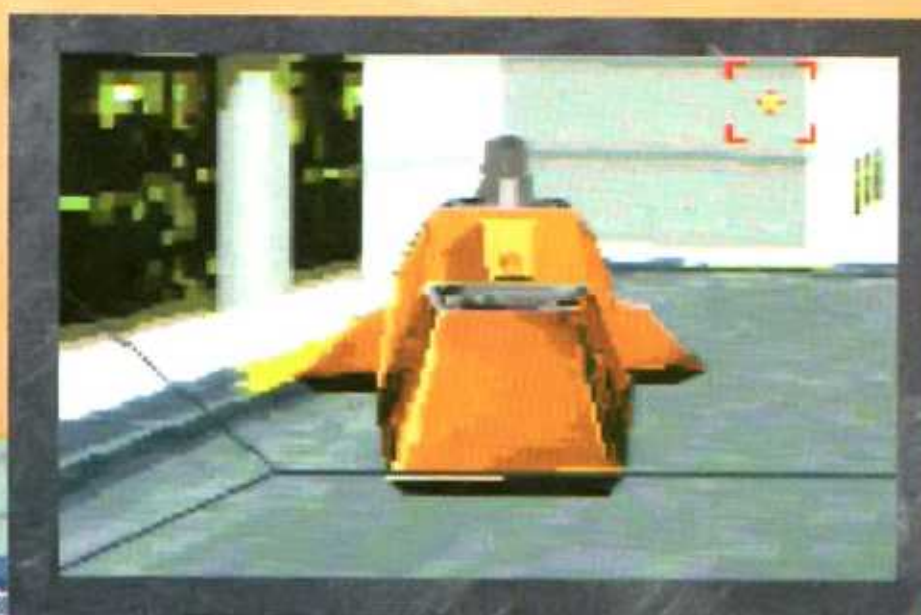
erwiesen. Die Truppen der Metal Heads überzeugen mit erstaunlicher Feuerkraft und besonderer Wendigkeit. Doch plötzlich schlagen die Terroristen zurück! Sie haben mit einer Armee an riesigen Mechwarriors ein komplettes Land erobert und bringen Angst und Schrecken zurück. Die internationale Armee wird zum Handeln gezwungen, sie schicken Dutzende von Metal Heads ins Krisengebiet. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Blechroboters

und muß in diversen Missionen seine Schlagkraft, Intelligenz und Schnelligkeit unter Beweis stellen. Kann er die innere Ordnung wieder herstellen?

Was geht ab?

Erwartungsgemäß ist Metal Head ein astreines Actionspiel. Auf sich alleine gestellt, streift man durch die riesigen Gebiete und räuchert die Terroristen-Camps aus. Zu Beginn einer Mission wird der zu erfüllende Auftrag vom Vorgesetzten ausführlich erläutert. Man hat übrigens die Wahl, ob der voll ani-

Das Ende eines Roboters! Hat man ihn getroffen, fliegt er in hohem Bogen durch die Luft und zerfällt in seine Einzelteile.



Guck mal!

Mit der Mode-Taste am 6-Button Pad lassen sich jederzeit vier verschiedene Perspektiven anwählen. Drückt man nun noch die X-, Y-, oder Z-Taste, kann man seinen Blick für Sekunden noch nach links, oben und rechts schwenken lassen.



PERSPEKTIVE 1

Mit der Perspektive aus dem Kopf des Metal Head ergibt sich das beste Spielgefühl.



PERSPEKTIVE 2

Vom Mittelteil des Metal Head aus sieht man auch, ob am Himmel Bomber umherdösen.



PERSPEKTIVE 3

Sieht man über die Schultern, kann man seinen Roboter genauer durch die Straßen steuern.



PERSPEKTIVE 4

Aus der Vogelperspektive kann man Bombeneinschläge und die direkte Umgebung sehen.

mierte Vorgesetzte mit einem realistischen Photo oder einem gemalten Porträt dargestellt wird. Sollte einem hier geraten werden, erst einmal die weniger gefährlichen Roboter und Jeeps außer Gefecht zu setzen, hat dies übrigens schon seinen Grund. Wählt man eine andere Taktik, hat man recht schnell mit ernsthaften Beschädigungen zu kämpfen. Gewisse Ähnlichkeiten zu Doom 32X sind nicht abzustreiten. Aus der 3D-Egoperspektive überblickt man das Einsatzgebiet, auf dem es nur so von blechnen Gegnern wimmelt. Die Szenarien überzeugen mit detaillierten Textures, bombastischen Aufbauten und farbenfroher Darstellung. Im Vergleich zu Doom 32X fällt auch der wesentlich größere Bildschirmausschnitt auf. Daß das Scrolling etwas langsam ist, wundert nicht, denn Roboter dieser Größenordnung rasen nun einmal nicht durch den Kriegsschauplatz. Außerdem darf man über die Mode-Taste jederzeit aus vier grundverschiedenen Perspektiven wählen, die sich für die unterschiedlichen Situationen empfehlen. Entweder man schaut direkt aus dem Kopf

des Metal Head und hat das Gefühl, direkt dabei zu sein, oder man blickt aus dem Mittelteil, wodurch man sieht, was sich am Himmel abspielt, oder man verfolgt das Ganze von dessen Schultern aus, oder man nutzt eine Kamera, die in rund

den Überblick verschafft. Letztendlich wurde das Ganze technisch grandios in Szene gesetzt, so daß auch das

dreißig Meter Höhe über dem Roboter schwebt. Das ist aber nicht alles, denn mit den X-, Y- und Z-Buttons kann man jederzeit noch kurz seinen Blick nach links, oben oder rechts schwenken lassen, damit man sich sofort



Der Krieg der Zukunft

Ein ausführliches Intro schafft die passende Stimmung für das Spiel. Fünf Jahre, nachdem die Weltregierung etabliert worden ist, sorgen Terroristen mit ihren Mech-Armeen für Unruhe auf der Erde. Nachdem sie schon ein komplettes Land erobern konnten, werden nun die Metal Heads, mächtige Roboter, in ihren schlimmsten Kampf geschickt. Die Terroristen gehören ihnen, und der Spieler schlüpft in die Rolle eines Metal Head.



It is five years after the establishment of the World Federation, yet strife and Civil War are still on the rise.



To maintain public order, a powered, bipedal, armed robot, or "METAL HEAD", was created.



METAL HEAD quickly proved its efficiency, which caused the over militarization of the countries of the Federation.



Suddenly, chaos erupted! A revolution led by terrorists broke out.



"METAL HEAD troopers, the terrorists are all yours! Demolish them, and regain the capital."

Der Kampf Roboter gegen Roboter ist am spannendsten, denn beide sind etwa gleich gut bewaffnet (rechts).



Atemberaubende 3D-Sequenzen, die in Echtzeit berechnet werden, zeigen im Vorspann, zu was der 32X fähig ist.

richtige Spielgefühl aufkommt. Man glaubt wirklich, in einer zukünftigen Welt umherzustapfen. Daß man den Terroristen nicht wehrlos gegenübersteht, dürfte klar sein. Unterschiedliche Waffen, die man sich mit eingesackten Punkten am Ende einer Mission im Shop kaufen kann, sorgen für das richtige Feuerwerk. Feuerwerfer, simple Maschinengewehre, zielsuchende Raketen oder Granaten, es ist alles dabei, was das Herz begehrt und braucht, um die auf der Karte mit pulsierenden Kreisen dargestellten Gegner auszuschalten. Die am Kampfbildschirm rechts oben dargestellte Karte, welche dank des ständigen Hin- und Herzoomens ständig das ganze Einsatzgebiet darstellt, ist übrigens für den Einsatz ein unentbehrliches Hilfsmittel. Hier läßt sich erkennen, wo und wie viele Gegner mit welcher Taktik vorgehen.

Mit seinen erreichten Punkten kann man vor einer Mission Waffen einkaufen. Der nette Herr erläutert jede einzelne Waffe (rechts).



Facts

- 32X, 24 MBit
- Hersteller: Sega
- Genre: 3D-Mech-Action
- Release: Frühjahr
- Stages: ca. 10

Besonderheiten

- schnelle 3D-Grafik mit Textures
- tolle Präsentation
- 4 Perspektiven
- abwechslungsreich
- 6 Button-Pad

First Look

Metal Head könnte ein 3D-Action-Kracher allererster Güte werden, der zeigt, was der 32X wirklich drauf hat.



GAMES GARDEN

SEGA MD		DV	SEGA MCD + 32X	
Fifa 95		109,95	Star Wars Arcade	139,95
Mega Bomberman		99,00	VR Racing Deluxe	134,95
Der König der Löwen		124,95	32x	379,00
WWF Raw		129,95	MCD + Spiel	389,95
Ceneration Lost		89,95	Heart of the Alien	109,95
Pitfall		109,95	Mickey Mania	109,95
Earthworm Jim		139,95	BC Rucers	109,95
Rise of the Robots		109,95		
Syndicate		109,95		
Psycho Pinball		119,95		
Micky Mania		109,95		
Boggerman		129,95		
Aero 2		119,95		
Wolfen		119,95		
The Pagemaster		119,95		
Zero		119,95		
Micro Maschines 2		119,95		
Madden 95		119,95		
NBA Live 95		119,95		

und vieles mehr...
Komplettes Sega-Programm
lieferbar

Aero 2	119,95
Wolverin	119,95
The Pagemaster	119,95
Zero	119,95
Micro Maschines 2	119,95
Madden 95	119,95
NBA Live 95	119,95
Komplettes US-SNES Programm lieferbar	
3 DO	
Samurai Shodown	119,95
Rise of the Robots	119,95
Nova Storm	119,95
Starblade	119,95
Creme Patrol	129,95

MANGA-ANIME-VIDEOS	
Crying Freeman 1-6	je 29,95
Guyver 1-9	je 19,95
Cybercity 1-3	je 29,95
Fist of the Northstar	39,95
Devil Man 1-2	je 34,95
Appleseed	39,95
Urotschkidoj 1+2	je 39,95
Urotschkidoj 3.1-3.4	29,95
Riki-Oh	jap 79,95
Dragonball Z	69,95
Techno Police	dt 39,95
AD Blice	24,95
alle Mangatitel lieferbar!	

alle Mangatitel lieferbar!

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

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10³⁰ - 20⁰⁰

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergstr. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Karl-Grillenberger Str. 16
90402 Nürnberg
Fax: 0911/7418285

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

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

32 Seiten TIPS & TRICKS zum Sammeln

gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:

COMPUTER
VERLAG

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109,00
Aero the Akrobat	dt	119,00
Akira	dt	109,00
Alien 3	dt	59,00
Animaniacs	dt	99,00
Baby Boom	dt	109,00
Batman	dt	89,00
Batman und Robin	dt	119,00
Battle Frenzy	dt	109,00
Battletech	dt	109,00
Boggerman	dt	109,00
Brutal - Paws of Fury	dt	109,00
Bubsy 2	dt	89,00
Cannon Forder	dt	109,00
Castlemania	dt	89,00
Chaos Engine	dt	109,00
Clay Fighter	dt	109,00
Daffy Duck in Hollywood	dt	109,00
Dino Dini Soccer	dt	109,00
Dragon - Bruce Lee	dt	99,00
Dune 2	dt	109,00
Dynamite Headdy	dt	109,00

Earth Worm Jim
(24 Meg) dt 119,00

Ecco the Dolphin 2	dt	109,00
Eternal Champions	dt	79,00
F1 '94	dt	119,00
Feel	dt	114,00

Fifa Soccer 95 dt 109,00

Flink	dt	94,00
Flintstones - Movie	dt	119,00
Generation Last	dt	89,00
Havoc	dt	99,00
Hurricanes	dt	99,00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99,00
Itchy & Scratchy Show	dt	99,00
Jordan Adventure	dt	109,00
Jurassic Park Rampage	dt	105,00
Kawasaki Super Bikes	dt	89,00
Kick Off 3	dt	109,00
Landstalker	dt	119,00
Lemmings 2	dt	109,00

Lion King (24 Meg) dt 114,00

Lothar Matthäus	dt	109,00
Madden NFL 95	dt	109,00
Mario Andretti Racing	dt	109,00

Marko's Magic Football	dt	119,00
Maximum Carnage	dt	119,00

Mega Bomberman dt 99,00

Mega Tarran	dt	89,00
Mickey Mania	dt	109,00
Micro Machines 2	dt	109,00
Mighty Max	dt	89,00
Mutant League Football	dt	69,00
NBA Jam	dt	119,00
NBA Live 95	dt	109,00
NHLPA Hockey '95	dt	109,00
Newman-Haas Indy Car	dt	119,00
Nigel Mansell	dt	109,00
Normy's Beach Babe	dt	89,00
Othello	dt	69,00
PGA Euro Tour	dt	89,00
PGA Tour Golf 3	dt	109,00
Page Master	dt	109,00
Pete Sampras Tennis	dt	109,00
Pinkie	dt	94,00
Pirates o.t. Dark Water	dt	109,00
Pitfall	dt	109,00
Power Rangers	dt	99,00
Powerdrive	dt	89,00
Powermanger	dt	49,00
Prince of Persia	dt	59,00
Probotector	dt	115,00
Psycho Pinball	dt	114,00
Radical Rex	dt	94,00
Rasenmäher Mann	dt	89,00
Red Zone	dt	119,00

Rise of the Robots dt 129,00

Road Rash 3	dt	109,00
Road Runner	dt	99,00
Rock'n Roll Racing	dt	109,00
Rocket Knight Adventure	dt	45,00
Rugby World Cup	dt	109,00
Saquest USV	dt	109,00
Second Samurai	dt	94,00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99,00

Shaq-Fu

Shining Force 2 (DA)	dt	129,00
Skitchin	dt	59,00

Soleil (Komp. dt) dt 119,00

Sonic & Knuckles	dt	99,00
Sonic 1	dt	49,00
Sonic 2	dt	85,00
Sonic 3	dt	99,00
Sonic Spinball	dt	99,00

