

SEGA

Magazin

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

4/94

5. Ausgabe
April '94

DM 5,-

COMPUTEC
VERLAG

JETZT NEU!



32 Seiten

SEGA SENSATIONEN

SATURN, DAYTONA

VIRTUA FIGHTERS

SUPER SPECIALS

JUNGLE BOOK

LEMMINGS 2

DROPZONE

DEMOLITION MAN

**RIESENPOSTER
SONIC 3**

BARKLEY!

**Basketball Total! NBA Jam, Barkley: Shut Up
And Jam! Hyperdunk, Jammit! NBA Showdown**



**VIRTUA
RACING**
im Test!

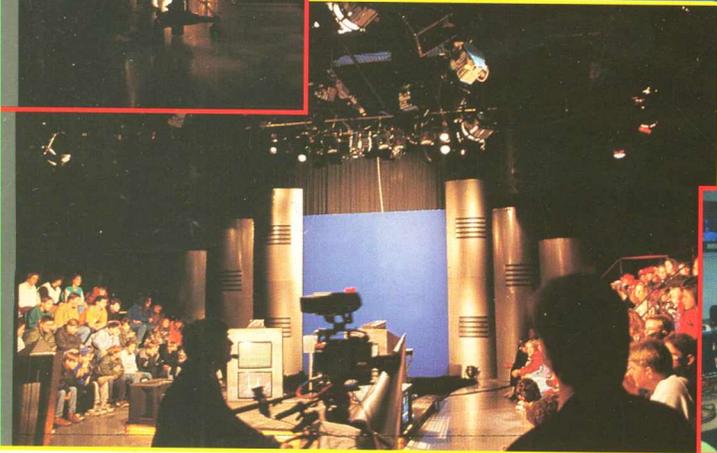
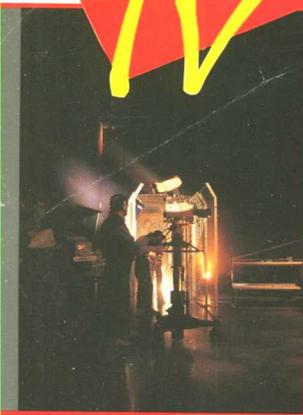


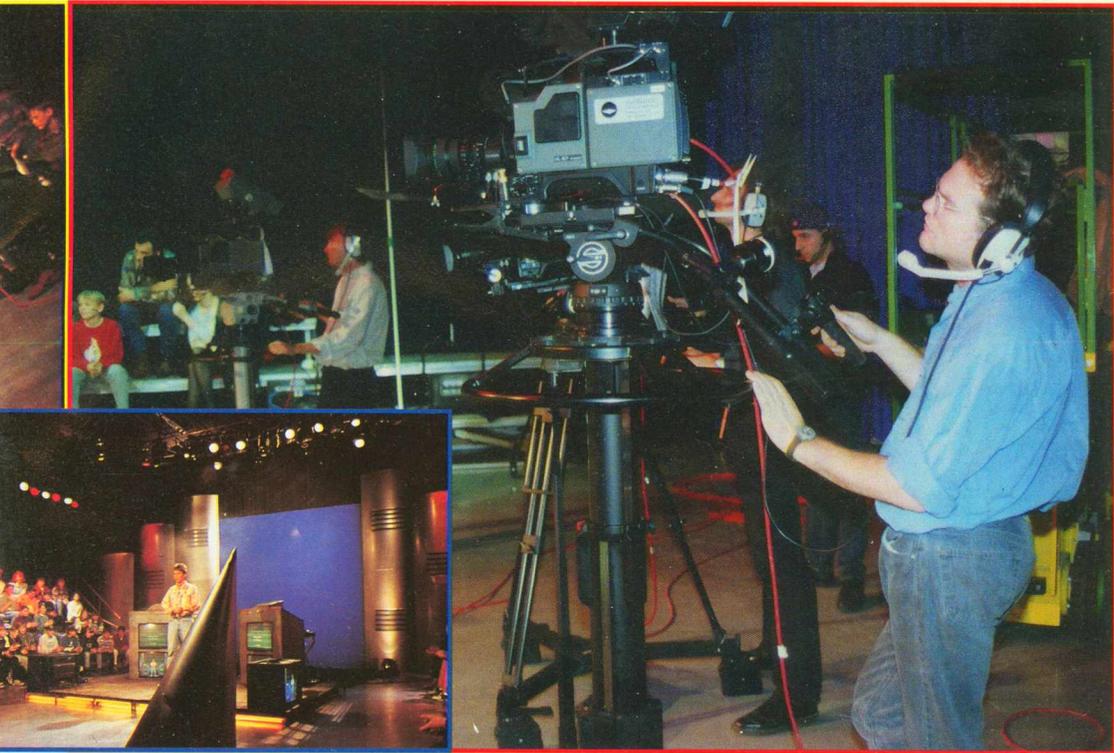
SUBTERRANIA
Arcade
Knaller!



PLAY TIME . DIE SHOW.

TV



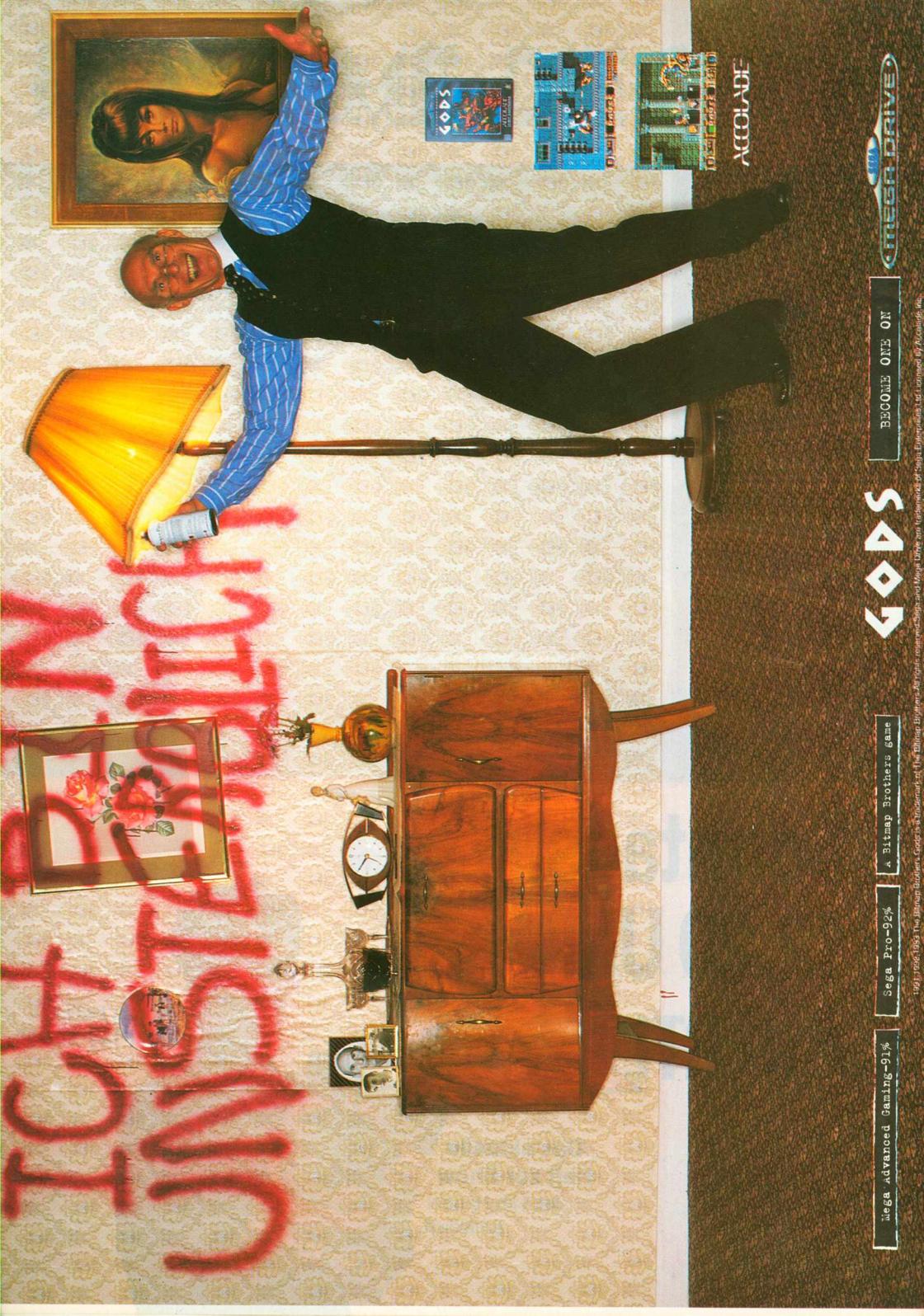


**Sonntags.
12.20 Uhr.
Auf RTL 2.**

Das aktuelle
Heft zur Show
Jetzt im Handel
erhältlich.



Stephan Heller ist
"Mr. Play Time"



ACCOLADE

GODS

A Hitman Brothers game

Sega Pro-92%

Sega advanced Gaming 91%

BECOME ONE ON



© 1991 Hitman Brothers. Gods is a trademark of Hitman Brothers. Sega Enterprises, Ltd. is a registered trademark of Sega Enterprises, Ltd. Licensed by Accolade, Inc.



ir sind wieder zurück! In den letzten Wochen waren wir für euch besonders aktiv, wenn es um die Hitvorschau 1994 geht. Wir lüften die Geheimnisse von Segas Entwicklungslabors, entlockten Virgin Informationen über ihre kommenden Spielehits und verfolgten, welche Spiele demnächst aus Liverpool kommen. Wenige, jedoch umso bessere Spiele standen außerdem auf dem Prüfstand. NBA Jam, Virtua Racing, Microcosm, Aladdin und Dr. Robotnik's Machine heimsten Auszeichnungen ein! Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 92 Charts
- 114 Impressum
- 110 Mailbox/ Paintbox
- 114 Vorschau

- 101 Jammit
- 101 Jungle Book
- 94 Lemmings
- 90 Psycho Pinball
- 90 Tennis All Stars
- 94 Walker

SPECIALS

- 104 Codemasters
- 94 Psygnosis Push!
- 97 Konami Sport!
- 98 Sega Sensationen
- 102 Virgin Hits!

TIPS & TRICKS

- 34 Inhalt
- 35 Maps, Tips, Tricks

NEWS

- 06 News Box
- 08 Playtime TV
- 84 Streetbeat - Music & More

REVIEWS MEGA CD II

- 28 Ground Zero Texas
- 26 Jurassic Park
- 18 Microcosm
- 28 Rage in the Cage

COMPETITIONS

- 84 NBA Jam-Automat!

REVIEWS MEGA DRIVE

- 24 Art of Fighting
- 10 Barkley: Shut Up!
- 17 Cliffhanger
- 88 Dr. Robotnik's Machine
- 12 NBA Jam
- 86 Subterranea
- 17 T2 Judgment Day
- 20 Virtua Racing

HITSEEKERS

- 94 Bill's Tomato Game
- 102 Cannon Fodder
- 90 C.J. Elephant
- 102 Demolition Man
- 90 Dizzy
- 90 Dino Basher
- 90 Dropzone
- 95 Globdule
- 97 Hyperdunk

REVIEWS 8-Bit

- 32 Aladdin GG
- 16 Sensible Soccer MS/GG



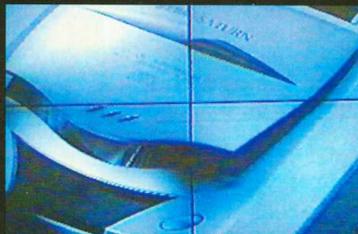
12

In unserem Basketball-Special treten Charles Barkley und NBA Jam gegeneinander an! Dazu erste Infos über Hyperdunk und Jammit!



20

Das beste Rennspiel aller Zeiten steht auf dem Prüfstand! Dazu gibt es ein Exklusiv-Interview mit dem Entwicklungsteam!



988

Alle Infos über Saturn, Virtua Fighters, Virtua Soccer und Daytona Racing in einem Special. Wir lüften Geheimnisse vor allen anderen!

SPEED RACER

Racer X fristet derzeit noch ein Schattendasein in der deutschen Comic-Landschaft, doch echte Zeichentrickfans kennen die Serie natürlich schon längst, da sie seit einigen Monaten wöchentlich auf RTL läuft. In Amerika besitzt diese actionreiche Cartoonserie um den Junghelden Speed Racer sogar längst Kultstatus. Accolade machte sich nun daran, das Spiel zur Serie in die Mega Drive-ROMs dieser Welt zu legen. Prinzipiell erinnert dieses Spiel an den Atari-Klassiker Roadblaster, ob es auch dessen Klasse erreicht, können wir euch hoffentlich bald verraten.