Sparkster	dt	99,00
Speedy Gonzales	dt	109,00
Splatterhouse 2	dt	49,00
StarGate	dt	119,00
Streetfighter 2 Champ.	dt	129,00
Streets of Rage 3	dt	129,00
Subterania	dt	109,00
Super Streetfighter 2	dt	129,00
Sylvester und Tweety	dt	109,00

Syndicate dt 109,00

Talespin	dt	49,00
Tazmania 2	dt	109,00
Tiny Toon	dt	45,00
Tiny Toon 2	dt	95,00
Troy Aikman Football	dt	99,00
True Lies	dt	119,00
Turtles Hyperstone Heist	dt	45,00
Urban Strike	dt	109,00
Virtua Racing	dt	159,00
Virtual Bart	dt	99,00
WWF Raw	dt	124,00

WWF Raw incl. Video dt 134,00

Winter Challenge dt 49,00

Wolverine	dt	119,00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49,00
World Champ. Soccer 2	dt	69,00
World Cup USA '94	dt	109,00
Yogi Bear	dt	109,00
Zero Tolerance	dt	89,00
Zombies	dt	45,00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59,00
6 Button Joypad	dt	39,00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99,00
Arcade Power Stick 2	dt	89,00
Cinch Kabel MD 1	dt	15,00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89,00
Master System Converter	dt	39,00
Master System Converter MD 2 (ohne Spiel)	dt	65,00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329,00
MD 2 Sonic Set	dt	279,00
MD 2 Lion King Set	dt	269,00
Program Pad (SV-437)	dt	69,00
Scari Kabel MD 1	dt	19,00
Scari Kabel MD 2	dt	25,00
Sega Maus	dt	75,00
Universal Adapter	dt	39,00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15,00

MEGA-CD

3 Ninja Kick Back	dt	89,00
Battle Corps	dt	109,00

Battle Frenzy	dt	109,00
Brutal - Paws of Fury	dt	109,00
Chuck Rally-B.C. Racers	dt	109,00
Dragon Lore	dt	89,00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99,00
Dune - Wüstenplanet	dt	109,00
ESPN Baseball	dt	89,00
Ecco the Dolphin 2	dt	109,00
Fifa Soccer	dt	99,00
Formula 1 Racing	dt	109,00
Frankenstein	dt	89,00
Golf - Best 36 Holes	dt	109,00
Harrier	dt	99,00
Heart of the Alien	dt	99,00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89,00
Links	dt	99,00
Marko's Magic Football	dt	119,00
Mega Race	dt	89,00
Mickey Mania	dt	99,00
Midnight Raiders	dt	109,00
NBA Jam	dt	99,00
NHLPA Hockey '94	dt	89,00
No Escape	dt	99,00
Novastorm	dt	99,00
Pitfall	dt	94,00
Powermanger	dt	79,00
Prize Fighter	dt	109,00
Rasenmäher Mann	dt	89,00

Rebel Assault dt 109,00

Rise of the Robots	dt	115,00
Second Samurai	dt	84,00
Silphed	dt	85,00
Sonic CD	dt	89,00
Soul Star (komp. dt)	dt	109,00
Star Balde	dt	109,00
Super Strike Trilogy	dt	109,00
Thunderhawk	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	89,00
Yumemi Mystery Mansion	dt	89,00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	dt	79,00
Mega CD - Buch	dt	15,00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479,00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529,00

Sega 32X

Art of Fighting	us	109,00
Cyber Brawl	dt	129,00
Doom	dt	129,00
Fahrenheit (CD)	dt	129,00
Midnight Raiders	dt	129,00
Motorcross	dt	129,00
Pinball Wizard	dt	129,00
Ratchet and Bolt	dt	129,00
Space Harrier	dt	129,00
Star Wars Arcade	dt	129,00
Surgical Strike	dt	129,00
Virtua Racing Deluxe	dt	129,00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	379,00
----------------	----	--------

MD 32X & Star Wars dt 499,00

Mega Drive 32X & Doom	dt	499,00
-----------------------	----	--------

Game Gear

Akira	dt	69,00
Baby Boom	dt	79,00
Dragon - Bruce Lee	dt	79,00
Dschungelbuch	dt	79,00
EA Hockey	dt	79,00
Ecco the Dolphin 2	dt	79,00
F1 '94	dt	89,00
Feel	dt	79,00
Fifa Soccer	dt	79,00
Hurricanes	dt	79,00
John Madden Football 95	dt	69,00
Kawasaki Super Bikes	dt	79,00
Lion King	dt	75,00
Marko's Magic Football	dt	79,00

Mortal Kombat 2 dt 79,00

Pete Sampras Tennis	dt	79,00
Pinball Wizard	dt	69,00
Power Rangers	dt	79,00
Powerdrive	dt	69,00
Rise of the Robots	dt	79,00
Road Rash 2	dt	79,00
Sonic Spinball	dt	79,00

Sonic Triple Trouble dt 77,00

Speede Gonzales	dt	79,00
StarGate	dt	89,00
Tazmania 2	dt	79,00
True Lies	dt	79,00
USAR Monster Truck Wars	dt	89,00
WWF Raw	dt	89,00

Game Gear-Zubehör

Action Replay Pro GG	dt	69,00
Game Gear 4 Fun	dt	249,00
GG Energy Pack (Akku+N.)	dt	69,00
Game Gear Lion King Set	dt	233,00
Game Gear Netzteil	dt	25,00

Panasonic 3DO

Driving Need for Speed	dt	89,00
Fifa Soccer	dt	89,00
Magic Carpet	us	89,00
Mega Race	us	99,00
Monster Manor	dt	99,00

Rebel Assault dt 99,00

Road Rash	dt	99,00
Sesame Street Numbers	us	89,00
Shock Wave	dt	99,00
Shock Wave Op. Jumpgate	uk	79,00
Syndicate-komp. dt	dt	99,00
Theme Park kompl.dt	dt	109,00
Wing Commander	dt	89,00

Wing Commander 3 dt 109,00

3-DO-Zubehör

3-Do PC-Blaster + 2 Sp.	DA	799,00
Joypad 3-Do	us	89,00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999,00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	129,00
Brutal Sports Football	dt	129,00
Checkered Flag	dt	129,00
Club Drive Golf	dt	109,00
Doom	dt	119,00
Dragon - Bruce Lee	dt	109,00
Tiny Toon	us	109,00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549,00
Joypad Atari Jaguar	dt	49,00

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

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11

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

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

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

Ladenverkauf: Theres



Der Freddy Krüger-Verschnitt Gen-An hat mit seiner Kralle eine große Reichweite.



Der dunkle Mann im Hintergrund dient als eine Art Schiedsrichter, er zeigt die Treffer an.

Samurai Shodown

AUF DER NOBELKONSOLE NEO GEO SCHON DER ABSOLUTE KRACHER, SOLL DIE FERNÖSTLICHE PRÜGELEI NUN AUCH DIE MEGA DRIVE-BESITZER IM STURM EROBERN. VON ULF SCHNEIDER

Das gesamte Beat 'em Up-Genre leidet unter einer Tatsache: Es ist von der Thematik her sehr stark eingegrenzt, sprich es prügeln sich grundsätzlich stahlharte Burschen immer solange, bis eine Energieleiste den Geist aufgibt. Vor gut zwei Jahren sorgten die Macher von der Arcade-Schmiede SNK allerdings mit ihrem Titel Samurai Shodown für Aufsehen. Zwar wird

auch hier wieder in farbenprächtigster Street Fighter II-Manier geprügelt, was das Zeug hält, doch statt mit bloßen Händen gehen die Knochenbrecher diesmal mit Hieb- und Stichwaffen aufeinander los. Dieser Effekt sorgt nicht nur für etwas Blut, sondern auch für einen netten Gag. Wenn



Die Charaktere sehen ziemlich exotisch aus.





Die Grafik ist durchweg Spitzenklasse! Riesige, sehr gut animierte Sprites, sehr bunt und abwechslungsreich.

sich nämlich die Waffen zweier Gegner verhaken, entbrennt ein wildes Tasten-Gehämmer, bei dem der Verlierer sein Lieblingsstück verliert und erst einmal ziemlich „nackt“ dem Kontrahenten gegenübersteht.

Satte elf Kämpfer!

Auch das breite Feld der elf Aspiranten (plus einem extrafiesen Endgegner namens Amakusa) ist recht unkonventionell und reicht von fernöstlichen Charakteren wie dem mystischen Ninja Hanzo bis hin zur französischen Degenfechterin Charlotte. Die absolute Krönung in diesem technisch gelungenen

Zweikampfspiel sind jedoch die kreativen Special Moves. So hat die zierliche Nakoruru beispielsweise einen Falken als Freund, an dem sie sich auf Knopfdruck festhalten und den Gegner anschließend aus der Luft attackieren kann. Der amerikanische Strahlemann Galford nimmt hingegen seinen treuen Hund mit in den Kampf, der auf Wunsch den Feind in einigen Variationen anfällt. Insgesamt gesehen könnt ihr euch somit auf ein interessantes Beat 'em Up-Spiel freuen. Auf alle Fälle wird es die letzte Neo Geo-Umsetzung, das durchschnittliche Art of Fighting, klar übertreffen.



Das blonde Mädel, genannt Charlotte, bearbeitet ihre Gegner geradezu kunstvoll mit einem Degen.



Man leistete keine sich Patzer, auch die Hintergründe sind ordentlich animiert.

Facts

- Mega Drive, 32 MBit
- Hersteller: Takara
- Genre: Beat 'em Up
- Levels 12

Besonderheiten

- unterstützt 6 Button-Pad
- tolle Grafik mit großen Sprites
- Neo Geo-Umsetzung

First Look

Ein weiterer hochkarätiger Konkurrent für Street Fighter II. Durch den Einsatz von Waffen, neuartigen Special Moves und witzigen Charakteren absolut hitverdächtig.

DER TOTALE VIDEOSPIELE-SPASS FÜR ALLE SYSTEME!



JETZT IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL ERHÄLTlich!

SEGA Inhaber: Carmen Marktsch **SEGA**
WORLD OF GAMES
 Computerspiele Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Neu SEGA MEGA
 Kawasaki Superbike 119,--/ F1 94 119,--/ Sydicat 119,--

SEGA MEGA DRIVE

Earth Worm Jim 129,90
 ECCO 2 119,90
 FIFA Soccer 95 109,90
 König der Löwen 129,90
 Mega Bobberman 119,90
 MickeyMania 119,90
 Micro Machines 2 119,90
 NBA Live 95 119,90
 NHL Hockey 95 119,90
 PGA Golf 3
 Pitfall
 Shining Force2
 Sonic vs. Knuckles
 Soleil
 Urban Strike
 WWF Raw
 Zero Tolerance

SEGA CD

Battlecorps 119,90
 Formula 1 World Ch. 119,90
 Links 109,90
 Mega Race 99,90
 Microcosm 99,90
 Mickey Mania 109,90
 NBA JAM 129,90
 NHL 95 119,90
 Rebel Assault 119,90
 Soulstar 119,90

NEU von SEGA
 SEGA 32 X 389.00 DM

SEGA SATURN
 1399,-- DM

Spiele für 32X

Virtua Racing 134,90 DM Star Wars 134,90 DM
 Motocross 129,00 DM

Laufend Neuheiten!

Striker

DER SNES-KNALLER NUN AUCH AUF DEM MD, DIE ÄHNLICHKEITEN ZUM ORIGINAL BESCHRÄNKEN SICH ALLERDINGS FAST HUNDERTPROZENTIG AUF DEN TITEL.

Fußball ohne Ende, auch lange nach der Weltmeisterschaft kommen die Publisher nicht zur Ruhe und versorgen die fußballverrückten Zocker mit Nachschub. Bei diesem Überangebot ist es nicht nur für euch schwierig, die Übersicht zu behalten, auch die Entwickler müssen sich langsam aber sicher etwas einfallen lassen, wollen sie euer Interesse wecken. So geschehen bei Rage Software, deren Striker-Konvertierung gleich mit drei Perspektiven (von der Seite, aus der Luft oder wie das Original Striker von schräg hinten) lockt. Auch die Zahl der Teams ist mehr als beachtlich, allein bei den Nationalmannschaften habt ihr die Wahl aus 102 Ländern. 11 nationale Ligen, darunter

neben der italienischen, französischen oder der englischen natürlich auch die deutsche, vervollständigen dieses überaus großzügige Angebot. Die Optionen sind ebenfalls mehr als ausreichend, von der Schiedsrichterhärte über die Platzbeschaffenheit bis hin zur Rückpaßregel dürft ihr nahezu alles nach Belieben manipulieren. Hier habt ihr zudem die Möglichkeit, über die Anzahl der Spieler (6 oder 11) den Hallenmodus einzustellen, bei dem es durch die geringeren Ausmaße des Spiel-

feldes sehr actionlastig zugeht. Gespielt wird wie im Freien neben den obligatorischen Freundschaftsspielen entweder eine komplette Saison oder ein Turnier nach dem K.-o.-Prinzip. Auch sind kurze flache oder weite hohe Pässe möglich, außerdem können sie nachträglich über das Steuerkreuz beeinflusst werden. In der Abwehr gibt es wieder mal eine

Während des Spiels könnt ihr Taktiken ändern und Auswechslungen vornehmen.

20m-Grätsche zu bestaunen, bei schwachen Schiris werden Fouls so gut wie gar nicht geahndet. Alles in allem kann Striker bislang vorrangig durch sein üppiges Drumherum überzeugen, warten wir's also ab.

us

Facts

- Mega Drive, 16 MBit, Batterie
- Hersteller: Sega
- Genre: Sport
- 102 Länder, 11 Ligen

Besonderheiten

- 3 Grafik-Perspektiven
- diverse Spielmodi
- gelungene 3D-Grafik
- 4 Spieleadapter

First Look

Im Vergleich zu Ultimate Soccer ist Striker eine klare Steigerung. Wir warten auf die Endversion.



Insgesamt gibt es 102 verschiedene Mannschaften.



Bei einer Grätsche rutscht euer Kicker satte 20m über den Platz.

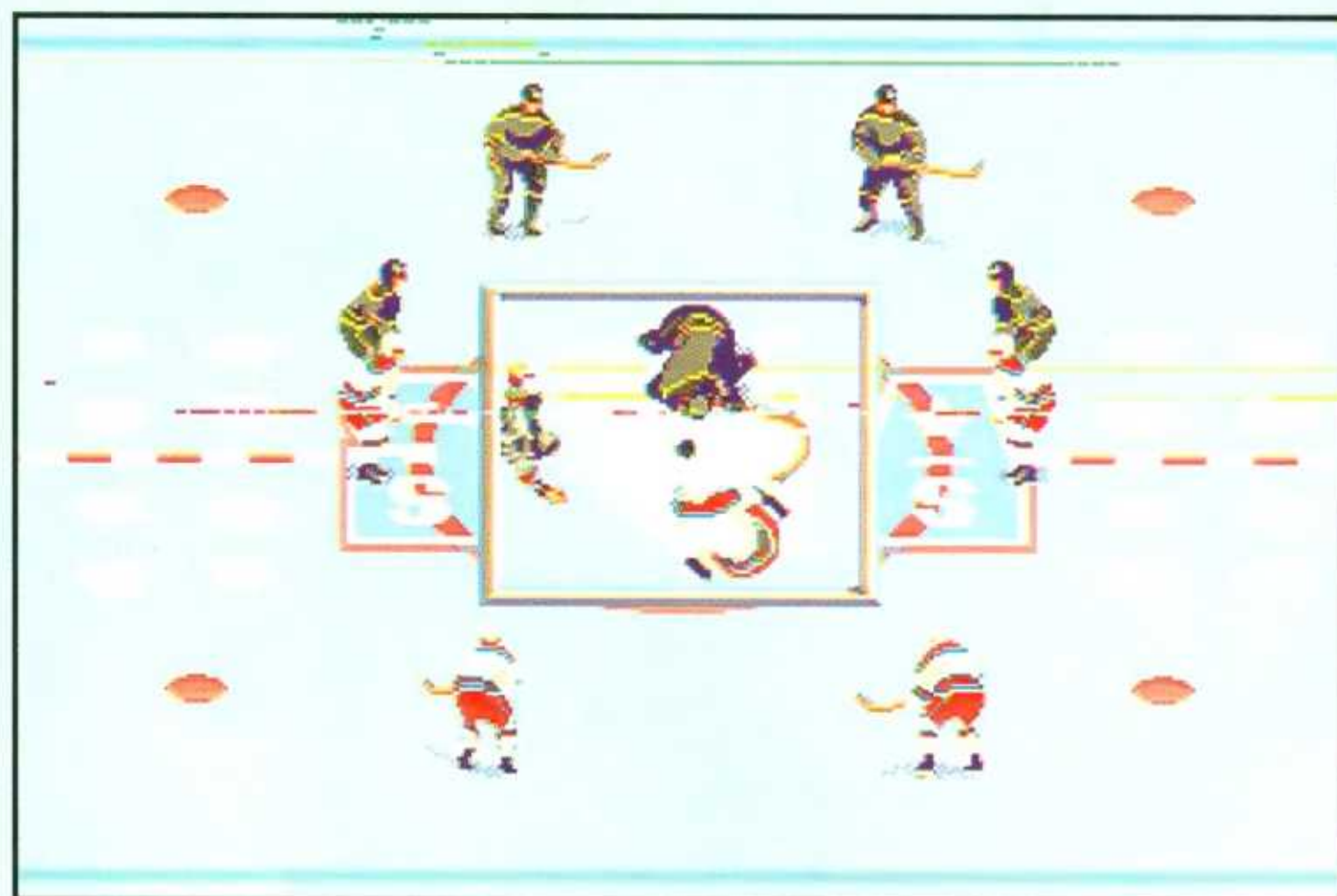
NHL '95

LANGSAM WIRD ES ZEIT, EAS NHL-SERIE VOM THRON ZU STÜRZEN, DACHTE SICH WOHL SEGA UND ENTWICKELTE EINE EIGENSTÄNDIGE EISHOCKEY-SIMULATION MIT GLEICHNAMIGEN ARBEITS-TITEL.

Auf dem Modul finden sich 26 Original NHL- und drei All Star-Teams, die allerdings nur in einem Exhibition-Match übers Eis schlittern. Man merkt schon vor dem ersten Spiel, daß es sich hier um eine ernsthafte Simulation handeln muß, denn zu jedem der ungefähr 650 Spieler gibt es eine in 20 Kategorien unterteilte Statistik, die vor allem beim Editieren der Linien äußerst hilf-

reich ist. Auch zu den Mannschaften dürft ihr natürlich die wichtigsten Werte begutachten, die jedoch vor jedem Aufeinandertreffen sowieso gegenübergestellt werden, so daß ihr über die Stärke des Gegners immer informiert seid. Die Optionen beinhalten alles, was wichtig ist: Abseits, Linien wechseln oder Schiedsrichterhärte sind heutzutage Standard. Zusätzlich könnt ihr hier noch einstellen, ob auf dem Eis auch die Fä-

ste sprechen sollen. Dies bedeutet nichts anderes, als daß nach einem gro-



Die verschiedenen Bewegungsabläufe sind sauber animiert.



Ähnlichkeiten zur Konkurrenz sind nicht zu übersehen. Der aktive Spieler wird mit Kreis und Nummer hervorgehoben.

ben Foul der Sünder nicht einfach auf die Strafbank marschiert, sondern auf einem Extra-Screen die Handschuhe fliegen und eine kleine Boxeinlage stattfindet. Das Geschehen auf dem Eis wurde sehr sorgsam in Szene gesetzt, 3000 Animationsphasen für die Spieler sprechen eine deutliche Sprache. Ein imaginärer Sprecher, dem zu jeder Aktion ein passender Spruch einfällt, sowie die tolle Zuschauerkulisse vermitteln das richtige Eishockey-Feeling. Bei der Spielbarkeit wurde offensichtlich auf kinderleichte Handhabung Wert gelegt, da nur zwei Tasten für Schuß und Paß belegt sind. NHL '95 erweist sich auf den

ersten Blick als technisch gutes Game, in spielerischer Hinsicht wird mit Sicherheit noch etwas gefeilt werden müssen, um EA Konkurrenz zu machen.

sg

Facts

- Mega Drive, 16 MBit
- Hersteller: Sega
- Genre: Sport
- Release: Frühjahr
- Teams: 26

Besonderheiten

- Umfangreiche Statistiken
- Sehr gute Animationen
- Sprachausgabe, Batterie

First Look

Segas Eishockey-Variante könnte zum echten Konkurrenten für EAs NHL Hockey werden.

Das Scrolling ist absolut ruckelfrei gelungen.



Street Racer

MARIO KART AUF DEM SUPER NES? FAST! UBI SOFT WERKELT DERZEIT AN EINEM WITZIGEN FUN-RENNSPIEL, DAS NEUES LEBEN IN DIE WELT DER RENNSPIELE BRINGEN SOLL.

Virtua Racing ist viel zu realistisch? Nur zu zweit um die Wette zu fahren, ist viel zu langweilig? Polygongrafiken sind zu abstrakt? Wer sich mit diesen Argumenten um Rennspiele wie Virtua Racing herummo-

gelt, sollte sich schon einmal Street Racer vormerken. Hier düst man nicht mit originalgetreuen Formel 1-Boliden über gestylte Rennstrecken, sondern brettet mit Minicabrios durch abwechslungsreiche Landschaften. Tachome-

ter oder Gangschaltung gibt es ebenso wenig wie Reifenwechsel oder Feintuning des Fahrzeugs. Dafür gibt's allerdings durchschlagskräfti-

ge Extrawaffen, mit denen man die Konkurrenz von der Piste blasen kann. Acht Helden, die aus Comics entsprungen sein könnten, warten dabei auf ihren Einsatz, wobei jeder mit unterschiedlichen Werten in Sachen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Schlagkraft aufwarten kann. Ein gewisse Ähnlichkeit zum Sega-Klassiker Power Drift ist übrigens kaum abzustreiten. Highlight des Spiels ist natürlich der Mehrspieler-Modus, in dem man zu viert gleichzeitig fahren darf, wenn man einen Mehrspieler-Adapter besitzt. Besonders

witzig sind auch die Soccer- und Rumble-Bonusspiele, wo man mit seinem Wagen beispielsweise den Ball ins Tor bugsieren muß. Der fehlende Mode 7-Effekt des Mega Drive wurde durch geschickte Programmierung mehr als wettgemacht. Die 3D-Grafik ist sehr schnell, bunt und mit detaillierten Textures überzogen. hi



Selbst in engen Kurven ist noch genügend Platz für Überholmanöver.



Der fehlende Mode 7-Effekt wird durch detaillierte Textures wettgemacht.



Die Tunnelfahrten sind wegen der zahlreichen Bomben besonders spannend.

Facts

- Mega Drive, 16 MBit
- Hersteller: UBI Soft
- Genre: Rennspiel
- Release: März
- 8 Fahrzeuge

Besonderheiten

- tolle 3D-Grafik
- bis zu 4 Spieler
- Soccer- und Rumble-Bonusspiel

First Look

Das erste echte Fun-Rennspiel scheint dank toller Grafik und 4-Spieler-Modus ein echter Knaller zu werden.

Batman & Robin

DIE BEKANNTESTE FLEDERMAUS DER WELT IST WIEDER DA!

7 In Amerika steht der dritte Kinofilm um den wohl stilvollsten Superhelden bereits kurz vor der Vollendung, somit ein guter Grund, auch die Video-



Dieses große Überraschungsei muß Stück für Stück zerlegt werden, was eine längere Zeit dauert.



Die Grafik überzeugt durch gute Farbwahl und einer gelungenen Animation der Helden.

spiel-Fangemeinde mit einem neuen modularen Spiel zu beglücken. Doch Batman & Robin hat nichts mit dem Kinostreifen gemein, denn es beruht auf der gleichnamigen, sehr erfolgreichen Zeichentrickserie, die auch hierzulande im Privatfernsehen zu sehen ist. Der Sinn des Spiels ist im Grunde schnell erzählt: in Gotham City ist mal wieder die Hölle los, da eine riesige Schar von Dieben die Innenstadt terrorisieren. Mit Batman und, falls ein gleichgesinnter Freund gerade anwesend ist, mit seinem jungen Helfer Robin rennt ihr durch mehrere recht umfangreiche Levels und bewerft die zahlreichen Schurken mit euren unbegrenzten Wurfgeschossen. Durch eine kleine, sich permanent regenerierende Energieleiste könnt ihr die



Im ersten Level entbrennt ein Feuer, und ihr macht kurz darauf eine unangenehme Bekanntschaft mit bewaffneten Gegnern.



Autsch! Batman bezieht bei diesem Spiel nicht selten Prügel.

Feinde sogar mit großen Feuerbällen bewerfen, wenn der Energiebalken voll aufgeladen ist. Mittels diverser Items könnt ihr eure Wurfgeschosse auch wechseln und beispielsweise einen praktischen Streuschuß erhalten. Falls euch ein Feind trotz harten Beschusses zu nahe treten sollte, machen die Gauner automatisch mit Batmans und Robins Kampfkünsten Bekanntschaft, die sich durch gekonnte Haken und elegante Karate-Tritte äußern. Trotz der unbegrenzten Wurfgeschosse ist das actionlastige Spiel aufgrund der hohen Spritedichte übrigens ziemlich hart. Insbesondere die fetten Endgegner können geradezu unverschämt viele Treffer einstecken, ehe auch sie von der Bildschirmfläche verschwin-

den. Daher eignet sich dieses technisch einwandfreie Modul besonders für zwei Spieler gleichzeitig, die mal so richtig die Feuertasten zum Glühen bringen wollen.

Facts

- Mega Drive, 16 MBit
- Hersteller: Sega
- Genre: Jump & Shoot
- Release: Frühjahr '95
- Levels: 4+

Besonderheiten

- 1-2 Spieler gleichzeitig
- geschmeidige Animationen
- Techno-Musik

First Look

Geradliniges Actionspiel im Stile von Probotector mit einer überzeugenden Grafik und düsteren Techno-Rhythmen im Hintergrund.

Das 24 MBit umfassende Abenteuer führt euch in eine orientalische Fantasywelt namens Oasis. Hier tobte vor langer Zeit ein fürchterlicher Machtkampf zwischen König Reharl und dem Fürsten der Finsternis namens Agito. Mittels ihrer mächtigen Zauberamulette versuchten sie, sich gegenseitig den Schneid abzukaufen, wodurch beide Herrscher schnell den gemeinsamen Tod fanden. Der Legende nach blieben nach dieser Auseinandersetzung nur das goldene und silberne Amulett übrig, doch niemand hat einen blassen Schimmer, wo sich diese mächtigen Schätze befinden. Jahrhunderte später gelang es dem abenteuerlustigen Prinz Ali, nach einer



Gespräche in der Stadt schaffen Klarheit über den nächsten Auftrag.