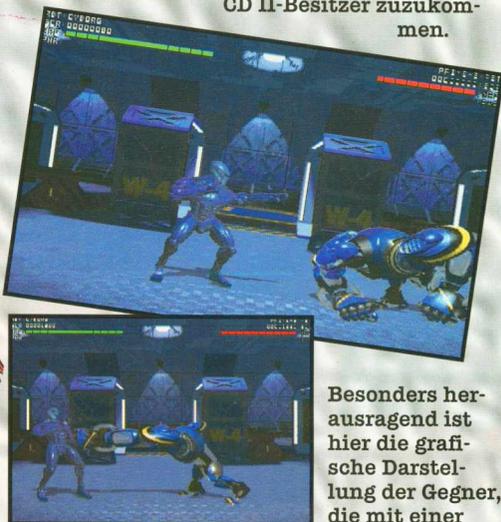
REBEL ASSAULT

Seit Monaten geistert der Begriff Rebel Assault durch die Spielewelt. Die PC-User dürfen sich sogar schon seit November mit dem besten Spiel zur Star Wars-Trilogie vergnügen. Nun endlich nähert sich auch die Mega CD II-Version dieses Weltraumabenteuers. Mit den Plattformspielen von U.S. Gold hat dieses JVC-Spiel glücklicherweise nicht viel zu tun. Hier darf man in komplett digitalisierten Filmsequenzen und begleitet vom Original-Soundtrack einmal in die Rolle von Luke Skywalker schlüpfen. Wächst hier Konkurrenz für Microcosm und Silpheed heran?



RISE OF THE ROBOTS

Nach wie vor sind die Prügelspiele das angesagteste Spielgenre, und mit Rise of the Robots scheint ein neuer Höhepunkt auf alle Mega Drive- und Mega CD II-Besitzer zuzukommen.



Besonders herausragend ist hier die grafische Darstellung der Gegner, die mit einer speziellen 3D-

Technik kreiert wurden. 3D Visual Contouring, oder kurz 3D VC, lautet das Zauberwort, das dafür verantwortlich ist. Dieses futuristische Prügelspiel macht den Spieler zu einer halb menschlichen und halb androiden Kampfmaschine, die eine Science Fiction-Arena betreten muß, in der die merkwürdigsten Gegner auftauchen. Die Figuren drehen sich allesamt um ihre eigene Achse und agieren, wenn man den Programmierern Glauben schenken darf, dank künstlicher Intelligenz besonders geschickt. Die Hintergrundgrafiken wurden übrigens von Architekten gestaltet. Ist Rise of the Robots einer der Hitarwärtler des Jahres 1994?



MEGA RACE

Die etablierte Softwarefirma Mindscape schickt sich nun an, ihr Sega-Debüt zu geben. Ihr erstes Produkt ist Mega Race,

das zuerst auf dem Mega CD II erscheinen soll.

Wer den Film Running Man kennt, kennt somit auch den Plot dieses Spiels. Kriminelle

erhalten in einer Gameshow die Gelegenheit, ihre Freiheit wieder zu erlangen. Dazu müssen sie "lediglich" ein mörderisches Rennen überstehen, das grafisch verflucht an den Klassiker Power Drift erinnert. Zwischen

den fünfzehn Kursen kommt immer wieder der schleimige Moderator Lance Boil auf den Screen, wo er dank Full-Motion-Video wie

echt moderieren darf. Für die Qualität des Spiels bürgt Cryo, die schon mit Hits wie Dune auf sich aufmerksam machen konnten. Dank CD erwarten uns auch hier die beeindruckendsten 3D-Sequenzen.



BATTLE CORPS

Die Thunderhawk-Schöpfer ruhen sich nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern werkeln neben Soulstar noch an einem weiteren actionreichen 3D-Spiel, von dem wir euch hier erste brandheiße Screenshots präsentieren.



SEGA HOTLINE

Die brandheißen News direkt aus den SEGA-Entwicklungslabors!

ECCO 2

Das zum Klassiker avancierte Spielespektakel um den Delphin Ecco erhält eine Fortsetzung. Worum es sich dreht, konnten wir noch nicht herausfinden, doch erscheinen wird es wohl zum Weihnachtsgeschäft.



ETERNAL CHAMPIONS FÜR GG

Yo! Sega vergißt seine Game Gear-Freunde nicht und verspricht uns eine Umsetzung des fabelhaften Prügelspiels für den portablen Spaßspender. Zu Weihnachten soll es soweit sein!



DEUTSCHE VERSIONEN!

Nach dem überwältigenden Erfolg der deutschen Version von Landstalker will SEGA die Umsetzungsreihe fortführen. Die beiden Mega CD II-Spiele

Double Switch und Mystery Mansion werden vermutlich mit komplett deutscher Sprachausgabe im Sommer erscheinen.



STREETS OF RAGE 3

Gerade noch rechtzeitig nach Redaktionsschluß erreichte uns eine fast fertige Version von Streets of Rage 3. Der erste Eindruck ist vielversprechend, mehr Infos dazu gibt es bestimmt in der nächsten Ausgabe.



VIRTUA FIGHTERS

Nach Virtua Racing soll ein weiteres Spiel mit dem SVP-Chip ausgerüstet werden. Heißester Kandidat hierfür ist natürlich Virtua Fighters, das maßstäbesetzende Prügelspiel aus den Spielhallen.



Nun ist es endlich soweit! Das Multi Mega wird erscheinen. Auf der letzten CES in Las Vegas wurde dieses schicke Gerät innerhalb weniger Stunden zum Gesprächsthema überhaupt. Zu Recht wie wir meinen, denn mit dem Multi Mega wird eine neue Generation in Sachen portable Unterhaltung eingeläutet.

MULTI MEGA

So klein dieses Gerät auch ist, es ist noch viel faszinierender, wieviel Technik in dieses extrem gut aussehende Gehäuse gesteckt wurde. Der Modulschacht am oberen Ende läßt natürlich darauf schließen, daß im Multi Mega ein Mega Drive steckt, das voll kompatibel zu Mega Drive 1 und 2 ist. Öffnet man den Deckel, dann gibt sich auch noch ein CD-Laufwerk zu erkennen, und wer nun vermutet, man könnte alle Mega CD-Spiele benutzen, liegt richtig. Natürlich kann man auch gewöhnliche Audio-CDs hören, womit das Multi Mega den heimischen Disc Man überflüssig

macht. Damit man auch gleich damit loslegen kann, findet man in der Packung noch ein 6-Button Joypad, ein Netzteil, einen Sechserpack Sega-Batterien, eine Stereo-Video-Monitor-Kabel, ein Mega Drive- und ein Mega CD II- Spiel. Das Multi Mega

macht sich nicht nur als tragbarer CD-Player gut, sondern schmückt auch jede Wohnzimmer-Hifi-Anlage. Der Preis wird bei rund DM 900 liegen! Das Yuppi-Gerät schlechthin!



JOYPAD NACHSCHUB!

Wer noch immer mit seinen Original-Mega Drive-Joy-pads spielt, sollte spätestens jetzt seine Sparsbüchse plündern und sich die brandneuen Infrarot-Joy-pads zulegen! Im Zweierpack werden diese Geräte ausgeliefert und lassen den

Kabelsalat in Vergessenheit geraten, denn dank Infrarot funktionieren diese Joy-pads wie eine Fernbedie-nung. Natürlich wurden auch sechs Knöpfe auf den Joypads untergebracht, womit Spiele wie Street

Fighter II oder Mortal Kombat erst zum richtigen Genuß werden.

Nennt uns eine Begrün-dung, wieso man das neue SEGA-Joypad unbedingt haben muß und schickt diese mit dem Kennwort "Joypad" an die Redaktion. Die besten zehn Einsender erhalten ein Joypad-Set umsonst!

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Dragons Revenge	demn. erhältlich
Landstalker dt	demn. erhältlich
Aladdin dt/us	109./-99.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
Bubsy dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Eco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	99.-
CD Ground Zero Texas us	129.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jaguar XJ-220 dt	99.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129./-109.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Microcosm us	129.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Kombat dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL 94 us	119.-
CD Prince of Persia dt/us	89./-79.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Puggsy us	99.-
CD Robo Aleste dt/us	99./-89.-
CD Silpheed dt/us	89./-99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman vs Kingpin dt	109.-
CD Terminator dt	109.-
CD Thunderhawk dt/us	89.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	99.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-

Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-
Desert Strike us	99.-
Dragons Revenge dt	79.-
Eternal Champions us/dt	119./-129.-
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
FIFA International Soccer dt	109./-119.-
Fatal Fury dt	109.-
Fremustung ip	49.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119./-109.-
Galaxus us	99.-
Gain Ground	49.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Golden Axe III ip	89.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc ip	49.-
Grand Slam Tennis dt	39.-
Gunstar Heroes dt/ip	99./-79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119./-99.-
Incredible Crash Dummies us	89.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	69.-
John Madden 94 dt/us	119./-109.-
Jungle Strike dt/us	109./-99.-
Jurassic Park us	109.-
King of Monsters dt	49.-
Landstalker us/dt	109./-119.-
Leadings dt	39.-
Lethal Enforcers dt/us	139./-149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	99.-
Marble Madness dt	39.-
Micro Machines dt	99.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109./-99.-
Mutant League Football us	99.-
NBA Jam dt	119.-
NFL Football us	99.-
NHL-Hockey 94 dt	99.-
NHL Hockey 93 dt/us	89./-69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-

Onifants dt	89.-
Pirates us	109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.	139.-
Rampart us	39.-
Ranxus X us	99.-
Ren & Stimpy Show dt	99.-
Road Rash dt/us	99./-89.-
Robocop dt	99.-
Robocops Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rokys & the Rescue dt	109.-
Royale Rumble dt/us	109.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shining Force dt/us	119./-109.-
Shinobi 3 us ip	99./-79.-
Side Pocket ip	79.-
Sonic III dt/us/ip	89.-
Sonic Spinball dt	129./-119.-
Spiderman X-Man us	99.-
Spitterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/ip-Pal	129./-99.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
T2 The Arcade us	79.-
Tazmania dt	39.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Techno Cash dt/us	99./-79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99./-109.-
Treasure Island (McDonalds) ip	19.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Urbans Soccer dt	89.-
Virtual Racing dt/LIMITED	259.-
WWF Royal Rumble dt/us	119./-109.-
X-Men dt	89.-
Winter Olympics dt	99.-

World of Illusion dt	89.-
X-Men dt/us	99./-89.-
Xenon 2 dt	49.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
3-Spieler Adapter SEGA/EA	49./-59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	129.-
Hyperbeam Pads Infrarot ip	89.-
Japan Converter ip	19.-
Megadrive II 2Pads/Sonic2	279.-
Megadrive II Aladdin Set	285.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	129.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	59.-

3DO

Another World	demn. erhältlich
John Madden	demn. erhältlich
King of the Hill	demn. erhältlich
Animals	109.-
Battletoads	119.-
Dragons Lair	119.-
Northstar Manior	119.-
Leblings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Stellar 7	89.-
Total Eclipse	119.-
3DO us/2 CD/220V	1399.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

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

SUPER NES

Young Merlin	demn. erhältlich
Equinox	demn. erhältlich
Pole Position	demn. erhältlich
Jungle Strike	demn. erhältlich
Skyzaker	demn. erhältlich
7th Saga us	129.-
Acraiser II us	119.-
Aladdin dt/us	119./-129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	99.-
BOB dt/us	129.-
Back to the Future ip	59./-49.-
BattleShip us/dt	119./-129.-
Brett Hull Hockey us	119.-
Big Metal ip	89.-
Blues Brothers us/ip	79./-59.-
Boxing Legends us	119.-
Bubsy dt/7	109./-89.-
Bugs Bunny dt	129.-
Champions World Class Soccer	109.-
Clay Fighter us	109.-
Cliffhanger dt	109.-
Combattibles us	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	129.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	99.-
Darius Force II ip	99.-
Dennis us	49.-
Doomsday Warrior us	99.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-
Edono Kiba ip	29.-