In einem kleinen Dorf kommt es zur ersten Bewährungsprobe mit zahlreichen Monstern.

gefährlichen Expeditionen unerwarteterweise das goldene Amulett zu finden. Doch damit löste er auch ungewollt eine Lawine aus, denn das

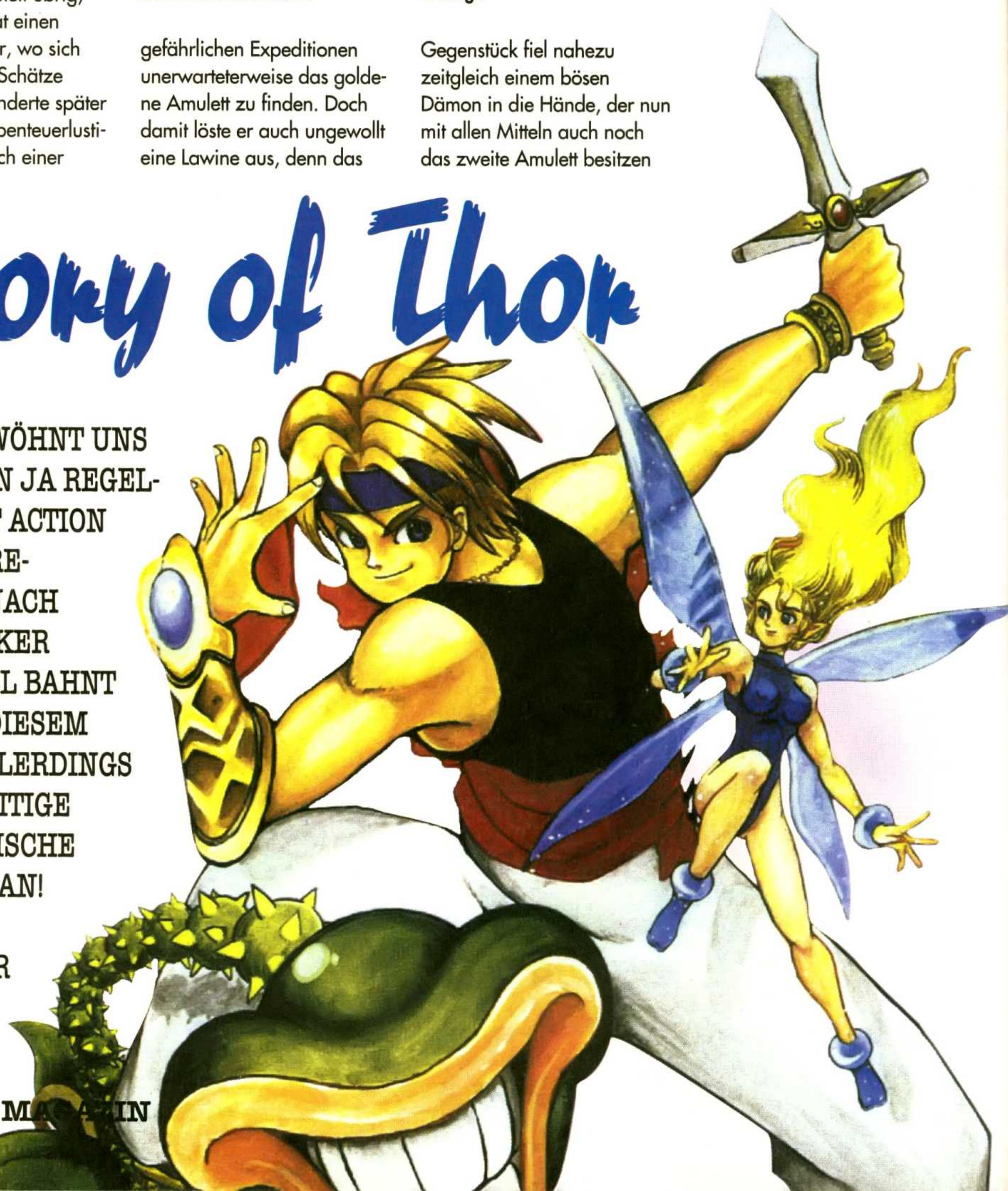


Auf Knopfdruck könnt ihr diese praktische Karte aufrufen, die euch immer euren Standpunkt und den Ort des nächsten Auftrages anzeigt.

Gegenstück fiel nahezu zeitgleich einem bösen Dämon in die Hände, der nun mit allen Mitteln auch noch das zweite Amulett besitzen

Story of Thor

SEGA VERWÖHNT UNS MOMENTAN JA REGELRECHT MIT ACTION ADVENTURE-SPIELEN. NACH LANDSTALKER UND SOLEIL BAHNT SICH MIT DIESEM MODUL ALLERDINGS DIE DERZEITIGE SCHÖPFERISCHE KRÖNUNG AN! VON ULF SCHNEIDER

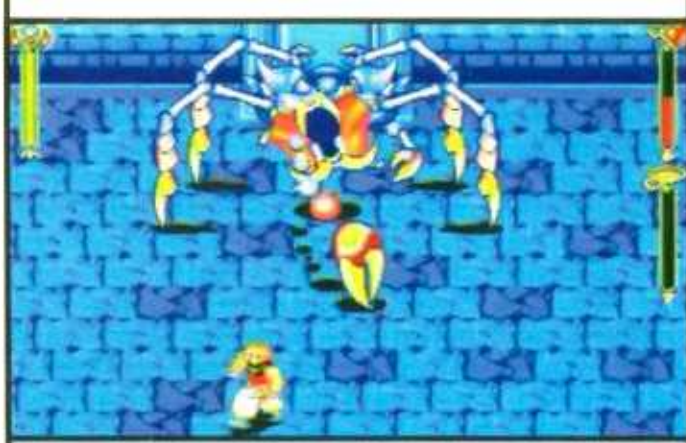


möchte. In dieser prekären Situation beginnt das Spiel schließlich für euch, wobei ihr fortan die Geschicke des Prinzen Ali in die Hand nehmt.

Soleil trifft Streets of Rage

Auf den ersten Blick sieht dieses Game wie ein typischer Vertreter des Action Adventure-Genre aus: Mit eurem bewaffneten Blondschof wandelt ihr auf einer ziemlich detaillierten Oberwelt herum und sammelt in den Städten durch gründliche Gespräche mit den Einwohnern wichtige Informationen (die Texte wurden übrigens gut ins Deutsche übersetzt), während euch in der Wildnis große Dungeons und gefährliche Lebewesen erwarten. Doch mit einem bloßen Schwertthieb zur Vernichtung der zahlreichen Ungetüme gaben sich die Programmierer nicht zufrieden. Stattdessen steht euch ein ganzes Repertoire an Schlagmöglichkeiten zur Verfügung, um die Monster auf geradezu kunstvolle Art und Weise ins Jenseits zu befördern. Besonders aufwendige Schlagvarianten haben sogar den Charakter eines Special Move, da hier diverse Joypadkombinationen von Nöten sind, um den spektakulären Schwertthieb vollführen zu können. Neben dem gekonnten Umgang mit eurer Hiebwaaffe, beherrscht der kleine Prinz auch eine Menge anderer Dinge, um sich erfolgreich durchzuschlagen: so sind weite Sprünge ebenso kein Thema für ihn wie schnelles Laufen, Schieben oder auch Ducken. Diese vielfältigen Möglichkeiten nutzten die findigen Designer natürlich für ein paar trickreiche Einlagen. So können beispielsweise Schlangen wie in der Wirk-

Fette Bosse!



Diese eklige Riesenkrabbe ist der erste Endgegner im Spiel und sollte immer nur von hinten angegriffen werden.



Der furchterregende Teufelskopf spuckt hinterhältige Feuerwesen aus, die nur mit der Wassermagie des Dytto besiegt werden können.

lichkeit nur aus der Hocke heraus mit eurem Schwert getroffen werden. Überhaupt legten die Macher bei diesem Abenteuer sehr großen Wert auf Realismus, denn statt der üblichen Knuddel-Sprites sehen sämtliche Gegner sehr menschlich aus.

Das Zauberamulett

Das goldene Amulett spielt bei diesem Spiel eine sehr tragende Rolle. Durch seine Magie



Die kleine Wasser-Fee namens Dytto entdeckt ihr zu Beginn des Spiels im Wasserschrein.



Der muskelbepackte Feuergeist Efreet befindet sich hinter einem Wasserfall.

seid ihr nämlich in der Lage, insgesamt vier verschiedene Geister zu befehlen, die allesamt für ein Element, wie Feuer oder Wasser, stehen. Schon in der ersten Welt werdet ihr die ersten beiden Geister namens Dytto und Efreet entdecken. Diese Wegbegleiter sind für eure weitere Reise absolut notwendig, da jeder von ihnen besondere Tricks auf Lager hat. So kann die Wasser-Fee

Dytto beispielsweise auf Knopfdruck Feuer löschen, während der kräftige Feuergeist Efreet automatisch jeglichen Feind mit einem gewaltigen Schlag verdrischt. Doch die Sache hat einen kleinen Haken: die Geister können nur so lange ins Leben gerufen werden, wie eure spezielle Magieleiste noch über Energie verfügt. Einen Geist als Freund zu haben, kostet nämlich eine Menge magische Energie. Daher solltet ihr sparsam mit euren Geister-Aktionen umgehen, um den praktischen Wegbegleiter nicht zu schnell wieder zu verlieren.



Dieser weise Mann füllt eure Lebensenergie-Anzeige automatisch wieder auf.

Facts

- Mega Drive, 24 MBit
- Hersteller: Sega/Ancient
- Genre: Action Adventure
- Release: Frühjahr

Besonderheiten

- Batterie
- komplett in deutsch
- Kombination aus Prügel- und Abenteuerspiel
- traumhafte Grafiken

First Look

Dieser Titel ist sicherlich DIE Obergranate für das kommende Jahr: Die Mixtur aus Action Adventure- und Beat 'em Up-Elementen ist so einmalig wie genial spielbar.

MAKING OF A GAME DER SOUND

WIE ENTSTEHT EIN VIDEOSPIEL? IN UNSERER NEUEN SERIE ERKLÄREN WIR EUCH MONAT FÜR MONAT DIE EINZELNEN STUFEN DER ENTWICKLUNG. GRAFIK, SOUND, PROGRAMMIERUNG UND PLAYTESTING WERDEN DABEI VON PROFIS GENAUESTENS BELEUCHTET. MATTHIAS STEINWACHS ERKLÄRT, WIE DER SOUND ZU PSYGNOSIS' HIT-JUMP & RUN FLINK ENTSTANDEN IST.

Um ehrlich zu sein: Bevor ich von Psygnosis den Auftrag zur Vertonung meines ersten Mega Drive-Spiels, Flink, bekam, habe ich nicht den blassesten Schimmer gehabt, was es mit dieser Konsole auf sich hat. Meine Nachforschungen ergeben, daß Segas Liebling mit einem Soundchip ausgestattet ist, der von seiner Leistung her irgendwo zwischen Commodores alter Brotkiste und der SoundBlasterkarte für den PC angesiedelt werden muß. Sechs FM-Stimmen, davon eine digital und drei FX Kanäle: Da kann man nicht gerade behaupten, daß das Musikerherz vor Aufregung höher schlägt.....

Nur sechs Stimmen?

Gewöhnt an (und verwöhnt durch) die Möglichkeiten der Audio-Tracks für CD-ROM, (PC) finde ich die Vorstellung, meine musikalischen Gedankengänge in dieses enge Korsett zwingen zu müssen, im ersten Augenblick wenig reizvoll. Nachdem mir Phil Morris aber dann den bis dahin noch nicht veröffentlichten Soundtrack zu „Mickey Mouse“ zugeschickt hat, ändert sich meine Meinung schlagartig. Es ist geradezu unglaublich, was man mit den wenigen Stimmen alles anstellen kann, wenn man geschickt vorgeht und über einen vernünftigen Voice-Editor verfügt. Was mich zum ersten Problem bringt: Woher nehmen und nicht stehlen? Selber programmieren ist für

mich völlig undenkbar. Also überrede ich Matthias Mörstedt, einen befreundeten Programmierer, der mir schon in meinen Amiga-Zeiten treue Dienste geleistet hat, die notwendigen Routinen zu schreiben („Mega Drive? Ächz!“).

Schließlich bekomme ich von Psygnosis nach Abgabe von unzähligen Unterschriften, eidesstattlichen Versicherungen, nichts an Dritte weiterzugeben, und der Hinterlegung meiner gesamten Barschaft einschließlich meiner Katzen das offizielle Mega Drive-Handbuch für Programmierer und kann somit loslegen. Getreu meiner Devise „Think big!“ fertige ich eine Komposition immer erst einmal im Midi-Format mit einem Synthesizer an. Das ist dann eine gute

Basis für eine Entwicklung in alle Richtungen: Einerseits kann man so ein Stück bequem zum Audiotrack aufrüsten (was im Falle von Flink dann auch für die Mega CD II- und CD 32-Version geschehen ist), andererseits aber auch durch Reduzierung von Stimmen auf den kleinsten Nenner, nämlich den Mega Drive, bringen. Da der Instrumenten-Editor noch seiner Fertigstellung entgegenfiebert (und ich mit

ihm), werden sämtliche Kompositionen also erst einmal als Midi-Tracks angefertigt. Dabei bemühe ich mich, die Möglichkeiten des Mega Drive im Auge zu behalten, um nicht später vor dem Problem zu stehen, 12 von 18 Stimmen wieder streichen zu müssen. Besonders problematisch ist der Wunsch des Flink-Programmierers Erwin Kloibhofer nach einem orchestral klingenden Soundtrack, denn synthetische Sounds liegen dem Soundchip der Konsole doch wesentlich näher als Streicher oder Bläser. Um eine ungefähre Vorstellung zu bekommen, wie die Songs am Ende klingen werden, schreibe ich sämtliche Midi-Files auf das LOUDNESS-System um, welches ich schon seit langem bei der Soundentwicklung für PC-Soundkarten benutze. Mit Hilfe dieses Systems lassen sich dem Mega Drive recht ähnliche Klänge entlocken, so daß es schließlich naheliegt, nicht die Midi-Files, sondern die LOUDNESS-Songs ins Sega-Format zu konvertieren. Auch dazu schreibt mir Matthias, mit tatkräftiger Unterstützung des LOUDNESS-Programmierers Andreas Molnar, eine kleine Routine, so daß ein Arbeitsgang schon mal wegfällt. Natürlich wird auch bei Flink





Soundtütler Matthias Steinwachs vertonte unter anderem schon Ambermoon, No Second Prize und Amberstar.