Empire Strikes Back dt/us	119./-139.-
F-1 Hero ip	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59./-69.-
Fatal Fury us	169.-
Fatal Fury II ip	129.-
Final Fantasy II dt	69.-
Final Fight dt	119.-
Final Fight II us	119.-
Final Stretch ip	159.-
First Samurai us	99.-
GP-1 Motorcycle ip/dt	99./-109.-
Go! Troop us/dt	99./-119.-
Inspector Gadget us	119.-
John Madden 94 us/dt	119./-129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthurs World dt	99.-
Lamborghini us	109.-
Lost Action Hero dt	109.-
Lammowerman us	109.-
Lester us	109.-
Lethal Enforcers us	119.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Lufte us	129.-
Major Johnsons Slam Dunk ip	119.-
Mario Allstars dt/ip	89./-79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mega Man X dt/us	109./-129.-
Metal Marine us	139.-
Mortal Kombat dt/us	119./-109.-
Mystical Ninja dt	119.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us/dt	109./-119.-
Pal Attack us/dt	99./-119.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-

Pink Panther us	109.-
Player Manger eng	69.-
Plak dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129./-109.-
Pop'n Twinbee ip	89.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
Robocop dt	109.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Rushing Beat 1 ip	59.-
Rushing Beat 3 ip	159.-
Secret of Mana us	129.-
Space Ace dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings ip	129.-
Space Ace dt	129.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Wing dt/us	109./-99.-
Strategic Turbo dt/us	129./-119.-
Striker us/ip/dt	99./-89./-119.-
Stunt Race FX-Trax	109.-
Sunset Riders us/dt	109./-129.-
Super Air Diver dt/ip	129./-99.-
Suber Back to the Future ip	39.-
Super Battletoads us	79.-
Super Bomberman dt/ip	99./-79.-
Super Bomberman us & Player Ad.	99.-
Super Formation Soccer ip	109.-
Super Hockey dt	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super Pinball dt & Mask ip	99.-
Super R-Type III ip	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
T2 The Arcade Game dt	129.-
Tazmania us	69.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-

Terminator 2 dt/us	129./-99.-
Tetris II / III ip	139.-
Tom & Jerry dt/us	79./-59.-
Tony Meales Soccer us	119.-
Top Gear us/dt	109./-129.-
Total Carnage us/dt	119./-129.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Winter Olympics us/dt	129./-125.-
Wordnits us	49.-
World Heroes us/dt	129./-139.-
Young Merlin dt	139.-
Zombies Ate My Neighbors dt/us	119./-99.-
Zeol us	119.-
4-Spieler Adapter SNES	49.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
Action Pad us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Dual Remote Pad us	109.-
GameMaster 50/60Hz	99.-
PAL Booster ip	59.-
RGB Kabel dt/us	39./-29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K.us	249.-
Super A Joypad SNES dt/us	29.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Verlängerungskabel ip	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	109.-
Raiden	109.-
Dino Dudes	119.-

Tel. 089/5 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO,
 Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

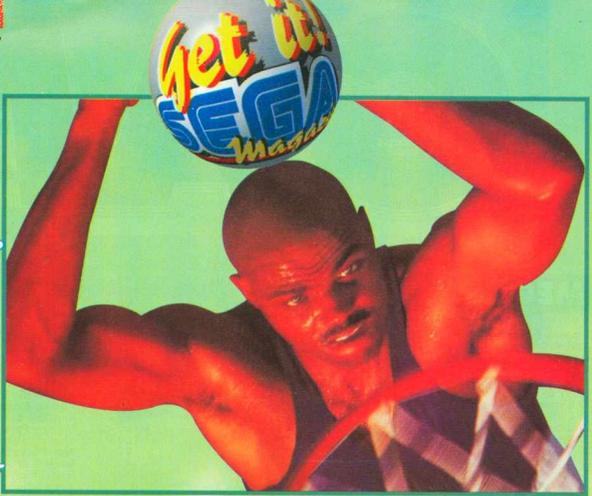
Verandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
 Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
 Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

7n der letzten Ausgabe vom SEGA Magazin wunderten wir uns noch, wieso Charles Barkley im Spieleraufgebot von NBA Showdown fehlte. Nun wis-

SIR CHARLES UNTER-
sen wir auch warum: Er wurde
STÜTZT ACCOLADE IM
vom amerikanischen Soft-
KAMPF GEGEN
warehaus Accolade exklusiv unter
ACCLAIMS NBA JAM!

Vertrag genommen, und somit dürfen sich nur diese raffinierten Jungs mit seinem Namen als Pixelstar schmücken.

Barkley: Shut up and Jam!



Barkley als Designer

Wie man dem Abspann entnehmen kann, gab Charles Barkley nicht nur seinen Namen für dieses Spiel her, sondern desigte sogar kräftig mit. Somit ist es auch nicht verwunderlich, daß es in diesem Spiel besonders rauh zugeht, insbesondere wenn man bedenkt, daß Basketball eigentlich eine Sportart ohne Körperberührung ist.

Dafür, daß Barkley im Spiel enthalten ist, muß man jedoch auf alle anderen NBA-Stars verzichten. Man darf jedoch in einem Menü unter

sechzehn unbekanntem Basketballgrößen auswählen, die alleamt unterschiedliche Eigenschaften haben. Abwechselnd dürfen hierbei der Computer und der Spieler einen Mann wählen. Dies ist deswegen besonders geschickt, weil man sich sonst die besten Spieler alleine schnappen könnte und der andere mit dem zufrieden sein muß, was übrig geblieben ist.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Barkley: Shut up! Sportspiel
Hersteller: Accolade Tel. —
Release: März Preis: ca. DM 120,-
Spieler1-4
Levels7 Orte
Save GamePaßwort
BesonderheitenCharles Barkley desigte mit!

Grafik **82%**

Nicht so spektakulär wie NBA Jam, jedoch abwechslungsreicher und gut gezeichnet.

Sound **79%**

Treibende Beats beim Soundtrack und gute Sprachausgabe können motivieren.

Gesamt **83%**

Wer auf Abwechslung steht, sollte sich dieses tolle Basketballspiel einmal näher ansehen. Es ist wirklich gut!
Ein Muß für Barkley-Fans!

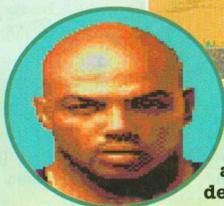
Hot-Spot

Dank Charles Barkley ist dieses Spiel der absolute Mußkauf für jeden NBA Freak. Gut gemacht von Accolade!



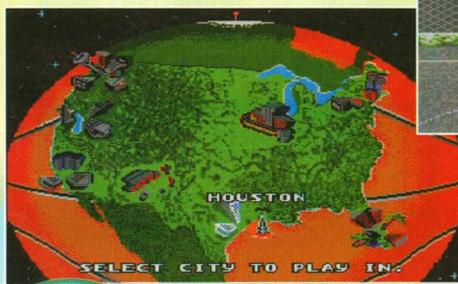
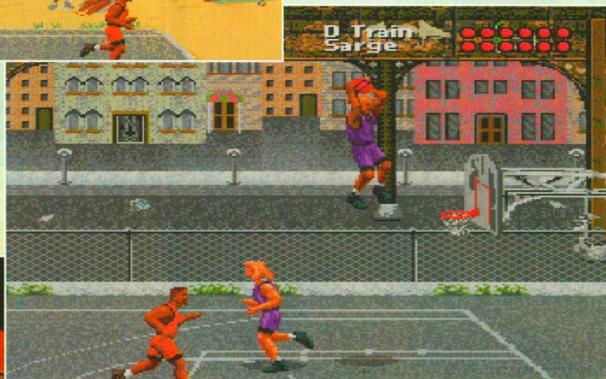
NBA Jam als Vorbild!

Ansonsten hielt man sich jedoch relativ eng an NBA Jam. Two On Two lautet



Grimmig blickt er angesichts der großen

Konkurrenz drein, unser lieber Charles.



auch hier die Devise, und Regeln gibt es keine. Die Länge der einzelnen Viertel darf man zwischen einer und fünf Minuten festlegen, man darf auf Punkte spielen oder ein Turnier im KO-System bestreiten, wobei nach dem Best of 5- oder Best of 3-System gespielt wird. Sieben verschiedene Plätze stehen zur Verfügung, wobei es sich größtenteils um Straßenplätze handelt. In Sachen Grafik gibt es hier bestimmt die größte Abwech-

lung, allerdings sind hierfür die Dunkings nicht ganz so spektakulär gelungen und man kann den Turbo-Modus nicht immer aktivieren. Wenn man jedoch dreimal hintereinander punktet, dann läuft auch hier der Spieler heiß. Die Sprachausgabe ist ebenfalls eine Spur unspektakulärer und die Rasanz nicht ganz so groß wie im großen Arcade-Vorbild.

Keine drei Punkte!

Letztendlich kann man Barkley: Shut Up and Jam! jedoch als rundum gelungenes Basketballspiel bezeichnen, das dank der 4 Player-Option eine ganze Menge Spaß macht. Wem NBA Jam zu rasant ist, dem kann man hiermit dieses Spiel ans Herz legen.

hi

Word Up

Die Sportspezialisten legen nach Winter- und Summer Challenge ihr zweifellos bislang bestes Sportspiel vor. An sieben verschiedenen Schauplätzen wird Basketball bester Qualität geboten, und wenn Sir Charles die Gegner über den Haufen läuft, dann kommt wirklich

Spaß auf. Zu viert macht es natürlich am meisten Spaß! Nicht ganz so spektakulär wie NBA Jam, jedoch abwechslungsreicher. Unbedingt ansehen!



Schnappt euch das nächste Megaphon und lauft auf die Straßen, denn NBA Jam ist endlich da! Jeder soll wissen, daß das beste Sportspiel aller Zeiten für

DER

den Mega Drive erschienen ist.

ARCADEKNÜLLER

Das beste Basketballspiel, das

LÄSST DIE MEGA

saßigste Vier-Spieler-Spiel, das

DRIVER IN DER

am besten spielbare Sportspiel

NBA JAMMEN!

wurde nun direkt von der Spielhalle in den Modulschacht des Mega Drives transportiert.

DAS GAMEPLAY

Mußte man sich bisher bei den meisten Games immer noch einspielen, so kann man bei NBA Jam sofort loslegen, und man hat das Gefühl, nie etwas anderes gespielt zu haben. Man muß keine komplizierten Regeln lernen oder Special Moves-Kombinationen, hier hat man es mit einem ganz einfachen Spiel von je zweiköpfigen Teams gegeneinander zu tun.



Hot-Spot

Das beste Basketballspiel aller Zeiten für den Mega Drive! NBA Jam ist galaktisch!

NBA Jam

Das schönste an NBA Jam sind natürlich die spektakulären Dunkings.



Und das Ziel ist es natürlich, den Ball schnellstmöglich und so oft wie möglich im Korb zu versenken.

DAS ERSTE SPIEL

Zunächst ist man schon einmal von der Grafik fasziniert. Die vier Spie-

ler sind wunderbar groß, fein animiert, extrem schnell und ähneln tatsächlich dem, was sie darstellen sollten. Die 54 Top-Spieler der NBA wurden hier perfekt in Pixel-Helden verwandelt und haben unterschiedliche Gesichter, Größen und Figuren. Hier hört es

mit der Realitätsnähe allerdings auch schon auf, aber dadurch wird NBA Jam allerdings auch besonders faszinierend. Jeder der Spieler hat eine ganze Menge an verschiedenen Varianten, wie er den Ball im Korb unterbringen kann. So drehen sie sich beispielsweise zweimal um die eigene Achse, springen



Es stehen insgesamt 54 Stars der NBA zur Auswahl, unter ihnen auch der Deutsche Detlef Schrempf.

JAM! WHATTA MAN!

Hier zeigen wir euch die spektakulären Dunkings der NBA Stars! Man muß es einfach selbst gesehen haben, um glauben zu können, wie toll das Ganze animiert wurde!



ACCLAIM, MIDWAY UND MORTAL KOMBAT 2

Noch vor einem Jahr war Acclaim eines der erfolgreichsten und am meisten belächelten Softwarehäuser der Welt. Sie verstanden es hervorragend, mittelmäßige Spiele dank toller Lizenzen mit großen Namen millionenfach zu verkaufen. Die brachten ihnen zwar Geld, aber bestimmt keine Anerkennung. Bestes Beispiel hierfür ist die NBA Allstar Challenge, die gelinde gesagt katastrophal war. Zusammen mit Midway, der Automatenfirma, kamen sie jedoch auf die absolute Erfolgsspur. Probe Software setzte für sie den Arcade-Knüller Mortal Kombat exzellent um und der Bann war gebrochen. Iguana Entertainment aus England ist übrigens für die NBA Jam-Umsetzung verantwortlich. Nun wurde sogar ein Vertrag zwischen Midway und Acclaim geschlossen, der Acclaim die Erstrechte an allen kommenden Midway-Automaten sichert. In der Hoffnung, daß es qualitativ weiterhin so gute Spiele gibt, erwarten wir nun Mortal Kombat 2, das am 13. September 1994 kommen soll.



Der Mega-Spaß ergibt sich, wenn bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten.

bedeutet, daß der Turbo-Mode solange aktiviert ist, bis das andere Team punktet oder der Spieler müde wird. Perfekte Sprachausgabe leistet natürlich auch noch ihren Teil, und wenn es heißt "He's On Fire" oder "Ugly Shot", dann wird das Spielzimmer zur Basketballarena.

AUSSERDEM...

Jeder der Spieler wird in verschiedenen Bereichen eingestuft, was Speed, Three Points, Dunkings oder Defensive angeht. Umfassende Statistiken erlauben in der Halbzeitpause eine ausführliche Analyse des eigenen Gameplays. Die drei Buttons wurden mit den Funktionen Passen, Turbo oder

mehrere Meter hoch in die Luft und bringen die Rückwand des Korbs problemlos zum Splintern. Diese unglaublichen Special Moves erreicht man im Turbomode, den man per Knopf aktiviert.

TURBO FOREVER!

Wenn ein Spieler dreimal hintereinander einen Korb erzielt, ohne daß das andere Team punkten kann, dann ist er On Fire. Das



Die digitalisierten Kommentare des Sprechers machen NBA Jam zum perfekten Sportspiel! Boom Shakalak!

Word Up

Fantastisch! Zunächst dachten wir, daß der Automat nicht gut umgesetzt werden könnte, doch Acclaim leistete Unglaubliches. Die Mega Drive-Version macht praktisch genausoviel Spaß wie der Automatenknüller! Wenn man zu viert um die Punkte kämpft, die spektakulären Dunks sieht und die unglaubliche Rasanz erlebt, dann fühlt man sich fast wie

Micheal Jordan in seinen besten Zeiten. Nach Mortal Kombat landet Acclaim hiermit garantiert den nächsten Knüller, und der ist sogar noch familienfreundlich! Get It!



COMING UP!

Die Basketballwelle ist noch nicht vorüber! Demnächst geht es munter weiter. Auf der Seite 97 findet ihr bereits einen Bericht über Hyperdunk, den Konami-Vertreter, während auf Seite 102 das neueste Basketballspiel von Virgin wartet, das sich Jammit nennt. Tecmo will uns Super NBA Basketball unterjubeln.





Wenn ein Spieler dreimal hintereinander punktet, dann „läuft er heiß“ und der Turbomodus, den man sonst per Button anwählt, ist ständig aktiv.

Wurf belegt, man darf gegen einen Computergegner antreten und der 4 Player-Adapter wird natürlich auch unterstützt. Was will man mehr von einem Spiel erwarten! NBA Jam ist perfekt!

hi

Check Up

Mega Drive
16 MBit



NBA Jam Sportspiel
 Hersteller: Acclaim Tel. 0221-617649
 Release: März Preis: ca. DM 120,-
 Spieler 1-4
 Levels 5 Skills
 Save Game Batterie
 Besonderheiten.. 4 Player-Adapter
 15 Spielstände

Grafik 89%

Fantastische Animationen und perfektes Scrolling mit tollen Effekten können nur begeistern.

Sound 84%

Wenn die Sprachausgabe gelungene Dunks feiert, dann wird die Atmosphäre einfach unglaublich.

Gesamt 91%

Dieses Spiel wurde einfach perfekt umgesetzt! Zu viert wird es ganz einfach zum absoluten Traum!

BASKETBALL TOTAL!

Bislang konnte kein Basketballspiel die Charts erobern, und nun versuchen drei Spiele auf einmal, in der Gunst des Käufers vorne zu liegen. Wir fassen die Qualitätsmerkmale der aktuellen Hits noch einmal zusammen!



NBA JAM

Keine Simulation, sondern ein actionreiches Sportspiel mit spektakulären Dunking-Einlagen. Grafisch und soundtechnisch fantastisch gelungen! Vier Spieler fighten gegeneinander in einem extrarasanten Sportspiel mit den 54 Top-Stars der NBA. Nichts für Detail-Fanatiker, die auf alle Regeln Wert legen! Ansonsten der Hit!



BARKLEY! SHUT UP AND JAM!

Die Programmierer von Barkley-Shut Up and Jam! ließen sich offensichtlich von NBA Jam inspirieren, versuchten jedoch auch, das Spiel mit einigen neuen Features auszustatten. Beispielsweise darf man auf sieben verschiedenen Plätzen spielen, die ebenfalls mit tollem 3D-Scrolling aufwarten können. Nicht ganz so rasant, aber immerhin gut!



NBA SHOWDOWN

Leider können Electronic Arts in Sachen Basketball qualitativ nicht mit ihrem FIFA Soccer gleichziehen. Der Nachfolger zu Bulls vs. Lakers ist grafisch ziemlich enttäuschend und außerdem sehr langsam. Auf der Plus-Seite kann man aber immerhin verbuchen, daß dieses Spiel die realistischste und komplexeste Basketballsimulation ist.

Grafik 89%

Sound: 84%

Gesamt: 91%

Grafik 82%

Sound: 79%

Gesamt: 83%

Grafik 71%

Sound: 70%

Gesamt: 66%

Fürn letzten Zeit wurde es in Sachen heißer Actionspiele etwas ruhig auf dem Mega Drive. Wer angesichts der Mega CD II-Titel Microcosm, Thunder-

KAMPF GEGEN DIE
hawk oder Silpheed schon alle
SCHWERKRAFT MIT
Action-Felle davonschwimmen sah,
FANTASTISCHER
darf sich nun auf ein hochklassiges
GRAFIK AUF DEM
Actionspiel von Sega freuen, das
MEGA DRIVE.

jedoch nicht nur Baller-Puristen gefallen dürfte.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Subterrania Actionspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: März Preis: DM 129,95

Spieler 1
Levels 9
Save Game
Besonderheiten Brillante
technische Effekte, tolles Scrolling

Grafik 86%

Die abwechslungsreichen Grafiken machen dank spezieller Zeichentechnik allesamt einen tollen Eindruck.

Sound 84%

Melodische Soundtracks im Techno-Sound und spektakuläre Effekte sorgen für Hörgenuss erster Güte.

Gesamt 81%

Das interessante Gameplay macht Subterrania zum originalsten Actionspiel seit langem.

Subterrania



einprägen sollte, wenn man eine Chance haben will, warten mit faszinierenden Grafiken auf, die das letzte aus der Farbenpracht des Mega Drives herausholen.

Köpfchen gekragt!

Actionspiele-Fans, die auf pures Dauerfeuer stehen, werden sich zunächst mit Subterrania etwas schwer tun, denn neben einem flinken Daumen ist auch ein geschicktes Händchen gefragt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Actionspielen hat man es hier nicht mit sturem Horizontalscrolling zu tun, sondern mit einem flexiblen Multi-Direktional-Scrolling. Der Bildschirm bewegt sich in eine der sechzehn Richtungen, in die ihr euer Raumschiff steuern könnt. Aus diesem Grund ist es auch

Wer den Klassiker Thrust kennt, weiß auch schon, worum es sich prinzipiell in Subterrania dreht, das von einem amerikanischen Cracker-Team programmiert wurde. Man steuert ein Raumschiff, das aufgrund der Schwerkraft ständig Richtung Boden gezogen wird. Nur per Einsatz von Düsen kann man das Raumschiff in der Luft halten. Per Steuerkreuz darf man das Raumschiff um die eigene Achse drehen. Das klassische Spielprinzip wurde aber den 90ern entsprechend aufgepeppt. Neun gigantische Levels, die man sich zu Beginn eines Levels per Karte

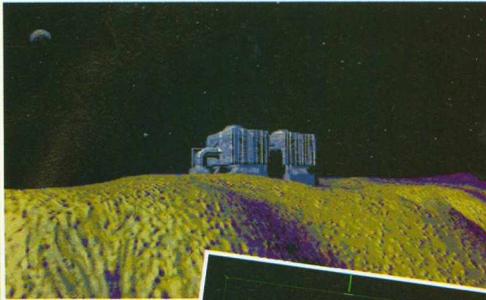


Hot-Spot

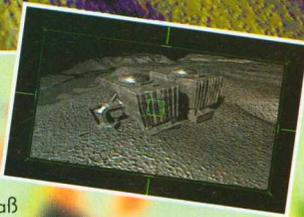
Auf den Spuren alter Computerklassiker wurde ein modernes Actionspiel mit High-Tech-Touch geschaffen. Gut gelungen!



Subterrania erinnert auf den ersten Blick an den G64-Klassiker Thrust.



Die grafischen Effekte sind wirklich erstaunlich.



besonders wichtig, daß ihr euch die Karte genau-stens einprägt, die zu Beginn des Levels erscheint, denn wenn man sich mit einer rasanten Geschwindigkeit fortbewegt, sollte man auch wissen, was auf einen zukommt.

Fuel benötigt!

Um das Ganze nicht zu einfach zu machen, müßt ihr auch ständig Ausschau halten nach Benzin-Behältern, die euren Treibstoff-Vorrat auf Vordermann bringen, denn selbst die besten Düsen sind

auf den teuren Tropfen angewiesen. Stationäre Raketenwerfer kennt man ja auch schon aus dem Klassiker, doch so gemeine Zwischen- und Endegner sind nur bei Subterranea enthalten. Genau daraus bezieht Subterranea seinen Reiz, denn hier wird der Action-Freak bis auf das letzte gefordert.

hi



Word Up

Subterranea entpuppt sich als rasantes Actionspektakel, das den Mega Drive technisch bis auf das letzte fordert. Hier darf man nicht nur beweisen, wie schnell man schießen kann, sondern auch wie geschickt und feinfühlig man ein Raum-

schiff durch enge Gänge schleusen kann. Die tolle Grafik und der gelungene Soundtrack runden dieses empfehlenswerte Actionspiel ab.



PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (dt.)		Mega CD-2 (dt.)	
Addams Family	99	Micro Machines	83
Aladdin	108	Mortal Kombat	109
Andre Agassi Tennis	99	NBA Allstar Challenge	99
Asterix	108	NBA Jam	114
Bram Stoker Dracula	108	NFL Quarterback Club	116
Brett Hull Hockey	83	NHLPA Hockey '94	99
Champion League Sr	99	Pele Soccer	92
Chuck Rock 2	99	Puggsy	91
Cool Spot	99	Ranger X	99
Cosmic Spacehead	89	Rocket Knight Adven	94
Eternal Champions	125	Shining Force	108
F 117	94	Shinobi 3	99
F-15 Strike Eagle 2	116	Sonic 3	125
Fantastic Dizzy	85	Sonic Spinball	99
FIFA Intern. Soccer	94	Streetfighter 2 Cha.	125
Flashback	108	Terminator 2(Judg. D.)	99
Flintstones	99	Tiny Toons	91
Gauntlet 4	99	Toejam & Earl 2	108
Gunstar Heroes	99	Turrican	99
Hook	99	Turtles' Tourn Fight	113
John Madden Foot	94	Virtual Pinball	91
Jungle Strike	108	Wiz'n Liz	99
Jurassic Park	104	WWF Royal Rumble	116
Landstalker	108	Young Indy	108
LHX Attack Copper 2	99	Zombies	89
Lotus Turbo Chail. 2	94	Zool	98
			Wonderdog
			WWF Rage i. t. Cage

Neu: Sonderzubehör für SNES und Mega Drive
MULTI GAME HUNTER II nur für DM 699,-

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

Wir führen auch Amiga, PC, SNES, CD32, GB, CG! Bitte Preisliste anfordern!
Versandkosten: Vorkasse 2 DM, Nachnahme 9,50 DM (+ Zahlkartengebühr 1 DM); Ausland nur gegen VK.
20 DM ab 300 DM versandkostenfrei! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!
PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Peter Jantz Videospiele Versand

**Königsberger
Straße 20
72406 Bisingen**

Sega

Mega Drive

Cool Spot109,95
Donald Duck (Quackshot)109,95
Gunstar Heroes99,95
Lemmings109,95
Mickey & Donald (World of Illusion)99,95
Shinobi III99,95
Son of Chuck (Chuck Rock 2) ...109,95

Mega CD

Ecco the Dolphin ...89,95

Versand

per NN zzgl. 9,00
Telefon (0 74 76) 76 62
Fax (0 74 76) 76 62

Öffnungszeiten

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

Sie es CD-ROM-Spiele gibt, geistert ein Name durch die Spielewelt: Microcosm wurde als das aufwendigste Stück Softwareunterhaltung aller Zeiten

DAS MENSCHLICHE

angepriesen. Die Erwartungen

ACTION-SPEKTAKEL

wurden immer höher und

FORDERT DAS MEGA CD II

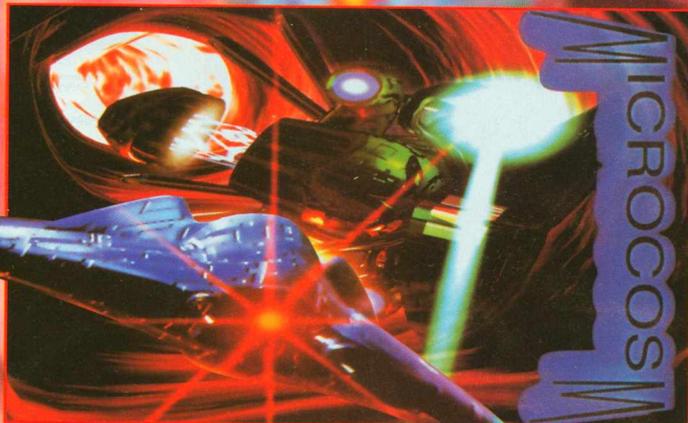
der Erscheinungstermin wurde

BIS AUF DAS LETZTE!

immer weiter nach hinten verschob

AB IN DIE VENEN!

ben. Wenn mit den armen Spielereakteuren so ein Spielchen getrieben wird, dann liegt das in der Regel an der zweifelhaften Qualität des Produkts.