jedes einzelne Musikstück von allen Beteiligten erst einmal probegehört. Dann folgen Änderungsvorschläge, Verbesserungen, manche Stücke werden ganz gestrichen, andere ausgebaut. Der Weg, den die Songs dabei zurücklegen, ist wahrhaft international: Ich schicke die Files per Modem zu Erwin nach Österreich, von dort geht's durch die Leitung zu dem Grafiker Henk Nieborg nach Holland und von da aus schließlich zu Phil nach Liverpool. Nachdem endlich alle 15 Songs von jeder Seite das nötige O. K. bekommen haben, geht es in die zweite Runde. Nun gilt es, die FM-Instrumente vom PC in möglichst ähnlich klingende auf dem Mega Drive umzuwandeln, was bei fast 50 verschiedenen Sounds kein leichter Job ist. Jedes einzelne Instrument wird mit Hilfe des Voice-Editors, der auf einem Amiga 2000 läuft, bearbeitet

und von da aus über ein Magic Drive in den Mega Drive geschickt und angehört. Anfangs arbeiten wir noch nach dem Trial and Error-Prinzip („Setz doch den Wert



Flink von Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg konnte immerhin eine Wertung von 86% ergattern

da oben einfach mal auf 7F hoch!“), aber mit der Zeit bekommen wir Routine. Nach dem ersten Hören ist klar, daß viele Instrumente nochmals verändert werden müssen, denn an manchen

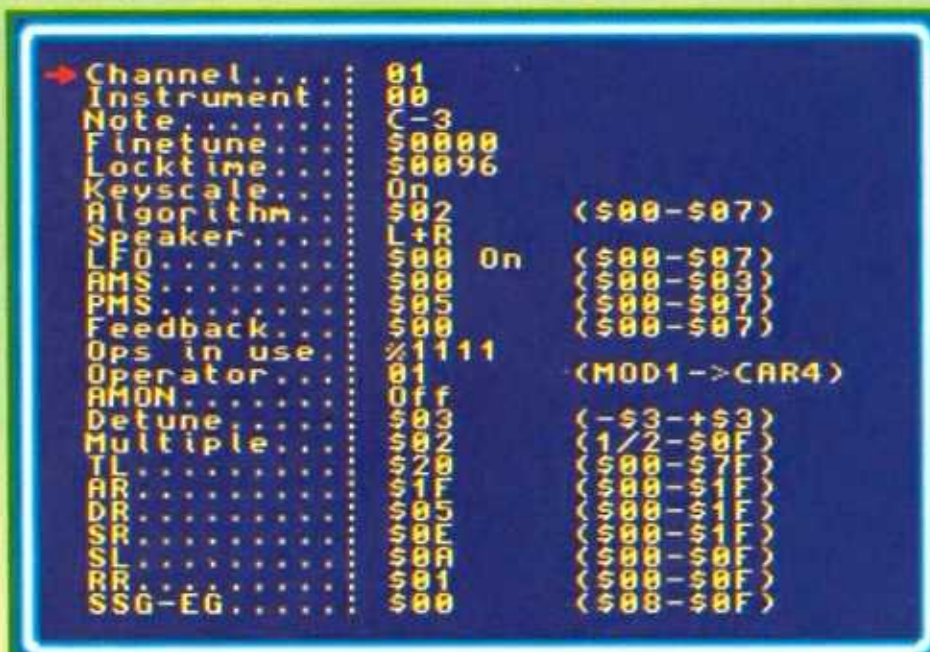


Um Spiele vertonen zu können, benötigt man Geräte für rund DM 30.000! Einsteiger haben's also recht schwer.

Stellen klingt die Musik plötzlich völlig anders als beabsichtigt. Das Ganze also nochmal (und nochmal...und nochmal...und...). Glücklicherweise hat Matthias

Die CD-Soundtracks

Um nicht aus der Übung zu kommen, mache ich mich gleich noch an die Mega CD II-Version. Die General-Midi-Files bekommen dazu im Sequencer noch einige Synthesen als akustische Verstärkung und werden anschließend auf DAT-Band gemastert. Da die Songs ja direkt von der CD kommen, brauche ich mich hier nicht um irgendwelche Routinen zu kümmern. Abschließend wird das Band im Berliner Tonstudio Wind (wo auch so namhafte Interpreten wie „Maxx“ oder „M.C.Sar“ produzieren) noch durch diverse Kompressoren und Effektgeräte gejagt, um den letzten Schliff zu bekommen. Dann heißt es endlich: „Fertig ist die Laube, jestrichen wird se jrün“ (altes Berliner Sprichwort). Fünf Monate hat die ganze Aktion gedauert, da bleibt nur zu hoffen, daß es sich auch gelohnt hat.



Mit einer Fülle von Details kann man realistische Instrumente nachahmen.



Mehrere Songs können auf einmal im Speicher abgelegt werden.



Jede dieser obskuren Wellenformen erzeugt einen anderen Klang.



örg Hillner aus Bremen darf sich über Daffy Duck für seinen Game Gear freuen. Wenn ihr auf einer Postkarte euer aktuelles Lieblingsspiel und euer System vermerkt und diese an nebenstehende Adresse schickt, könnt ihr ebenfalls gewinnen.

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

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Der König der Löwen	88%	2
2.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	3
3.	(Neu)	Soleil	89%	1
4.	(3)	Ecco 2: Tides of Time	83%	2
5.	(4)	Sonic 3	93%	11
6.	(5)	Dune II	92%	5
7.	(7)	Landstalker	91%	11
8.	(6)	Dynamite Headdy	84%	3
9.	(10)	Super Street Fighter II	91%	4
10.	(-)	Power Rangers	—	1

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Der König der Löwen	88%	1
2.	(2)	Das Dschungelbuch	87%	12
3.	(3)	Aladdin	83%	8
4.	(10)	Daffy Duck	74%	3
5.	(4)	Ecco the Dolphin	86%	6
6.	(5)	Asterix TGR	69%	3
7.	(6)	Sonic 2	88%	16
8.	(7)	Donald Duck 2	93%	8
9.	(8)	Road Runner	65%	4
10.	(9)	The Ottifants	78%	5

SEGA-Bestseller

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Jurassic Park	81%	1
2.	(Neu)	Soulstar	86%	1
3.	(2)	Tomcat Alley	80%	5
4.	(1)	Dune	80%	5
5.	(3)	F1 World Champion	88%	3
6.	(4)	Sonic CD	89%	13
7.	(7)	Battlecorps	89%	3
8.	(6)	Thunderhawk	92%	14
9.	(5)	Ecco the Dolphin	84%	15
10.	(10)	Silpheed	81%	14

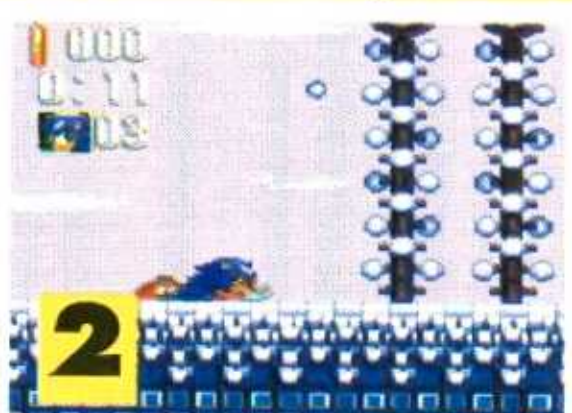
Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Triple Trouble	87%	2
2.	(2)	Der König der Löwen	88%	2
3.	(Neu)	Ecco 2: Tides of Time	84%	1
4.	(Neu)	Power Rangers	—	1
5.	(3)	Das Dschungelbuch	87%	12
6.	(5)	Aladdin	83%	8
7.	(7)	Daffy Duck	74%	2
8.	(8)	Sonic Spinball	84%	7
9.	(9)	Dynamite Headdy	82%	3
10.	(4)	Ecco the Dolphin	86%	8

Die besten Jump & Runs für Game Gear!



1
Der König der Löwen
 (Sega) 89%



2
Sonic Triple Trouble
 (E.A.) 87%



3
Das Dschungelbuch
 (Virgin) 87%



4
Cool Spot
 (Virgin) 86%



5
Dynamite Headdy
 (Sega) 82%

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	3
2.	(Neu)	Der König der Löwen	89%	1
3.	(3)	Sonic 3	93%	12
4.	(Neu)	Earthworm Jim	89%	1
5.	(Neu)	Probotector	87%	1

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	Der König der Löwen	89%	1
2.	(2)	Das Dschungelbuch	87%	8
3.	(1)	Ecco the Dolphin	86%	3
4.	(3)	Asterix TGR	69%	3
5.	(-)	Word Cup USA '94	83%	5

Die Leserlieblinge

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(Neu)	F1 World Champion	88%	1
2.	(Neu)	Soulstar	86%	1
3.	(5)	Battlecorps	89%	3
4.	(3)	Tomcat Alley	80%	5
5.	(Neu)	Mickey Mania	85%	1

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(4)	Der König der Löwen	89%	2
2.	(3)	Pete Sampras Tennis	81%	3
3.	(2)	Dynamite Headdy	82%	3
4.	(Neu)	Ecco 2: Tides Of Time	84%	1
5.	(5)	Ecco the Dolphin	86%	3

MEHR SONIC FÜR WENIGER GELD!

Ihr Bonus:

SONIC-POSTER-MAGAZIN
4 SONIC-Poster,
im Format 58 x 80 cm.
Alles über das Game
"Sonic Chaos" sowie
die besten Tricks für
"Streetfighter".



**Wo die Games 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!

**Mega-Angebot
für nur DM 9,90
3 x Sonic plus
Bonus-Geschenk**

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken oder faxen!

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei Verlag, z. H. Markus Klei, Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Bergisch Gladbach, 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!

Pflegt die Hände schon beim **Spiele**n!



Zockerregel 6: Das macht zwar keinen Sinn - aber Sie baden gerade Ihre Hände darin...

PLAY TIME - das Multiformat
Magazin + + + Mit **PLAY TIME**
„into the future“ + + + **PLAY**
TIME kennt die Highlights und
Projekte der Zukunft + + +

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.



Das Computer- und Video-
spielemagazin für alle,
die mehr wissen wollen.

Für nur
DM 5,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

ALBUM BOX

LONDONBEAT

LONDONBEAT

Dave Stewart von den Eurythmics entdeckte die Studio-Cracks vor guten vier Jahren für seine damals neugegründete Plattenfirma Anxious Records. Während die erste Platte erfolglos in den Regalen verstaubte, konnte schon der zweite Longplayer mit einem echten Megaseller aufwarten. „I've Been Thinking About You“ und „No Better Love“ machten Londonbeat zur angesagtesten Popgruppe schlechthin. Größere musikalische Ansprüche darf man an ihre Songs nicht stellen, es sind einfach nur eingängige, lupenreine Popsongs, die für einen Radio-Einsatz prädestiniert sind. Als sie ein Jahr später mit „You Bring on the Sun“ von der CD Harmony abermals einen Riesenhit landeten, etablierten sie sich endgültig als Hitlieferanten. Pünktlich vor Weihnachten bescherte uns die zwischenzeitlich zum Trio geschrumpfte Gruppe nun eine neue CD, und mit „Come Back“ ist auch der obligatorische Hit drauf. Ansonsten geben sich die elf Songs etwas kantiger und interessanter und dürften Fans von Londonbeat zweifellos zufriedenstellen. Es gibt eine limitierte Edition mit Bonus-CD!

LONDONBEAT - Londonbeat

Wertung: 🍷 🍷 🍷

Tracks: 11

Anspieltips: Come Back, I Want to Change All This

CHRIS REA

THE BEST OF

Daß man keine spektakuläre Bühnenshow, kein extravagantes Image und keine mega-aufwendige Studioproduktionen benötigt, um zum Star zu werden, beweist Chris Rea nun schon seit 16 Jahren, in denen er insgesamt 13 Platten veröffentlicht hat. Gitarre, Baß, Schlagzeug und Piano genügten, um eine ganze Menge Hits abzuliefern. Er war zwar nie der absolute Chart-Spitzenreiter, veröffentlichte jedoch beständig Top 20-Nummern, die es mitunter zum Klassiker brachten, wie beispielsweise „Josephine“. Nun liegt eine Sammlung seiner 16 besten Nummern vor, welche das Werk von Chris Rea bestens porträtieren. Kenner werden jedoch einige Titel vermissen, ich denke zum Beispiel an „Loving You Again“ oder „Nothing to Fear“, doch dies schmälert den Wert dieser CD keineswegs. Manche Songs wurden übrigens neu arrangiert und sind so wieder äußerst hörenswert. Das Duett mit Elton John und die neue Single „Tell Me“ sind als besondere Schmankerl zu empfehlen.

CHRIS REA - The Best of

Wertung: 🍷 🍷 🍷 🍷

Tracks: 17

Anspieltips: Looking for the Summer, Josephine

MADONNA

BEDTIME STORIES

Daß Erfolg viele Neider erzeugt, läßt sich anhand von Madonnas Karriere wunderbar belegen. Als sie zu Beginn ihrer Karriere mit Songs wie „Holiday“, „Material Girl“, „Papa Don't Preach“ oder „Into the Groove“ die Hitlisten beherrschte, war sie jedermanns Liebling. Mit dem dauerhaften Platz an der Spitze, den ihr „La Isla Bonita“ und „Who's That Girl?“ garantierten, wuchs auch die Zahl der Feinde. Darüber hinaus erregte sie mit ihrer aufreizenden beziehungsweise nicht vorhandenen Kleidung die Gemüter konservativer Kirchengänger. Die CD „Erotica“, das Buch „Sex“ und der Kinofilm „In Bed with Madonna“ brachten das Faß schließlich ganz zum Überlaufen, und der Abstieg war vorprogrammiert. Nun läßt Madonna ihre Kritiker allesamt wieder einmal alt aussehen, denn mit „Bedtime Stories“ gelang ihr eine fabelhafte CD, die an alte Zeiten erinnert. Der übliche Skandal war mit dem Videodreh zu „Take a Bow“ ebenfalls vorhanden. Hier beschwerten sich Stierkampf-Fans, daß ihre Arena durch Madonna entehrt worden sei.

MADONNA - Bedtime Stories

Wertung: 🍷 🍷 🍷 🍷

Tracks: 11

Anspieltips: Take a Bow, Secret, Human Nature



🍷 🍷 🍷 🍷 = brillant 🍷 🍷 🍷 = sehr gut 🍷 🍷 = hörenswert 🍷 = naja 🍷 = furchtbar

Der SEGA-Channel kommt!