Microcosm

Erwartungen erfüllt!

Doch bei Microcosm lag dies zweifellos an dem unglaublichen Entwicklungsaufwand, der für dieses Spiel getrieben wurde. Man unterschätzte einfach die Arbeit, die man sich für dieses Spektakel aufgeladen hatte. Schließlich wollte man einen kompletten Menschen auf einer CD unterbringen. Keine Sorge, hier wurde niemand zerschnipgelt, die Story des Spieles, die der des Filmes "Die Reise ins Ich" nicht ganz unähnlich ist, lautet nur folgendermaßen: Ein hochrangiger Wissenschaftler liegt im Sterben, und nur per Miniraumschiff, das durch die Adern düst, kann man die lebenserhaltenden notwendigen Operationen durchführen. Ihr geht natürlich als Top-Secret-Mann ins druckreiche Blut-spektakel....

Fünf Wege zum Leben!

Der siebenminütige Vorspann schafft es nicht zuletzt dank der hervorragenden Musik, eine ungewöhnliche Atmosphäre ins Spieleszimmer zu zaubern. Ihr werdet letztendlich unglaublich verkleinert und in den Körper injiziert. Man wundert sich schon gar nicht mehr, als man dort eine Art Raumstation vorfindet, von der aus man sich auf insgesamt fünf Missionen begibt, wobei man die letzte erst dann bestreiten darf, wenn man die vorherigen erfüllt hat. Spielerisch gesehen läßt sich Microcosm am ehesten noch mit dem guten alten Space Harrier vergleichen. Hier rauschen aus den Tiefen der Venen unglaubliche Mengen an fantasievollen Gegnern heran, die mit unterschiedlichen starken Waffen erledigt werden dürfen. Smart Bombs und auftauchende Extrapillen erleichtern die Aufgabe erheblich. Um das Ganze auch spielerisch



Die kurzen Zwischensequenzen haben es in sich. Durch das Gehirn düst man per Raumanzug.



Hot-Spot

Microcosm ist keineswegs nur eine Riesen-Hype, sondern ein umfangreiches Action-Abenteuer voller Rasananz und faszinierender Effekte.

Unglaublich schnell und ruckelfrei düsen ganze Geschwader von weißen Blutkörperchen, seltenen Viren und Monstern auf das Raumschiff zu.



GET INTO THE GROOVE

Hier zeigen wir euch faszinierende Bilder aus dem mehrminütigen Vorspann, der so jedem Hollywood-Film alle Ehre machen würde!



hi

anspruchsvoll zu gestalten, dachte man auch noch an Abzweigungen, die man ab und zu selbst einschlagen darf. Per Button könnt ihr eine Art Karte einsehen, die euch den Weg durch die einzelnen Bereiche zeigt. Wenn ihr Glück habt, dann könnt ihr irgendwo überraschend auf eine ganze Batterie an Extrawaffen treffen, wenn ihr Pech habt, dann begegnet ihr einem der eindrucksvollen Endgegner. Atemberaubende Zwischensequenzen, unterschiedliche Szenarien und verschiedene Raumschiffe inklusive eines Raketenrucksack-Anzugs machen Microcosm zum empfehlenswerten Actionspiel, das dem Hype ein Schnippchen schlägt.

SILBERLING-KONKURRENZ!

● **Thunderhawk**

Die Grafik ist hier noch beeindruckender, denn hier wird sie in Echtzeit berechnet, was dem Spieler das Gefühl gibt, wirklich im Hubschrauber zu sitzen. Lediglich soundmäßig zieht Thunderhawk den kürzeren. Das Referenz-Spiel



Grafik: + Sound: - Gesamt: +



● **Silpheed**

In Sachen Grafik findet sogar das beeindruckende Silpheed seinen Meister und spielerisch setzte dieses Action-Game sowieso noch nie Akzente. Somit bleibt Silpheed nur noch Platz 3 auf dem Action-Thron!

Grafik: - Sound: - Gesamt: -

Word Up

Gelungen! Nach Thunderhawk und Silpheed dürfen sich die Mega CD II-Besitzer mit einem weiteren erstklassigen Actionspiel vergnügen, das so nur auf einem Mega CD II möglich ist. Qualitätsmäßig ordnet sich dieses Spiel zwischen den beiden vorgenannten Hits ein, womit es einen weiteren Grund

gibt, ins CD-Zeitalter zu starten. Eine unglaubliche Menge an hervorragenden Grafiken wurde auf die CD gepresst und das eigentliche Spiel wurde dabei auch nicht vergessen. Nicht lange zögern, sondern zulegen!



Check Up



Microcosm Action
 Hersteller: Sony Tel. —
 Release: März Preis: ca. DM 100,-

Spieler 1
 Levels 5
 Save Game Nein
 Besonderheiten
 Full-Motion-Grafik pur!

Grafik 81%

Alleine der mehrminütige Vorspann fasziniert schon! Noch spektakulärer wird es in den eigentlichen Levels!

Sound 86%

Toller Techno-Sound von Rick Wakeman, der Rockerlegende der Kultgruppe Yes, und gelungene Effekte.

Gesamt 79%

Zweifellos das derzeit faszinierendste Spiel für alle Mega CD II-Besitzer, die nichts gegen eine geballte Ladung Action haben.



ennspiele sind langweilig? Schneller und flüssiger als in F1 oder Lotus 2 geht es nicht? Weit gefehlt, meine Damen und Herren, denn mit Virtua

DAS BESTE RENNSPIEL

Racing eröffnet Sega eine neue

ALLER ZEITEN ENTFÜHRT

Spielerdimension, die nicht zu

EUCH IN EINE NEUE

Unrecht für Furore in den Spielhal-

SPIELDIMENSION JENSEIT'S

len sorgt. Eine Mega Drive-Umsetz-

VON 16 BIT UND SUPER F/X!

zung lag natürlich nahe, doch angesichts der Fähigkeiten des altgedienten Systems kamen sogar den größten Optimisten Zweifel. Doch zeigte Sega einmal wieder allen, was eine Harke ist, und bastelte einen speziellen Zusatzchip, der den Super F/X-Chip zum Aushilfsarbeiter werden läßt. Nie war die Sega-Hardware den Chips des großen Konkurrenten Nintendo überlegener! Selbst den größten Nintendo-Fanatikern blieb beim Vergleichslauf von Stunt Car Race FX und Virtua Racing jedes



Virtua Racing



Beim Boxenstopp darf man leicht ungewöhnliche Mechaniker bei der Arbeit bewundern.



Hot-Spot

Sega spielt mit dem SVP-Chip den entscheidenden Trumpf im Kampf gegen Nintendo aus und gewinnt klar. The better one wins!



einzelne Wort im Hals stecken, denn sie mußten neidlos anerkennen, daß Virtua Racing das beste Rennspiel aller Zeiten darstellt.

WURUM GEHT'S?

Ihr übernehmt natürlich die Position eines Rennfahrers, wie es

TURN, TRACK, TURN!

Bereitete es bislang bei Rennspielen oft Probleme, ob man nun nach rechts oder links steuern

rotierenden Streckenübersicht gelöst. Ihr fahrt ganz einfach immer nach oben! Sehr ein-drucksvoll!



EXKLUSIV!! DIE AM-2 CREW IM INTERVIEW



WIR HABEN FÜR EUCH HERAUSGEFUNDEN, WER HINTER DEM PROJEKT STECKT. HIER ZEIGEN SICH DIE PROGRAMMIERER



Wellenformen ist. In den meisten Fällen wird ein DSP verwendet, um Soundeffekte zu erzeugen. Aus diesem Grund kann der SVP-Chip die Konsole im Soundbereich unterstützen

ERSTMALIG IN EINER DEUTSCHEN PUBLIKATION!

Segas neuer Zusatzchip wird natürlich im ständigen Vergleich mit dem Super F/X-Chip stehen. Was sind denn nun die Vorteile des SVP gegenüber Super F/X?

Was tut SEGA, um die Kosten für zukünftige SVP-Spiele niedrig zu halten?

SEGA plant eigentlich einen DSP-Adapter, der im dritten Quartal 1994 erscheinen sollte.

Ein Grafikzusatzip soll ja die Darstellung beschleunigen, und das erledigt der SVP wesentlich besser. Er kann drei- bis viermal mehr Polygone darstellen.

Wird es mit dieser Art von Spezial-Chips möglich sein, mehr Farben darzustellen?

Angeblich produziert Nintendo einen 20 MHz-Super F/X-Chip für das Spiel Stunt Car F/X. Wird SEGA den SVP ebenfalls verbessern?

Ein spezieller Grafikmodus ermöglicht die Darstellung von 512 Farben gleichzeitig.

Werden sie diese neue SVP-Technik auch für das 32 Bit-System verwenden?

Wir haben nicht gehört, daß Stunt Car FX mit 20 MHz laufen soll. Selbst wenn es so schnell sein soll, der SVP ist mit 23 MHz immer noch schneller!

Der SVP-Chip hat nichts mit der 32 Bit-Technologie zu tun. Der SVP wird exklusiv für den Mega Drive verwendet.

Wir hörten, daß SEGAs SVP auch Zweikanalton produzieren kann. Ist das wahr? Könnten sie die Unterschiede zum SVP-PWM-Sound erklären?

Ist das Entwicklerteam von Virtua Racing für Mega Drive dasselbe, das die Spielhallenversion entwickelt hat?



Ja. SEGAs SVP ist ein DSP-Chip, was im Grunde genommen ein Prozessor zur Berechnung von

Nur einige Mitglieder des Teams haben auch an der Spielhallenversion mitgearbeitet.



Vielen Dank für das Interview.

Word Up

Außerirdisch! Letzten Monat dachte ich schon, Sega ist mit Sonic 3 am Höhepunkt angelangt, doch mit Virtua Racing setzen sie noch einen drauf. Der SVP-Chip verhilft dem Mega Drive zu Spielen einer neuen Dimension, die den stolzen Preis auch ganz klar wert ist. Die schnellsten Polygongrafiken aller

Zeiten im Konsolenbereich und ein phänomenales Gameplay lassen nicht nur die Super NES-Besitzer vor Neid erblasen. Der Automat wurde perfekt umgesetzt und sogar noch mit einem Zwei-Spieler-Modus versehen! Dieses Spielerlebnis darf man nicht versäumen!



Michael Schumacher beispielsweise ist. Drei Kurse warten drauf, möglichst schnell durchfahren zu werden. Dazu gibt es auch noch drei unterschiedliche Spielmodi, ausführende Highscores und eine perfekte Spiel-

barkeit. Wer nun denkt, das hatten wir doch alles schon einmal, und zwar mit mehr als drei Kurven, der lese den nächsten Absatz äußerst aufmerksam durch!

VIRTUAL REALITY

Hier wurden nicht einfach Kurse mit ein paar Kurven und Steigungen gebastelt, nein, hier hat man unglaublich realistische Rennstrecken auf den Screen gezaubert, die erstmalig die vielzitierte Bezeichnung Virtual Reality ver-

SEEING IS BELIEVING

Per Button dürft ihr jederzeit (!!) in eine von vier Perspektiven wechseln. Dabei wird während der Fahrt gezoomt, daß man nur noch stauen kann! Hier seht ihr fünf von 16 Stufen!!!!



Einzig und alleine der Himmel wurde gemalt, der Rest besteht aus Polygonen.

dienen! Man darf durch Steilkurven breiteren, die Dunkelheit in Tunneln miterleben und atemberaubende Fahrten durch Felswände bestaunen. Der Höhepunkt ist natürlich der benachbarte Rummelplatz mit einem beeindruckenden Riesenrad.



HÖHEPUNKTE IM DUTZEND!

Sage ich eben Höhepunkt? Dann muß ich flugs noch die weiteren Highlights nennen, die euch erwarten, bevor ich die Bilder für sich sprechen lasse. Zum einen ist da noch die einzigartige Spielbarkeit, die euch das Fahrzeug perfekt steuern läßt. Dann hätten wir noch den tollen Zwei-Spieler-Modus, der mit unverminderter Geschwindigkeit zwei Spieler gleichzeitig per geteiltem Bildschirm neue Spieledimensionen erleben läßt. Habt ihr im Virtua-Racing-Modus gut abgeschnitten, dann winkt euch noch eine Belohnung im Replay-Modus. Entweder per Hubschrauber-Flug oder verschieden positionierter Kameras dürft ihr in eindrucksvoller Art und Weise euer Rennen noch einmal Revue passieren lassen. Abschließend möchte ich noch auf die unterschiedlichen Perspektiven hinweisen, die man einnehmen darf. Mehr könnt ihr euch hoffentlich dank des Kastens darunter vorstellen! Viel Spaß!

hi

Check Up

Mega Drive
16 MBit



V.R.
Racing™

Virtua Racing Rennspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: ca. April Preis: DM 209,-

Spieler 1-2
Levels 3
Save Game Batterie
BesonderheitenErstmalig SV Zusatzchip integriert!

Grafik 96%

Die schnellste und beste Polygongrafik eines Konsolenspiels aller Zeiten! Das Trumpf-As im Kampf gegen Super F/X!

Sound 79%

Ansprechende Jingles, tolle Sprachausgabe und passable Effekte sorgen für eine tolle Atmosphäre.

Gesamt 94%

Wenn es ein Spiel gibt, das rund DM 200,- wert ist, dann dieses! Das Spieleereignis neben Sonic 3 in den neuerziger Jahren!

SUPER NES	
Aladdin dt	109.90
Bomberman dt	99.90
Bomberpaket dt	154.90
Buggs Bunny	139.90
Clay Fighter	139.90
Empire Strikes Back dt	139.90
Equinox dt	139.90
F1-Pole Position dt	139.90
Flashback dt	139.90
John Madden '94	129.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Lufia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Nigel Mansell dt	129.90
Paladin's Quest	139.90
Plok dt	89.90
Rock N'Roll Racing dt	129.90
Secret of Mana	149.90
Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Super Turrican dt	99.90
Winter Olympics	139.90
Young Merlin dt	149.90
Action Replay Pro II dt	110.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Fire-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Super Scope PAL	ab 89.90

UMBAU 50/60Hz

Vorteile:
 - Alle! Wirklich alle Spiele sind ab sofort lauffähig!
 - Spiele werden 20% schneller!
 - Keine lästigen "PAL-Balken" mehr... (das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus!)!

Und das ist NEU:
 Speed it UP!... *Classic* **99.00**
 Umbau inkl. Schachtverlängerung

So geht's:
 - Grundgerät pur (ohne Netzteil und Joypads) einschicken.
 - solange "Mensch ärgere Dich nicht" spielen.
 - nach 3 Werktagen ist der Umbau fertiggestellt.

Das ist für uns selbstverständlich:
 - Umbau Ihres Gerätes nur durch geschultes Fachpersonal.
 - 1/2 Jahr Garantie auf den Umbau.
 - Mitgeliefertes Zertifikat.

Do it Yourself:
 - Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung (nur für Bastelfreaks)

Speed it Up!... *Classic* **79.00**

MEGA DRIVE	
Aladdin dt	119.90
Bubsy the Bobcat dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Landstalker dt Texte	129.90
Mega Turrican	119.90
Sonic III dt	139.90
The Otitants dt	88.00
Toejam & Earl II dt Texte	119.90
VIRTUA RACING DT	266.00

MEGA CD II	
Double Switch	124.90
Dune	119.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	119.90
Lunar - the Silver Star	114.90
Microcosm dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pirates Gold	129.90
Puggys dt	119.90
Son of Chuck dt	109.90

MEGA DRIVE II	189.00	MEGA CD II	509.00
RGB-Kabel MD I&II	39.90	CDX Adapter	109.90
6-Button Joypad dt	39.90	Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Adapter für us/jp-Spiele	39.90	Umbau 50/60Hz MDII	59.90
		RGB-Umschaltbox	ab 149.90

Street Winner II Joyboard

129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer -
 Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES -
 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

arJay

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	339.00
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Weitere NEC GEO Titel am Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1489.00
inkl. RGB-Umbau	1789.00
3DO-Spiele am Lager	

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Service für beide Magazine.	

JAGUAR

Grundgerät PAL	599.00
Grundgerät RGB	699.00
Joypad	59.90
Jaguar Spiele am Lager	

TURBO GRAFX
 das ist der Rest!!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen	299.00
---	--------

arJay-Games
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

Fach kann mich noch lebhaft an die Spielemesse 1992 in Köln erinnern. Auf einem kleinen, fast mickrigen Stand präsentierte ein damals noch unbe-

**DAS VORZEIGESPIEL
KANNTER HÄNDLER EIN PRÜGELSPIEL
FÜR DEN EXOTEN NEO**

für eine exotische Konsole

**GEO WILL SEINEN
NAMENS Neo Geo, das aufgrund
WEG AN DIE MEGA**

eines unerschwinglichen Preises

DRIVE-SPITZE PRÜGELN

zu Recht nie den Durchbruch schaffte. Die gesamte Spielepro-

Art of Fighting



minenz aller Fachmagazine und Entwicklungsteams stürmte den Stand, um ein Exemplar des bis dahin spektakulärsten Prügelspiels zu ergattern. Eine fantastische Grafik konnte mit spektakulären

Das Spiel wurde sauber umgesetzt, lediglich die Zoom-Effekte mußten sich dem 68000er beugen. Doch leider sorgten in der Zwischenzeit Spiele wie Mortal Kombat, Street Fighter II oder Eternal Champions für Aufsehen und degradieren Art of Fighting zum soliden Prügelspiel der Dutzend-Art.

hi



Zoom-Effekten begeistern. Mittlerweile sind zweieinhalb Jahre ins Land gezogen und Art of Fighting gibt sein Mega Drive-Debüt.

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Art of Fighting Beat 'em Up
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: März Preis: DM 129,95

Spieler1-2
Levels
Save GameNein
BesonderheitenUmsetzung
des Neo Geo-Kultspiels

Grafik **70%**

Ohne die spektakulären Zoom-Effekte wirkt dieses Spiel im Zeitalter von Street Fighter II und Eternal Champions etwas verstaubt.

Sound **69%**

Unter der Rubrik nett, aber nicht auffällig, läßt sich der gewöhnliche Standard-Soundtrack einordnen.

Gesamt **71%**

Zweifelloos ein spielsenswertes Prügelspiel für Beat 'em Up-Freaks! Doch kein Mußkauf!

Hot-Spot

Weltklasse auf dem Neo Geo, passabel auf dem Mega Drive! Das Prädikat für Art of Fighting.

Word Up

Ein zweifellos großer Name darf nun sein Mega Drive-Debüt geben, doch Namen sind auch nur Schall und Rauch, wie wir leider feststellen mußten, denn zu Zeiten eines Eternals Champions oder Street Fighter II kann man mit diesen Special Moves keinen

Beat 'em Up-Crack mehr locken. Leider fehlen auch die beeindruckenden Zoom-effekte.





Games World.

Fantasy, Action, Competition. Und die große Herausforderung: Wer schlägt den Videator? Die ultimative Videogame-Show für Freaks. Mit Roby Rob.

Ab So., 27.3. in SAT.1

10.00

SAT.1 Die beste Zeit des Tages

Wenn Spielberg zuschlägt, hat die Konkurrenz meistens das Nachsehen; selbst solche Publikumsmagneten wie der Berg-Bodybuilder Arnold Schwarzeneg-

REALISTISCHER GEHT

ger (Last Action Hero) oder Teenie-

ES KAUM NOCH: DANK

star Tom Cruise (Die Firma) wur-

CD-POWER KÖNNT IHR

den durch die Dino-Saga gnaden-

DEN KOMPLETTEN

los auf die Plätze verwiesen.

FILM NOCH EINMAL

Logisch, daß bei so einem Mega-

NACHSPIELEN.

Erfolg (allein über neun Millionen Zuschauer in Deutschland) auch eine Konvertierung für ihr neuestes Medium folgen mußte. Glücklicherweise ging Sega bei der CD-Version nicht nach dem simplen "Man-nehme-das-Modul-und-packe-ein-paar-Zwischensequenzen-dazu"-Prinzip vor, sondern krepelte das gesamte Spielprinzip für diesen Silberling noch einmal extra um.

Zur Handlung: Als Hubschrauberpilot stürzt ihr auf der berühmten Dino-Insel ab und müßt euch fortan zu Fuß in dieser verborgenen Welt bewegen. Euer

In diesem Bild beginnt euer Abenteuer. Als erstes solltet ihr die Pistole aus dem Hubschrauber nehmen und anschließend den Stein auf der linken Seite aufsammeln.

Jurassic Park

Hot-Spot

Ein prima Action-Adventure für Einsteiger, das technisch zudem sehr effektiv aufbereitet wurde.



Bloß keinen Laut von sich geben, sonst schlägt der gigantische T.Rex zu!

Auftrag besteht darin, sieben verschiedene Dinosauriereier einzusammeln, um sie in den "Incubator" zu stecken, der sich irgendwo im Visitor Center befindet. Doch viel Zeit dürft ihr euch bei diesem Unterfangen nicht lassen, denn

zum einen gibt es ein absolutes Zeitlimit von zwölf Stunden und zum anderen "erkalten" die Saurier-Embryos in ihren Eiern, wenn ihr sie nicht rechtzeitig in den wärmespendenden Incubator steckt. Sämtliche Aktionen wie

PROCOMPSOGNATHUS
 Quick miniature dinosaur
 Role: Small bipedal forest predator, the dinosaur equivalent of a kit-fox

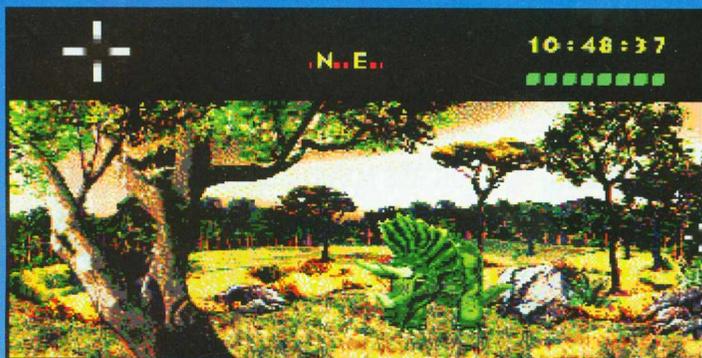
PLAY

Word Up

Jurassic Park CD ist ein höchst interessanter Titel, der durch eine imposante Technik sicherlich eine Menge "Ah"s und "Oh"s ernten wird. Erfreulich ist zudem die Tatsache, daß hier vorsichtiges Taktieren und eine Prise Logik viel wichtiger sind, als

der perfekte Umgang mit der Pistole. Auf Dauer läßt die Motivation aber spürbar nach, da die meisten Rätsel recht leicht zu durchschauen sind.





Zeit für ein Gebet: Dieser Triceratops scheint es auf unseren Helden abgesehen zu haben, Amen!