Der Sega Channel kommt auch nach Deutschland! Nachdem in San Francisco die ersten Testhaushalte ausgesprochen begeistert reagierten, denkt man derzeit über eine weltweite Einführung nach. Zunächst werden erst einmal die USA mit einem flächendeckenden Netz überzogen, während Europa möglicherweise 1996 zum Zuge kommt. Über ein Modem und spezielle Zusatzhardware lassen sich dann Monat für Monat

Das neue Logo zeigt die Verbindung zwischen Joypad und TV.

aktuelle Spiele und Demos aus dem Netz ziehen. Der Vorteil ist, daß man nicht mehr die Shops absuchen muß und alles bequem von zu Hause aus erledigen kann. Sobald sich Neues tut, werden wir darüber informieren.

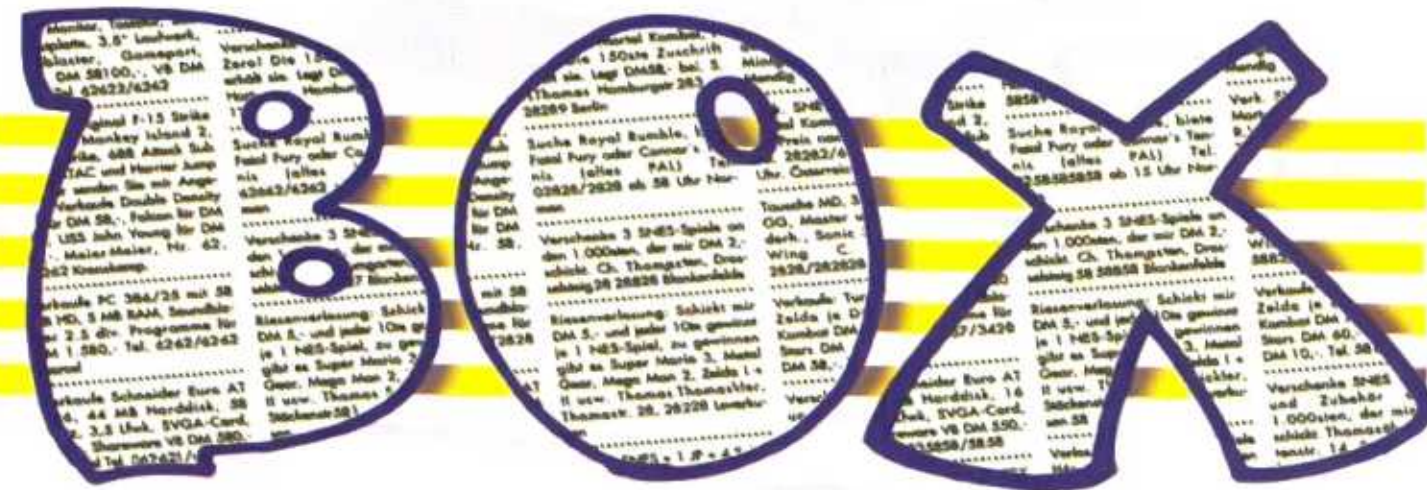


Hier können wir euch ein geheimes Bild des Menüs zeigen!



SEGA

SEGA BOX



Aufgepaßt! Die SEGA Box ist eure Tauschbörse, Kontaktecke, Kleinanzeigenseite, Verkaufscorner oder wie auch immer ihr sie nutzen wollt. Zum Preis von nur DM 5,- könnt ihr eure persönliche Kleinanzeige aufgeben!

MEGA DRIVE

Suche Spiele für Mega Drive, Mega CD sowie 32X. Angebote bitte noch heute an: C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verk. ca. 100 vers. Mega Drive-Module; z. B: Urban Strike, Mörtel Kompott2, WWF Raw, Soleil, Phantasy Star4... Tel: 04521 / 71497 Andreas

Kaufe Mega Drive-Spielesammlung der letzten zwei Jahre, auch große Sammlung kein Problem! Nur deutsche Versionen! Tel. + Fax. 0931/68639

Verkaufe MDII Magnum Set (noch Garantie). Str. of Rage II, Jungle Stike., Street Fighter II, 6 Knopf Pad, Sega Magazin Ausgaben 1-14. Zusammen DM 450,-, R. Kleinert, B.-Einsiedler-Weg 7, 09544 Neuhausen

Verkaufe Street Fighter 2: 70 DM; Sonic Spinball: 60 DM; plus Versandkosten. Klaus Renner, Otto-Nuschke-Str.9, 01968 Senftenberg

MD originalverpackt Multiplayer. u. Pads! Sonic 1; Sonic & Knuckles;

Mega Bomberman; Ghouls 'n' Ghosts; James Pond u. a. VB 650,-, Tel. 0911/898 404

Verkaufe: Dune2 DM 60,-, Sonic2 DM 50,-, Landstalker DM 65,-, F-15 DM 50,-, Aladdin DM 55,-, Jungle Strike DM 60,-; Tel: 07132 / 41615

Verk. MD + Sonic2+3, Spinball, Sonic + Knuckles! FP: 400 DM. Michael Mitlehner, Ernsbergerstr. 29, 81241 München

Tausche: Flashback, Sonic Spinball, Tazmania, Lotus Challenge, suche: Dr. Robotnik Mean Bean Machine, F1, Wonderboy im Monsterw. o. andere. Reini, Tel. 03494/20544

Suche für Mega Drive: Landstalker, Tel. 0375/784402, Patrick Puchelt, Jabloner Str. 20, 08062 Zwickau

Suche Neuheiten u. Sammlungen f. MD, SNES, Mega CD, z. B. Soleil, Shining Force 2, Earthworm Jim etc., Tel. 0641/71250, Kirsten

11 Spiele (Castlevania, Might & Magic, Biohazard, Batman Returns) für DM 350,-, Tel. 09922/6756

Verkaufe Sonic 2 (DM 25,-), Super Games (Tetris + Motorradrennen + Fußball auf 1 Cassette) für DM 25,-, Tel. 0221/874178, Anrufbeantworter

Verkaufe Streetfighter II, World of Illusion, NHLPA Hockey 93, Sonic I, Quackshot, European Club Soccer. Preis VB, Tel. 05426/1348

Verkaufe Leader Board DM 60,-, F1 DM 70,-, Winter Olympics DM 70,-, Toe Jam u. Earl DM 45,-, Dune II DM 85,-, Tel. 0222//3303

Tausche/ Verkäufe aus umfangreicher Sammlung MD, MCD Module z. B. Dune II, Streets of Rage 3 u. v. a. mehr, Tel. 0641/791740

Biete MD-Spiele König der Löwen, Ecco II je DM 100,-, Streets of Rage 3, Aladdin, Sonic 3, Lemmings, Donald Duck alle neu DM 80,-, Bucher, Nottkamphof 9, 45897 Gelsenkirchen, Tel. 0209/5980643

Tausche Thunder Force 4 gegen Street Fighter II, Tel. 06752/6060

Verkaufe/tausche Tazmania DM 30,-, Madden 92 DM 35,-, Wonderboys DM 20,-, suche Bubsy 1 und 2, Dune 2, Tel. 0711/684374, Felix

Verk. MD + 2 Pads + 5 Spiele z. B. NHL 93, LHX für DM 300,-, Sven Höch, Nordstr. 9, 04523 Pegau, Tel. 034296/75386

Tausche MD-Spiele, habe Two Tribes, NBA Jam, Eternal Champions, ToeJam & Earl 2, Aladdin, suche Soleil, FIFA 95, Urban Strike u. a., Tel. 06131/675462

Suche für Mega Drive Snow Bros. und Rainbow Island, Tel. 0941/92535

Verkaufe Sega Pro 3/92-9/94, Gamers 1/93-10/94 + 4 Spezial Preis VB (Ich brauche sie nicht mehr! Im Sega Magazin steht nämlich noch viel mehr als in beiden zusammen!)

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
75179 Pforzheim	Virgin Megastore	Hertie	Spielwaren Sintel
Karstadt	Speersort 2-6	Stendaler Str.	Neue Str. 3
Oberpollinger	20095 Hamburg	12627 Berlin	89077 Ulm
80320 München	Virgin Megastore	Bild + Ton Karlsruher	Tausend Spiel +
Hertie	Zeil 47-49	Treskowallee 98	Freizeit
Velaslostr.6	60313 Frankfurt	10318 Berlin	Untermarkt. 23
85622 Feldkirchen	Hüder-Harth	Mega Trade GmbH	82515 Wolfratshausen
Herbig	Hindenburgstr. 2	Ekkehardstr. 16A	Hot
Hauptstr. 3	88400 Biberach	78224 Singen	Vahrenwalder Str. 269
64711 Erbach	Media Markt	Kraut GmbH	30179 Hannover
Schmid Hermann	Heinkelstr. 1-11	Belstr. 4	Sega-World Of Games
Marktsr. 50/52	71634 Ludwigsburg	72336 Balingen	Turnstr. 6
72458 Albstadt	Media Markt	Kaufhaus Woha	75173 Pforzheim
Idee & Spiel	Hebelstr. 22	Spitalstr. 25+35	Fernseh Schmidt
Breite Straße 3	69115 Heidelberg	73479 Ellwangen	GmbH
16321 Bernau	Media Markt	GMW	Wiltbergstr. 3
Reuter GmbH	Wilstr. 227	Haydnstr. 43	13125 Berlin
Bahnhofstr. 24-28	73733 Esslingen	37226 Salzgitter	
27711 Osterholz	Elektro Faiss	Photostorm	
	Königstraße 30-34	Hoher Weg 1	
	72108 Rottenburg	31134 Hildesheim	



Test 'N Take
Videospiele

SuperNintendo	MegaDrive	32X	MegaCD	Jaguar	3DO
EA Tennis	dt 99,95	Solei (ca.Feb '95 I)	dt 139,95		
Earthworm Jim	dt 139,95	MegaDrive 32X	us 139,95		
Great Circus Myst.	us 139,95	Cosmic Carnage	dt 149,95		
NHL '95	pal 99,95	Fahrenheit 32X CD	us 129,95		
Pitfall	dt 139,95	Metal Head (im Jan)	us 139,95		
Rise of the Robots	dt 129,95	Space Harrier	dt 149,95		
Rock 'N Roll Racing	dt 109,95	Super Motocross	auf Anfrage		
Shining Force 2	dt 129,95	Saturn SonyPSX			

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto. NN 9 DM Porto+NN. Express 20 DM Porto+NN

030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

Suche MD und MS-Spiele billig! Dirk Spengler, Gamigstr. 22, 01239 Dresden

Verkaufe für Sega-MD Zombie und California Games, suche Land of Illusion, Tel. 09942/6750 ab 17 Uhr

Verk. Spiele für MD, SNES, Mega CD, Game Gear - kein Tausch - Telefon: 05494/8395 ab 19 Uhr

MD mit 13 Superspielen (alle mit Wertungen über 85 %, z. B. SF II SCE, Sonic 3) für DM 980,- VB (beim NP von DM 1.450,-) zu verk., Tel. 02592/21218

Verkaufe Sonic + Altered Beast + Cool Spot für DM 170,- und Thunder Force II + Shadow Dancer + Golden Axe DM 150,-, Tel. 08026/6650

Suche Begleitheft (Komplettlösung) zu Landstalker dt. MD, Rau, Cranacherstr. 2 A, 09126 Chemnitz, Tel. 0371/583824

Ich verkaufe CWC Soccer und Hang On, Italia 90, Kolumns für nur DM 60,-, Tel. 06438/2635 oder 3569

Verkaufe Spiele wie z. B. NBA Jam DM 70,- und WWF Royal Rumble DM 60,-, Tel. 0731/46803

Kaufe Dune 2 oder andere Spiele, zahle gut, schnell anrufen, Tel. 06192/44981

Verkaufe Landstalker + Hintbook DM 80,-, Davis Cup DM 65,-, Thunder Force 4 DM 60,-, MicroMachines DM 60,-, Tel. 04261/62890

Wahnsinn! Verkaufe meine Spielesammlung ca. 400 Mega Drive-, 130 Master-, 100 Mega CD- u. 120 Super NES-Spiele, Tel. 0711/7970285

Verkaufe MD mit Alien 3, J. Strike und Phantasy Star 2 für DM 180,-, Stefan Spenz, Schönauer Bach 11, 52072 Aachen

Ich verkaufe oder tausche MD Strider II gegen Sonic Spinball oder Aladdin. Preis: DM 45,-, Tel. 09832/9379 Patrick

Tausche NBA Jam und Quakshot, suche vorwiegend J. M. Football 94, F1, Sonic 2 oder andere, Tel. 06192/36509

Verkaufe Sonic 3, Virtual Racing, NBA Jam, Grand Slam, Ultimate Soccer, Wrestlemania. Zusammen

DM 350,-, einzeln VB, Tel. 08379/401

MASTER SYSTEM

Verkaufe World Cup 94 DM 75,-, Winter Olympics DM 70,- u. The Ottifants DM 40,-, Tel. 038874/22852 ab 14.30 Uhr, fragt nach Florian

Verkaufe Sega Pro 3/92-9/94, Gamers 1/93-10/94 + 4 Spezial Preis VB. Suche MD und MS-Spiele billig! Dirk Spengler, Gamigstr. 22, 01239 Dresden

Verk. ca. 120 versch. Sega Master Module. Preise v. 20-45 DM. Tel: 04521 / 71497, Andreas

Verkaufe Sega Master System und 14 Spiele und 2 Control Pads, Tel. 03573/64453 für DM 500,-

Verkaufe MS II + 2 Pads + 9 Spiele z. B. Psycho Fox, After Burner für nur DM 400,-, Tel. 03385/508018, Kevin Schulze

Verkaufe MK, The Ottifants, Olympics Gold und NBA Jam für je DM 49,-, Tel. 0521/874089

GAME GEAR

Verkaufe oder tausche Spiele Sonic Chaos, D. Duck Trouble, Aladdin je DM 50,-, Ute Wroblowski, Schookerberg 5, 16837 Fl. Zechlin