Bewegen, Aufnehmen bzw. Benutzen von Gegenständen werden durch einen Cursor gesteuert. Dieser deutet euch durch seine Form an, welche Handlungen ihr an einem bestimmten Punkt ausführen könnt; eine Hand zeigt beispielsweise an, daß ihr einen Gegenstand aufnehmen bzw. bewegen könnt, während ein Pfeil euch erkennen läßt, daß es an dieser Stelle weitergeht. Apropos "weitergehen": Um das Spiel möglichst realistisch zu halten, sind sämtliche Szenarien durch echte Filmsequenzen verbunden, deren Durchquerung dementsprechend viel Zeit kostet. Damit ihr auf dieser Insel eine reelle Überlebenschance habt, müßt ihr neben der Eiersucherei auch noch eine Menge logischer Rätsel lösen, die sich durch den

In diesem Computerraum könnt ihr euren Spielstand sichern.



richtigen Umgang mit den Items ergeben; beispielsweise könnt ihr nur mit zwei gezielten Steinwürfen den Eingang zu einer Höhle freilegen.



Check Up

Mega CD II



Jurassic Park Action-Adventure
 Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
 Release: März Preis: DM 99,95

Spieler 1
 Levels
 Save Game Back Up Booster
 Besonderheiten Enthält Filmsequenzen, ungewöhnliches Spielprinzip

Grafik 81%

Hier läßt das CD-ROM seine Muskeln spielen: technisch grandiose Zwischensequenzen sowie gut animierte Dinosaurier.

Sound 78%

Beschränkt sich im Prinzip nur auf spärliche, aber sehr realistische Soundeffekte.

Gesamt 79%

Ein Spiel, das sich zwar wohltuend aus dem gängigen Action-Brei hervorhebt, für Adventure-Freaks aber wohl eine Spur zu einfach ist.



Rage in the Cage

DIE ZWANZIG BEKANNTESTEN STARS DES WWF-ZIRKUS DÜRFEN EIN GASTSPIEL AUF DEM MEGA CD GEBEN.

Wer sich an Royal Rumble schon die Daumen wund gespielt hat, darf nun in die WWF-Arena zurückkehren.

Prinzipiell hat sich im Vergleich zu Royal Rumble wenig geändert, man darf noch immer alleine oder zu zweit die

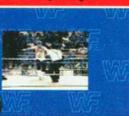
zermürben. Gewonnen habt ihr, wenn ihr aus dem Käfig klettern könnt. Dummerweise wurde der Tag Team-Modus vergessen.

hi



Lediglich die Videosequenzen sind grafisch beeindruckend.

Check Up



Rage in the Cage **Beat'em Up**
 Hersteller: Acclaim Tel. 0221-617649
 Release: März Preis: ca. DM 120,-
 Spieler1-2
 Levels
 Save GameNein
 BesonderheitenMit Original-
 WWF-Clips

Grafik **76%**

Sound **66%**

Gesamt **73%**

Abwechslungsreicher und imposanter als die Mega Drive-Version Royal Rumble.

Ground Zero Texas

DAS MULTIMILLIONENSPEKTAKEL VON SONY FÜR DAS MEGA CD II ENTPOPPT SICH ALS MULTIMEDIALE SCHIESSBUDE.

Mit einer Riesenspresekampagne wurde dieses Spiel angekündigt.

Angewöhnlich kostete die Entwicklung mehrere Millionen Dollar, was nicht zuletzt an Starregisseur Dwight Little (Allein zu Haus) lag, der eigens für die Videosequenzen engagiert wurde.

Ein eindrucksvoller Vorspann sorgt für eine prima Atmosphäre. El Cadron, ein kleiner verschlafener Ort in den USA, wurde von den Aliens heimgesucht, die sich dummerweise rein optisch von Menschen nicht unterscheiden lassen. Ihr müßt nun als hochdekorierter Agent an vier verschiedenen Orten immer alles im Auge behalten und die Aliens über den Haufen blasen. Dazu könnt ihr auf einer Map ständig unterschiedliche Kameras anwählen. Wenn ihr einen Schauplatz wechselt, könnt ihr die Kameras auch vor Beschuß sichern. In den Full-Motion-Sequenzen beobachtet ihr die Menschen, und wenn einer auf euch zielt, dürft ihr feuern - doch schießt bloß nicht auf harmlose Bürger! Spielerisch ist Ground Zero Texas auf Dauer etwas monoton.

hi



Schießeinlagen wurden notdürftig kombiniert.



Check Up



Ground Zero **Action**
 Hersteller: Sony Tel. -
 Release: März Preis: ca. DM 120,-
 Spieler1
 Levels
 Save GameBack Up Booster
 BesonderheitenNur Full-
 Motion-Video!

Grafik **81%**

Sound **78%**

Gesamt **72%**

Nicht unbedingt das Kultspiel, das ich mir erhofft habe, jedoch gelungene, leicht brutale Actionunterhaltung.

SONIC 3

Er ist wieder da. Der blaue Igel mit dem roten Schuh. EINMALIG schnell, ZWEIMALIG schwer und DREIMALIG größer.



JUMP'N'RUN

- 16 MBit-Modulgröße
- 6 Levels: 3 mal so groß wie SONIC 2
- Speicherbare Spielstände
- Faszinierend neue Bonus- und Special-Stages
- Neuer 2-Spieler-Modus



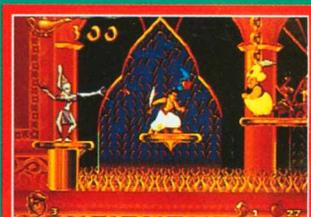
SEGA

It's magic!

ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

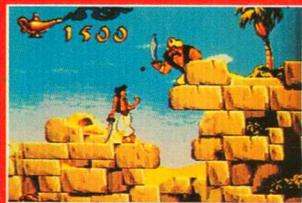
ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP 'N' RUN

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

ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

© The Walt Disney Company.

SEGA

Endlich! Das werden alle Game Gear-Besitzer ausrufen, wenn sie diesen Testbericht entdecken. Aladdin wurde nicht nur zu einem der erfolgreichsten

DER KINOHELD DARF

sten Filme des letzten Jahres, sondern

NUN ALLE GAME

dern auch das meistverkaufte

GEAR-BESITZER

Mega Drive-Spiel. Ein spielerisch

VERZAUBERN.

nicht unbedingt sensationelles Jump & Run wurde dank der besten Grafiken, die man bis dahin auf einem Mega Drive gesehen hat, zum Klassiker. Nun präsentiert Sega auch eine Game

Aladdin



Aladdin auf der Flucht! Reaktions-schnelligkeit gefragt.

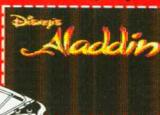


Die Grafiken stehen der Mega Drive fast in nichts nach.



Check Up

Game Gear
4 MBit



Aladdin Geschicklichkeit
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: März Preis: DM 89,95

Spieler 1
Levels 1
Save Game
Besonderheiten Spielerisch
anders als die Mega Drive-Version

Grafik 87%

Die Game Gear-Grafiken stehen der Mega Drive-Version in nichts nach! Fast wie aus dem Film.

Sound 79%

Bezaubernde Melodien, die gut in Szene gesetzt wurden.

Gesamt 83%

Ein abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel, das sehr viel Spaß macht.



Hot-Spot

Für den Game Gear wurde ein neues Spiel kreiert, das in Sachen Grafik und Abwechslung herausragend gelungen ist.

Gear-Version, die sich jedoch deutlich von der 16 Bit-Version unterscheidet. Hier präsentiert man uns eine ansprechende Sammlung von diversen Geschicklichkeitsspielen. Beispielsweise muß man Alad-

din auf der Flucht vor dem Kalifen über Abgründe und Tonnen springen lassen oder per fliegendem Teppich durch eine Höhle düsen. Die Grafiken sind jedoch ebenso gut gelungen wie bei der 16 Bit-Version, was Aladdin letztendlich auch in der Game Gear-Version zum Mußkauf macht. **hi**

Word Up

Ich hatte Zweifel, ob man die Mega Drive-Version angemessen auf den Game Gear umsetzen könnte. Doch SEGA wählte den schlauren Weg des neuen Spiels, das auf die Fähigkeiten des Game Gears zugeschnitten ist. Neben den zauberhaften Grafiken

sorgt das neue Spielkonzept für eine ganze Menge Abwechslung, das Geschicklichkeits-freaks besonders fordern wird. Der Hit-anwärter unter den Game Gear-Spielen.



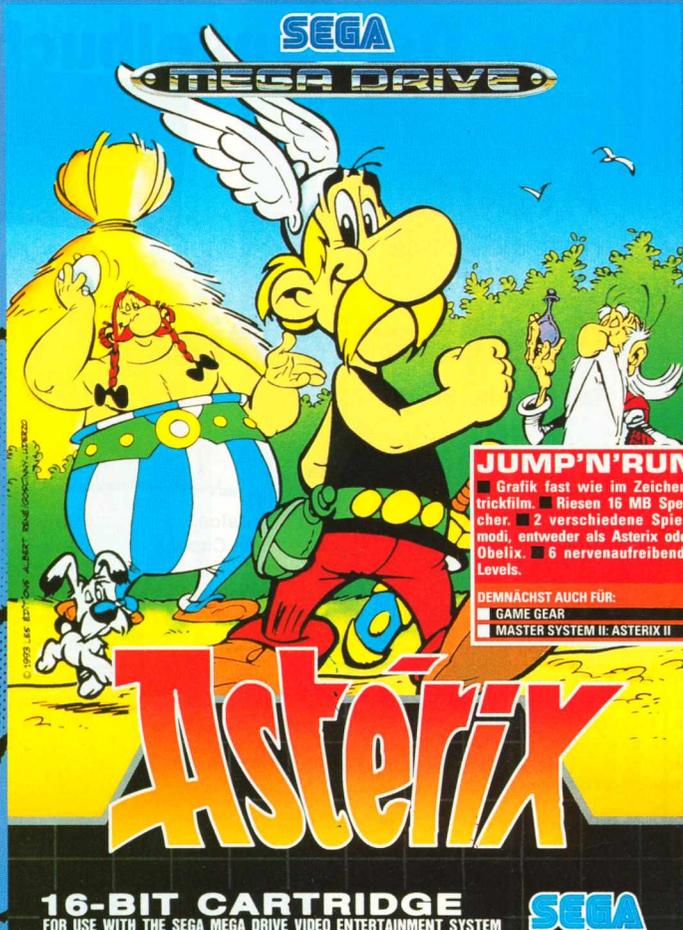
Unbeatable!

MEGASPANNIX.

SUPERTEPIX.

JUMP'N'RUNIX.

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN
■ Grafik fast wie im Zeichentrickfilm. ■ Riesen 16 MB Speicher. ■ 2 verschiedene Spielmodi, entweder als Asterix oder Obelix. ■ 6 nervenaufreibende Levels.

DEMNÄCHST AUCH FÜR:
■ GAME GEAR
■ MASTER SYSTEM II: ASTERIX II

Asterix

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



Ist ganz Gallien besetzt?



Die spinnen die Römer.



Schlag' drauf und Schluß.





Das Dschungelbuch

Seite 65-76

Aladdin

Teil 3, Seite 77-82

Fantastic Dizzy

Teil 2, Seite 83-90

PLAYERS GUIDE



CODES



FREEZERS

Seite 91-96

James Pond 3
Gauntlet IV
Robocop Vs Terminator
Sonic Spinball
Turrican Zool

Land of Illusion
Lucky Dime Caper
Coolspot
Ecco the Dolphin
Jurassic Park
Spiderman 2

Starwars
Sonic CD
Thunderhawk
Gods
Zombies
Chuck Rock 2

Cyborg Justice
Lemmings
Bubble Bobble
Streets of Rage
Wonderboy III
Bubsy

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

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM
 bar (Geld liegt bei)
 per V-Scheck
 per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:
Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ Wohnort: _____
 Datum/Unterschrift: _____

JETZT SAMMELN!

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

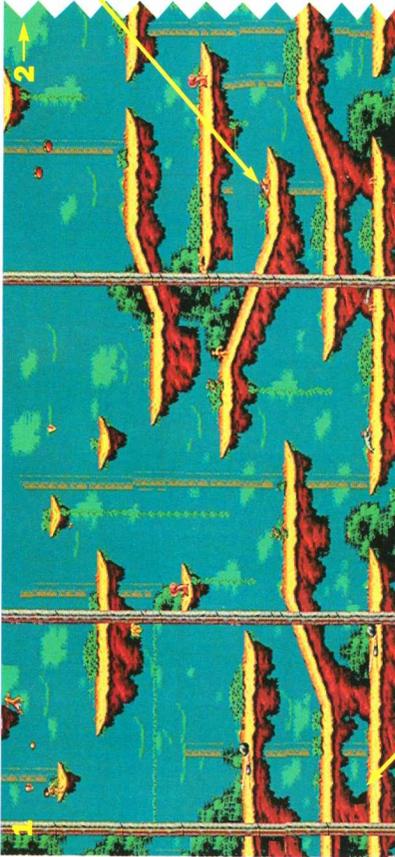


VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

DAS DSCHUNGELBUCH

Die volle Disney-Atmosphäre wurde in dieser Master-System- und Game-Gear-Version eingefangen. Mogli hat zehn Level und eine Fülle von Gegnern zu bewältigen.