Einsteiger sucht Lösungshilfen bzw. Tip + Tricks für diverse ältere Game Gear-Spiele (Insider Starthilfe gefragt)!! Tel. 04284/2308

Verkaufe Game Gear + Netzteil + Wide Gear + 7 Spiele (z. B. MK) DM 550,-, S. Swart, Ortsstr. 58, 07922 Stelzen

Verkaufe Game Gear mit Netzteil, Lupe, TV Tuner u. 2 Spiele (Soccer, Global Gladiators) für DM 299,-. Auch Einzelverkauf möglich. Rostock, Tel. 4008718

MEGA CD

Verkaufe! Mega CD mit Tomcat Alley + Time Gal für DM 450,- od. Tausch gegen SNES, MD oder GG Spiele, Tel. 07951/23984 bei Martin

Suche gut erhaltenen Mega CD II mit Spielen. Preis nach Vereinbarung, Tel. 02307/73884 ab 17 Uhr

Suche Mega CD II (ohne MD) mit Spielen, tausche gegen SNES mit 7 Top Spielen (u. a. Stunt Race FX,

Starwing, Mario All Stars, Zombies, F-Zero) Schreibt an: Kai Specker, Franz Hecker Str. 28, 49593 Bersenbrück

Verk. ca. 30 versch. Mega CD-Spiele und ca. 100 versch. Mega Drive-Module. Tel: 04521 / 71497, Andreas

Verkaufe Multi Mega CD inklusive 4 CD u. 7 Module VB DM 800,-/NP DM 1.700,-, 3 Monate alt Original-verp., Tel. 0221/174199

SONSTIGES

Verkaufe CD Player mit Mini-Boxen, Netz, Tasche u. 7 Maxi CDs für DM 220,-. Auch Einzelverk. Verk. Doppel Cass. Recorder für DM 80,- + Cassetten ab DM 2,-, Rostock, Tel. 4008718

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Sega Saturn, 32X, Sony Playstation, Jaguar, SNES, Mega Drive usw. Tel: 04521 / 71497 Andreas

CLUBS

Privater Spieleclub sucht Spielesacks. Info gegen DM 1,- Rückporto bei Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Come On!!

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

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

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Mailbox



HALLO! DASS DIE NEUE SPIELEGENERATION BEI EUCH UNGLAUBLICHES INTERESSE GEWECKT HAT, KANN MAN EUREN ZUSCHRIFTEN ENTNEHMEN. RUND 80 PROZENT Eurer BRIEFE BESCHÄFTIGEN SICH MIT MEGA DRIVE 32X, SATURN & KONKURRENTEN. VIELE HABEN NUN ANGST, DASS KEINE SPIELE MEHR FÜR IHRE SYSTEME KOMMEN, DOCH KEINE SORGE, DIE NÄCHSTEN ZWEI BIS DREI JAHRE IST NOCH FÜR AUSREICHEND NACHSCHUB GESORGT. UND MIT DEM SEGA MAGAZIN SEID IHR AUCH BESTENS INFORMIERT. CIAO!

EUER HANS

32X & GORILLA

1. Neulich, beim Durchblättern einer bekannten Zeitung, fiel mir ein Bericht über Spielkonsolen auf. Vor allem der über Nintendo. Die bringen nämlich das Ultra 64



raus, welches zum Superpreis von DM 500,- die schnellste Konsole überhaupt werden soll. Das Gerät

hat auch anderen Schnickschnack wie zum Beispiel ein CD-ROM-Laufwerk und 64 Bit! Was sagt ihr dazu?

2. Ich bin stolzer Besitzer eines Mega Drive II und will nun auch noch stolzer Besitzer eines Mega CD II oder eines 32X werden. Welches? Ich vertraue euch! Meines Erachtens sind die Spiele außer VR Deluxe, Metal Head und Doom auf dem Mega CD II grafisch besser. Oder liegt das nur an dem Screenshot?

3. Kann Earthworm Jim grafisch und technisch mit dem S-NES-Hit „Donkey Kong Country“ mithalten? Wenn nicht, wäre eine 1:1-Umsetzung technisch möglich?

Julian Schwab, 71732 Tamm

1. Ich weiß nicht, welche Zeitung du durchgeblättert hast, aber die Infos, die du über das Ultra 64 hast, beruhen nur auf zusammengetragenen Gerüchten. Nintendo will Ende 1995 in Amerika und Japan das Ultra 64 auf den Markt bringen, allerdings weiß bis heute niemand, wie die Hardware-Fähigkeiten aussehen werden. Die Entwickler erhalten bislang eine Onyx-Workstation, deren Preis bei rund DM 100.000,- liegt. Nintendo sagt, daß das Ultra 64 die gleichen Leistungsdaten wie diese Maschine hat, wie sie das allerdings schaffen wollen, weiß keiner. Ihr Virtual Boy sollte ja auch schon der absolute Hammer werden, herausgekommen ist am Ende ein veraltetes LCD-Display mit Schwarz-Rot-Grafik. Es stimmt natürlich, daß Nintendo das Ultra 64 zum günstigen Preis anbieten will, allerdings haben sie festgestellt, daß dies mit eingebautem CD-ROM Laufwerk nicht möglich ist. Deshalb wird das Grundgerät kein CD-ROM haben, allerdings bedeutet dies, daß Spiele, welche das Gerät richtig ausnutzen, wegen der geringen Modulgröße nicht möglich sind. Was Nintendo will, und was tatsächlich möglich ist, sind leider zwei paar Stiefel. Sega und Sony haben im November 1994 ihre beiden Konsolen bereits veröffentlicht,

und zwar zum Preis von umgerechnet DM 800,- und mit CD-ROM Laufwerk. Dazu gibt es mit Virtua Fighter bereits ein exzellentes Spiel, und Daytona, das im April erscheint, wird ebenfalls erstaunlich nah am Automaten Vorbild sein. Cruisin' USA für das Ultra 64 ist etwa zwei Klassen schlechter als Daytona, und selbst wenn es 1:1 umgesetzt wird, ist es kein Hit, denn CD-Soundtracks, tolle Intros und exzellentes Fahrgefühl sucht man schon beim Automaten vergebens.

2. Nur VR Deluxe, Doom und Metal Head wären grafisch besser als die Mega CD II-Spiele? Das stimmt, allerdings sind das derzeit auch die einzigen 32X-Spiele, und mir fällt kein Mega CD II-Spiel ein, das bessere Grafik bieten würde. Auch Star Wars Arcade wäre auf dem Mega CD II nicht machbar. Wenn du eine neue Spielegeneration sofort erleben willst, würde ich dir zum 32X raten, später könntest du dir dann immer noch ein Mega CD II dazukaufen. Es werden dann auch Spiele kommen, die nur mit dem Mega CD II und dem 32X zusammenarbeiten.

3. Diese beiden Spiele sind wirklich schlecht vergleichbar. Earthworm Jim bietet wesentlich mehr Action, während bei Donkey Kong Country hauptsächlich auf tolle Grafik geachtet wurde. Noch nicht einmal die Umsetzung von Earthworm Jim auf das Super NES ist identisch mit der Mega Drive-Version, daher (und wegen vieler anderer Gründe!) wird auch nie Donkey Kong Country für das Mega Drive erscheinen, genauso wie Sonic & Knuckles nie auf dem Super NES möglich ist.

FUSSBALL & RENNPIEL

1. Ist das J-Cart in MicroMachines 2 eingebaut?

2. Warum habt ihr so wenig Tests für das Mega CD II?

3. Ich bin stolzer Besitzer eines Mega Drive und eines Mega CD II, und weiß nicht, welche Spiele die besseren sind: FIFA International Soccer (MD), FIFA Soccer '95 (MD) oder FIFA Soccer (MCDII). Könnt ihr mir helfen?

4. Was ist das beste Autorennspiel für den Mega Drive bzw. für Mega CD II? *Manps Harasgama, CH-8436 Rekingen*



Wir verschaffen euch den absoluten Durchblick in Sachen Konsolen-Kauderwelsch! Alle Fachbegriffe, die ihr uns genannt habt, erklären wir ausführlich in unserer Serie. Falls ihr noch einen Begriff parat habt: Schreibt ihn auf die Rückseite einer Postkarte und sendet ihn unter dem Kennwort „Sega ABC“ bis spätestens 5. Februar an die Redaktion.



Q-SOUND

Q-Sound ist ein spezielles CD-Aufzeichnungsverfahren für Musik, das erstmals bei Stings „The Soul Cages“ angewendet wurde. Bei einer entsprechender HiFi-Anlage eröffnen sich ganz neue Klangwelten mit räumlichen



Q-Sound gibt's in der Mega CDII-Version von Ecco 2 zu hören.

Effekten, die simulieren, das etwas vor und hinter einem stattfindet. Die Mega CD II-Version von Ecco kann ebenfalls mit Q-Sound aufwarten.

SAVE GAME

In unserem Check Up-Kasten erwähnen wir, ob eine Spielstandsspeicherung oder ähnliches möglich ist. Hier geben wir beispielsweise an, ob eine Batterie eingebaut ist, Paßwörter vergeben werden, Continues möglich sind oder ob ein Mega CD II-Spiel eine Speicherung mittel Back Up-Booster (siehe Folge 1) erlaubt.

SCREENSHOT

Unsere Bilder aus den Spielen werden intern allesamt als Screenshots (Bildschirm-Schnappschüsse) bezeichnet. Da sie nicht mit Fotoapparat gemacht werden, handelt es sich dabei nicht um Bildschirmfotos. Das RGB-Signal der Konsole wird per Hardware in ein computerlesbares Format umgewandelt, weshalb die Screenshots nur als Daten-File existieren.

SCROLLING

Wenn sich eine zweidimensionale Bildschirmdarstellung in eine bestimmte Richtung verschiebt, wird dieser Vorgang als Scrolling bezeichnet (als Denkstütze: SCReen ROL-LING). Geschieht dies gleich in mehrere Richtungen (beispielsweise bei Sonic & Knuckles) nennt man es multidirektionales Scrolling. Befinden sich mehrere Ebenen auf dem Bildschirm, die sich unterschiedlich schnell bewegen, so bezeichnet man dies als Parallax-Scrolling.

SEGA

Ein Amerikaner hatte während der Rock 'n' Roll-Zeit die Idee, Münzspielautomaten zu amerikanischen Geschäftsleuten nach Japan zu exportieren. Dazu tat er sich mit der Firma SService GAMES zusammen, die bereits Jukeboxes nach Japan exportierte. Wenige Jahre später wurde diese Firma schließlich in SEGA umbenannt. Dem Unterhaltungsbusiness blieb man treu und entwickelte rund



dreißig Jahre später die ersten richtigen Videospiele.

SHOOT 'EM UP

Schieß sie ab! Die wörtliche Übersetzung dieser Genre-Bezeichnung sagt eigentlich schon alles aus. Urvater aller Shoot 'em Ups war zweifellos Defender, bei dem man mit einem Raumschiff über eine monotone Landschaft donnerte und alle Gegner abballerte. Mittlerweile sind die Shoot 'em Ups etwas vielfältiger geworden und konzentrieren sich nicht mehr nur auf das Abschießen. Das aktuelle Parade-Shoot 'em Up ist zweifellos Urban Strike von Electronic Arts.

SILICON GRAPHICS

Diese High-Tech-Rechner, die zwischen DM 50.000 und DM 500.000 kosten, eignen sich ganz hervorragend zum Berechnen von Grafiken. Ihren großen Durchbruch verdanken die SGI-Maschinen den Filmen Terminator 2, The Abyss und Jurassic Park, deren Spezial-Effekte mit SGI-Geräten produziert wurden. Mit der kommenden Konsolengeneration will man an deren Leistungsfähigkeit herankommen, wobei es jedoch faktisch unmöglich ist, die Hardware eines 200.000 Mark-Rechners in eine Konsole um DM 700,- zu stecken.

SOUND FX

Einer gewissen „Schreibfaulheit“ der englischsprachigen Bevölkerung haben wir diese Abkürzung für den Begriff Sound Effects zu verdanken. Da sich die beiden Buchstaben FX zusammen „Effex“ sprechen, setzte man sie einfach an die Stelle des Wortes Effects. Ein Soundeffekt dient zur Untermalung des Spielgeschehens. Schießt man ein Raumschiff ab, so erwartet man ein Schuß- und ein Explosionsgeräusch, während die Musik unbeeinflusst davon weiterläuft.

SPRITES

Sprites sind einzelne, frei bewegbare Objekte, die man unabhängig vom grafischen Hintergrund darstellen kann. PCs sind beispielsweise nicht in der Lage, Hardware-Sprites darzustellen. Hier muß über eine Programmroutine die Spiel-Figur immer

wieder auf die Hintergrundgrafik gemalt und dann wieder gelöscht werden. Die spieleorientierten Konsolen erleichtern den Programmieren die Arbeit sehr. Einzelne Schüsse werden beispielsweise in der Regel als einzelne Sprites dargestellt. Da die Sprites jedoch relativ klein sind, muß man für aufwendige Figuren wie Sonic mehrere Sprites zusammensetzen.

STAGES

Ein Spiel unterteilt sich normalerweise in mehrere Spielstufen, die man als Stages oder Levels bezeichnet.

SVP

Der Sega Virtua Prozessor wurde bei Virtua Racing für den Mega Drive erstmals eingesetzt. Es handelt sich hierbei um einen Digital Signal Prozessor (DSP), der eigentlich für die Generierung von Wellenformen eines Sounds zuständig ist, sich jedoch ganz hervorragend für die Berechnung von Polygongrafiken eignet. Artverwandte RISC-Chips verrichten ihren Dienst im 32X.



TEXTURES

Während in Virtua Racing die Polygone aus wenigen Farben bestehen, wurden die Mauern in Doom 32X mit Textures überzogen.



Bislang waren Polygone bislang immer nur einfarbige Flächen, jetzt ermöglichen jedoch die neuen Prozessoren sogenannte Textures, die den Polygonen ein realistischeres Aussehen verleihen. Dazu wird die Polygon-Fläche statt mit einer Farbe mit der Oberflächenstruktur eines bestimmten Materials ausgefüllt. Der Grund, wieso die Wände in Doom tatsächlich wie Steinmauern aussehen, ist, daß man die Oberfläche einer Steinmauer als Texture ablegte.



1. Die beiden zusätzlich Joypad-Ports befinden sich direkt am Modul.
2. Weil nicht mehr Spiele erscheinen.
3. Prinzipiell würde ich die FIFA Soccer '95 empfehlen, da die Mega CD II-



Variante mit Ruckelscrolling und langen Ladepausen aufwartet.

4. Virtua Racing (MD), VR Deluxe (32X) und BC Racers sind die Redaktionslieblinge.

CD-i & Mega CD II

1. Ich mache mir Sorgen um Segas Zukunft, und zwar wegen dem neuen CD-i. Das alte CD-i war zwar nicht so toll, aber als ich in einen Computershop kam, sah ich eine riesige Werbeaktion mit wirklich toller Grafik. Was meint ihr dazu?



2. Die Spiele für das CD-i sind noch billiger als die für das Mega CD II, obwohl die Spiele viel besser sind.

3. Bitte stellt euch mal vor!

4. Die Mailbox müßte einen größeren Umfang haben!

Max Zeitz, 90562 Heroldsberg

1. Es gibt kein neues CD-i! Das CD-i entspricht technisch genau dem, was es schon seit zwei Jahren gibt, nur die Werbekampagne ist neu. Die neuen Spiele haben teilweise wirklich tolle Grafik, allerdings sind das wieder einmal nur abgelegte Full Motion-Videosequenzen. Spiele wie Thunderhawk, Soulstar, Battlecorps, BC Racers, Jurassic Park, Doom oder Virtua Racing Deluxe gibt es auf dem CD-i überhaupt nicht.

2. Die Spiele sind teilweise auch deswegen so billig, weil sie seit einem Jahr im Lager liegen, laß dich also nicht von

einer Werbekampagne überlisten.

3. Machen wir demnächst.

4. Ihr dürft entscheiden. Sollten wir die Streetbeat-Seite rauswerfen und dafür eine Seite mehr Mailbox machen?

SONIC & KNUCKLES

1. Ich habe mir vor einer Woche Sonic & Knuckles gekauft. Leider mußte ich feststellen, daß es die im Begleitheft erwähnte Doomsday-Zone gar nicht gibt. Wie kommt so was? Ich finde auch, daß das Spiel etwas zu leicht ausgefallen ist.

Trotz allem

ist es

total

genial

und

macht

riesigen

Spaß, vor

allem auch mit Sonic 3/2!

2. Ich hätte noch eine Frage zu Sonic 3. In der Carnival Night Zone komme ich am Ende des zweiten Acts auf den rotierenden Tonnen nicht mehr weiter. Habt ihr dafür einen Tip?

Frank Kaiser, 10553 Berlin



1. Die Doomsday-Zone gibt es zweifellos, ein Leser hat mir sogar ein Video von dieser Zone geschickt. Dazu muß man allerdings während des Spiels alle Emeralds eingesammelt haben.

2. Normalerweise geben wir zwar keine Tips zu Spielen in der Mailbox, hier wollen wir jedoch einmal eine Ausnahme machen. Die Tonnen lassen sich mit rhythmischen Rauf/Runter-Bewegungen in Bewegung setzen. Sobald die Tonne weit genug runterfliegt, kannst du weiterlaufen.

Festplatte & CD

1. Das Mega CD hat ja einen Pufferspeicher. Mir wurde erzählt, daß man mit Hilfe eines japanischen Gerätes ganze CDs in diesen Pufferspeicher laden kann. Mir kommt das nicht so ganz realistisch vor. Was meint ihr dazu?

2. Wäre es möglich, eine Festplatte für den Mega Drive zu produzieren?

3. Sega sollte mal CDs mit normalen

Spielen herstellen, denn man könnte viel mehr Spiele auf eine einzige CD speichern, wenn man bedenkt, daß eine CD 5.500 MBit Speicherplatz hat. Man könnte 344 16 Bit-Spiele auf einer CD speichern! Oder sogar 172 32Bit-Spiele! Wenn man sich das vorstellt: Ein MCD-Spiel könnte 172 mal besser sein als Sonic & Knuckles!

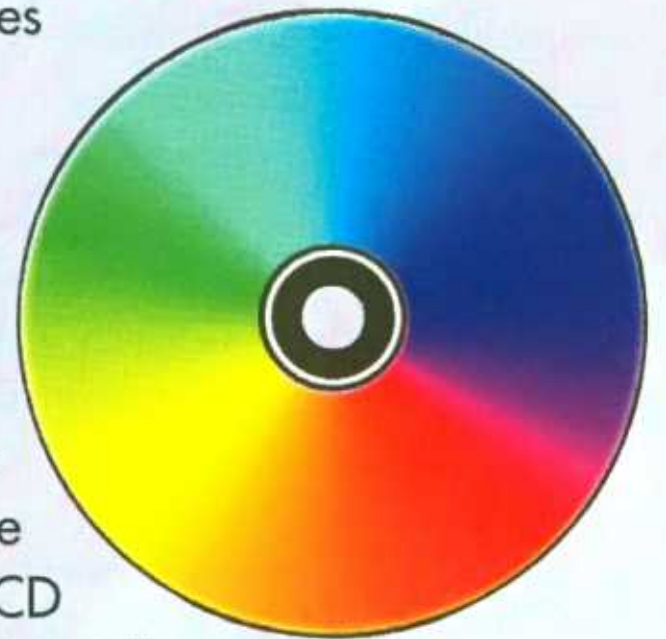
1. Daß das Mega CD II einen Pufferspeicher hat, stimmt, daß man jedoch mittels eines Gerätes ganze CDs in den Speicher laden kann, ist kompletter Unsinn, wie du richtig vermutet hast.

2. Das wäre möglich, allerdings frage ich mich, wozu man eine Festplatte für den Mega Drive braucht. Diese empfehlen sich dann, wenn man PC-Spiele nicht immer mühsam von Diskette laden will, allerdings befinden sich Mega Drive-Spiele dank Modul immer sofort im Speicher und müssen auch nicht nachladen. Wozu braucht man dann eine teure Festplatte?

3. Sicher würden auf eine CD viele Spiele draufpassen, allerdings kostet die Entwicklung dieser Spiele auch viel Geld, und jedes

Spiel muß deswegen einzeln verkauft werden.

Beispielsweise würde auf eine Single-Musik-CD gleich das ganze Album mit draufpassen, allerdings will die Gruppe damit noch mal extra Geld verdienen. Wenn du dir eine Zeitschrift kaufst, dann bekommst du ja auch nicht gleich so viele, wie du tragen kannst! Man könnte sicherlich 344 16 MBit (und nicht 16Bit)-Spiele speichern, allerdings heißt es nicht, daß ein Mega CD II-Spiel deswegen 344 mal besser als Sonic 3 ist. Wie groß ein Spiel ist, sagt überhaupt nichts über den Spielspaß aus!



Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



G E W I N N E R

SONIC & KNUCKLES

COMPETITION

2. Preis



Jörg Hohmann und Markus Wolf aus Kaufungen und Eschwege bekommen für ihre Verkleidungskünste eine Jeans-Jacke und ein T-Shirt.

1. Preis



Manuel Fink (4) aus Graz in Österreich darf sich über ein Multimega, ein Sonic & Knuckles-T-Shirt und eine Sonic & Knuckles-Jeans-jacke freuen. Gut informiert, reichlich trainiert und anständig gestärkt ging er in den Sonic & Knuckles-Wettbewerb.

Eric Schönbild und sein Schäferhund wissen, wie man zum echten Sega-Kenner wird.

3. Preis



Sandro Pifferi kann von Sonic gar nicht genug kriegen (links).

4. Preis



Undercover-Agent Marcus Walther empfiehlt Sega Magazin - dort gibt's die heißesten News.

5. Preis



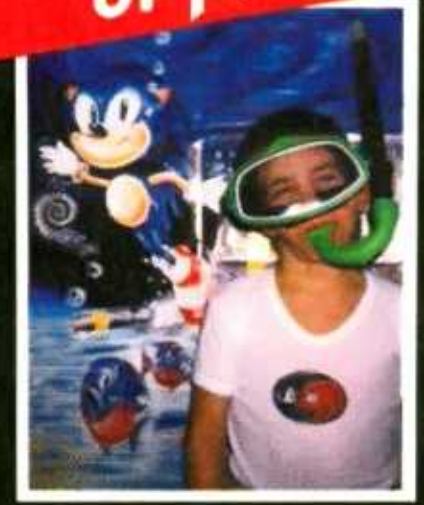
Arne Nickelsen aus Kropp ist der Ansicht, daß Sonic & Knuckles einfach riesig ist.

7. Preis



Sonic und Tails leisten Barbara Königstorfer aus Österreich Gesellschaft.

8. Preis



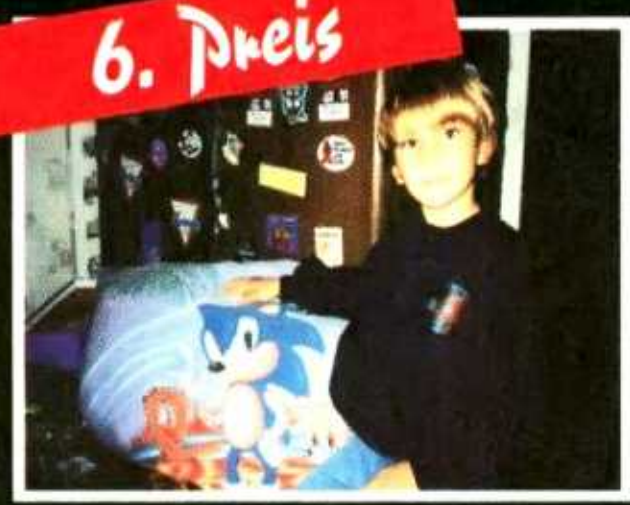
Oliver Junker erforscht die Tiefen des Meeres und gewinnt dafür ein T-Shirt und eine Jacke.

9. Preis



Tierisch freuen sich Doris Lampl und ihr Hund über die Jacke und das T-Shirt (links)!

6. Preis



Mit Sonic als Bewacher läßt sich's gut schlafen, meint Sebastian Bauer aus Darmstadt (r.).

10. Preis



Sylvester & Tweety-Gewinner

1. PREIS:

Michael Reifer, 37696 Marienmünster

2. - 10. PREIS:

Gerald Laner, A-6111 Volders
Tino Schlegel, 53474 Ahrweiler
Oliver Junker, 06886 Wittenberg
Jürgen Bindenagel, 22089 Hamburg
Marcel Neitzel, 41452 Dormagen
Patrick Lenger, 12043 Berlin
Anja & Ines Dittrich, 10435 Berlin
Dietmar Hochgreve, 29664 Walsrode
Konstanze Hausmann, 13589 Berlin



Je ein Sonic & Knuckles-T-Shirt haben gewonnen:

Kris De Bana, CH-8583 Sulgen
Björn Kaiser, 22301 Hamburg
Gunnar Bölne, 06242 Neumark
Ronny Marx, 01662 Meißen
Jürgen Gößnitzer, A-6063 Neu-Rum
Marius Mielke, 45525 Hattingen
Michael Reifer, 37696 Marienmünster
Jen Betz, 44575 Castrop Rauxel
Diana Rottner, 15345 Buchholz
Oliver Hermann, 59075 Hamm

CES WINTER '95 DIE HITS DER ZUKUNFT!



David Perry enthüllt erste Details zu Earthworm Jim 2.



Wird zum ersten Mal der neue Super Mega Drive mit eingebautem 32X gezeigt?



Der riesige Erfolg von Sonic & Knuckles beschert uns noch weitere Kombimodule. Was steht als nächstes an?

Wir düsten nach Las Vegas und trafen uns mit den Top-Leuten aus dem Videospiele-Business. In unserem mega-ausführlichen Messereport präsentieren wir euch die heißesten Spiele, geheimsten Gerüchte und spannendsten Geschichten rund um Mega Drive, 32X, Game Gear, Mega CD II und Saturn.



Das neue Spiel der Populous-Schöpfer überrascht mit actionreichem Gameplay und gelungener Bladerunner-Atmosphäre. Wir werfen einen ersten Blick auf das kommende Meisterwerk.

TIPS & TRICKS

Mit ausführlichen Tips & Tricks zeigen wir euch, wo's in den nächsten Level geht.



Inserentenverzeichnis:

Codemasters	69, 71	Kudak	29
Computec	77, 90, 92	Kranz	9
Cybersoft	77	Sega	11, 12, 13, 22, 23
GamesGarden	77	Sunsoft	89
Game Xpress	69	Sharp	7
Konami	2, 100	Virgin	99
		World Of Games	79

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:

Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

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, Bettina Kaim,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Träger,
Michael Schraut
Titelgestaltung: Sylvia Stenglein

Titel: Ristar, © Sega.
Wir danken.

Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Hotline: 0911-6427762 (13.00-17.00 Uhr)
Leserservice: 0911-6427763 (13.00-17.00 Uhr)
Abonnentenservice: 0911-5325179

Anzeigenbüro:

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

Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat
Tel. 09 11/9 68 32 19

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Tel. 09 11/9 68 32 32
Fax. 09 11/64 27 860

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN: 0946-6274

'DIES ist das beste Videospiegel aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur Video Games



**EARTHWORM
JIM™**

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

Playmates
Interactive Entertainment

Virgin
Interactive
entertainment

Shiny
Entertainment

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

PROBOTECTOR®



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



Super Game Boy



Mega Drive



Mega Drive

KONAMI®

Superstarker Videospielspaß

Der Action-Reißer für zwei

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

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

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

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

MAN!AC 10/94 schreibt:

„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Actionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector“ wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“

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

Volle Farbunterstützung mit **Super GAME BOY**



DM 69,95

NEU!



DAS ERLEBNIS HAUS

KAUFhof



DM 129,95

NEU!