Level 1



Im ganzen Spiel wimmelt es nur so von Affen. Sie sehen herunter springen hoch und werfen mit Kokosnüssen nach dir. Mit zwei Bananen kannst du sie loswerden.

Es gibt in diesem Spiel zahlreiche Gegner, wobei die Kobra nur einer davon ist. Sie spuckt dich an, wirklich schnell falls du ihr zu nahe kommst. Du kannst diesen auf einer dieser unangenehmen Charakter mit zwei Bananen zerstören.

Du mußt beim Überqueren dieser Brücken wirklich schnell und vorsichtig sein. Sobald du auf einer dieser Planken landest, fällt sie weg. Alle mit Welle!

Hier beginnt deine Reise durch den Dschungel. Insgesamt hast du acht Edelsteine zu sammeln, um den ersten Level zu beenden. Die meisten sind einfach zu bekommen, wobei einige wenige jedoch an heiklen Stellen zu finden sind.

Durch das ganze Spiel hinweg findet Mogli immer wieder Bananenstauden. Diese verbergen nützliche Gegenstände, die dem Wolfsjungen zugute kommen. Diese Staude hier verbirgt einen Kopf, und das heißt ein zusätzliches Leben für Mogli!



DAS DSCHUNGELBUCH

Level 2

In diesem Level mußt du alle Edelsteine sammeln, die irgendwo im Baum versteckt sind. Die meisten sind einfach zu entdecken, bis auf den Edelstein hier. Du mußt erst den Affen töten, der allerdings anfangs nicht zu sehen ist.

Nutze deine Fähigkeit, dich umgucken zu können, und dieser Level wird umso einiges leichter. Töte so die Affen und so die Kobras, bevor sie dich töten! Halte auch immer aufmerksam Ausschau nach versteckten Gegnern.

Der Baumstamm ist voller Löcher. Nicht alle führen zu einem Ast auf der anderen Seite. In einigen können Du nach unten fallen und so einen Edelstein oder Bonusse sammeln. Sei sicher, daß du nicht in einen Gegner fällst!



Es lohnt sich, an dieser Bananenausteube vorbeizukommen, falls Moglis Energie nachläßt. Werfe eine Banane danach und ein Herz kommt zum Vorschein.

Manchmal begegnet du Echsen in diesem Level. Sie strecken ihre Zungen heraus und du kannst darauf springen. So kannst du Löwen oder Schlingpflanzen über dir erreichen. Vorsicht ist beim Hochspringen geboten, da die Zungenspitze deine Gesundheit angreift.

Kaa...



Wenn Kaa auftaucht, werfe eine Banane auf seinen Hals, um ihn zum Schwanken zu bringen. Gebrauche die zusammengekrügelte Schlange in der Mitte des Bildschirms, um über Kaa zu springen. Wiederhole dies immer wieder, sobald er von den verschiedenen Seiten näherkommt. Vermeide jegliche Berührung mit ihm und gehe ihm aus dem Weg, wenn er spuckt!



DAS DSCHUNGELBUCH

Level 3



Willkommen zum eiträglichsten Level dieses Spiels! Springe von Elefant zu Elefant und sammle die Bonuspunkte, Leben, Herzen und Obst. Viel Spaß mit Oberst Hathi's Elefanten!

Viele der Sprünge sind sehr lang. Manchmal kommt dir dann eine Liane zu Hilfe. Solltest Du einen Elefanten verfehlen, ist der Level zu Ende, du gelangst in den nächsten Level, ohne ein Leben zu verlieren.

In diesem Level tauchen einige dieser Simsse auf. Benutze sie, um noch höhere Bonuspunkte zu erreichen und größere Lücken zu überwinden.



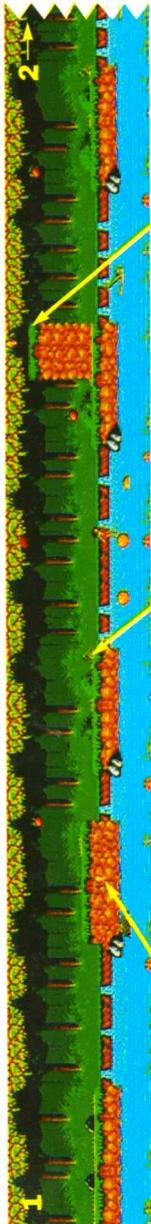
Vogel fliegen über den Bildschirm und machen dir das Springen schwer. Gehe ihnen aus dem Weg und vermeide jede Berührung, ansonsten nimmt das Spiel ein plötzliches Ende!

Hoffentlich schaffst du es bis ans Ende dieses Levels. Hier findest du nämlich drei Edelsteine von höchstem Wert.



DAS DSCHUNGELBUCH

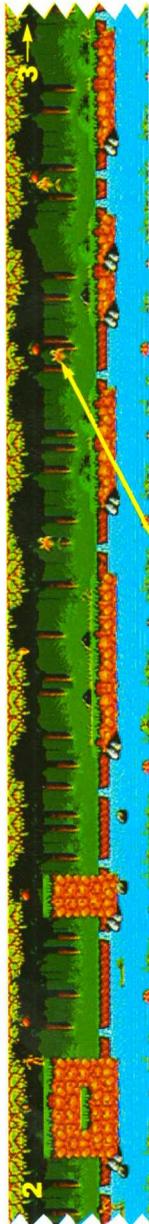
Level 4



Beginne diesen Level auf dem davonliegenden Wall und springe auf den Rücken der schwimmenden Schildkröte. Bleibe darauf stehen bis du diesen Edelstein geschnappt hast, aber dann nichts wie runter, da die Schildkröte untertaucht. Springe mit Bedacht, da du bei Berühren des Wassers ein Leben verlierst!

Nutze diese zusammengeknüllte Schlange, um auf den zweiten Block im Wasser zu gelangen. Beeile dich, auf den Abschnitt rechts zu kommen, da die Blöcke der Reihe nach sinken und steigen.

Diese hohen Abschnitte kannst du erreichen, indem du den Kiefer des Krokodiles darunter benutzt. Sei flott mit dem Springen, da das Tier anrängt zu springen. Laßt du dir zu viel Zeit, wirst du aufgefressen.



Beim Springen über diese Lücken mußt du dich auf die Prunhas gefaßt machen, da sie, hungriig wie sie sind, versuchen, einen Bissen von Dir zu nehmen!

Es ist nicht erforderlich, alle Edelsteine zu sammeln, um den Level zu vollenden. Allerdings bringen sie dir so einiges an Bonus-Punkten. Dein Ziel besteht darin, Baghira zu erreichen.

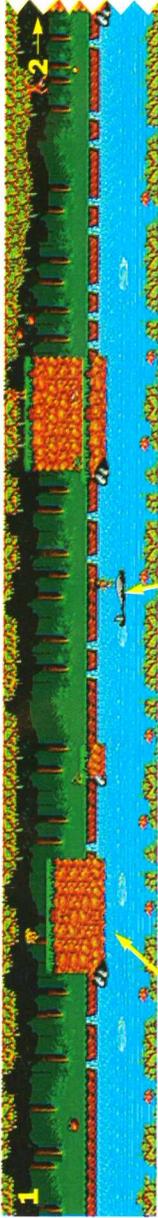


Die Mühe lohnt sich, auf diesen Abschnitt zu kommen, da sich hier zwei Bananenstauden befinden. Damit kannst du Moglis Energie aufstocken.



DAS DSCHUNGELBUCH

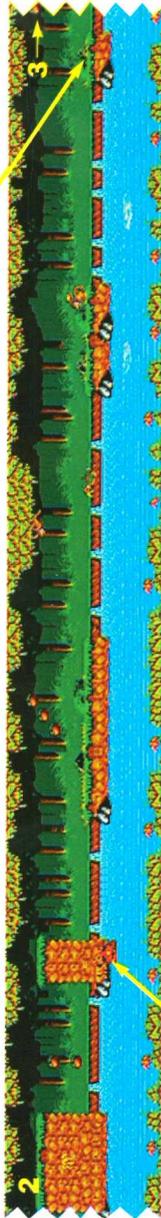
Level 5



Und wieder der Fluss! Wie auch immer, du bist mit Balu zusammen. Hier musst du auf Balus Bauch den Fluss entlang treiben.

Wie du nun so auf dem Fluss entlang treibst, bemerkst du einige Strudel. Balu wird sich im Kreis drehen, wenn er über sie hinwegschwimmt. Du mußt dann nach oben springen und kannst erst wieder landen, wenn Balu aufgehört hat, sich zu drehen.

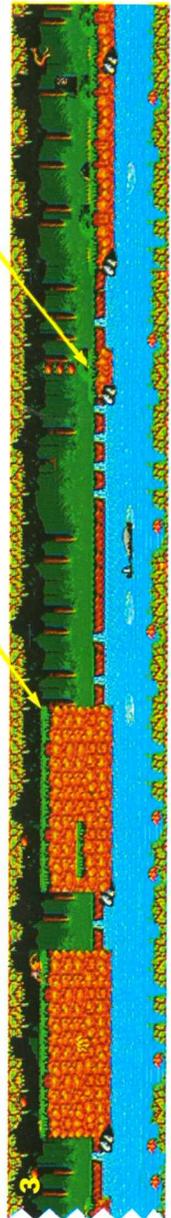
Nutze diese zusammengekringelte Schlange, um auf die hohe Kante zu springen. Beim Wäherkommen, mußt Du allerdings erst einmal mit Bananen auf den Affen schießen.



Schleie mit zwei Bananen auf dieses Nilpferd, wenn du dich ihm näherst, wenn du dich zum Sinken bringen und du kannst sicher vorbei.

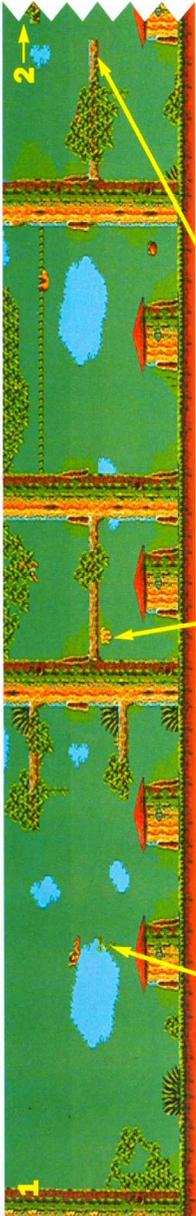
Solltest du am Ufer stranden und nicht mehr weiterkommen, Balu kommt zu Hilfe! Er taucht regelmäßig auf und gibt dir Gelegenheit, auf seinen Bauch zu springen. Dann kannst du deine Reise wieder fortsetzen.

Vor der Kante sind drei Strudel. Springe jedesmal erst hoch, wenn Balu gerade anfängt zu drehen. Sammle das Obst und renne dann zu Baghira!



DAS DSCHUNGELBUCH

Level 6



Du hast dich durch den Dschungel geschlagen und bist auf dem Fluß getrieben. Nun mußt du dir den Weg durch ein verlassenes Dorf voller Affen bahnen. Obwohl es hier viele Edelsteine gibt, mußt du sie nicht alle einsammeln. Dein Ziel ist es, den sicheren Baghira zu erreichen.

Hole dir die Belohnung, die durch die Bananenstände versteckt ist. Dadurch erhöht sich Moglis Feuerkraft!

In diesem Level gibt es Zweige, die eine neue Art von Gegnern behausen. Igel verringern ihre Zeit damit, auf den Ästen hin und her zu rollen. Sie versuchen, dich in einem unachtsamen Moment zu kriegen. Aber kriege du sie zuerst!



Faultiere hängen von diesen Reben herunter. Sie tun dir nichts, können aber schaden, wenn du sie berührst. Werde sie mit Bananen los.

Granske dir das Herz hinter der Bananenstände, falls deine Energie zu Ende geht.



Hinter den vielen Dächern der Hütten sind Spiral-Schlangen versteckt. Nutze sie, um in schwer erreichbare Gebiete zu kommen. Bist du hier angelangt, mußt du nur noch die Rebe zur rechten hochklettern, um Baghira zu erreichen.



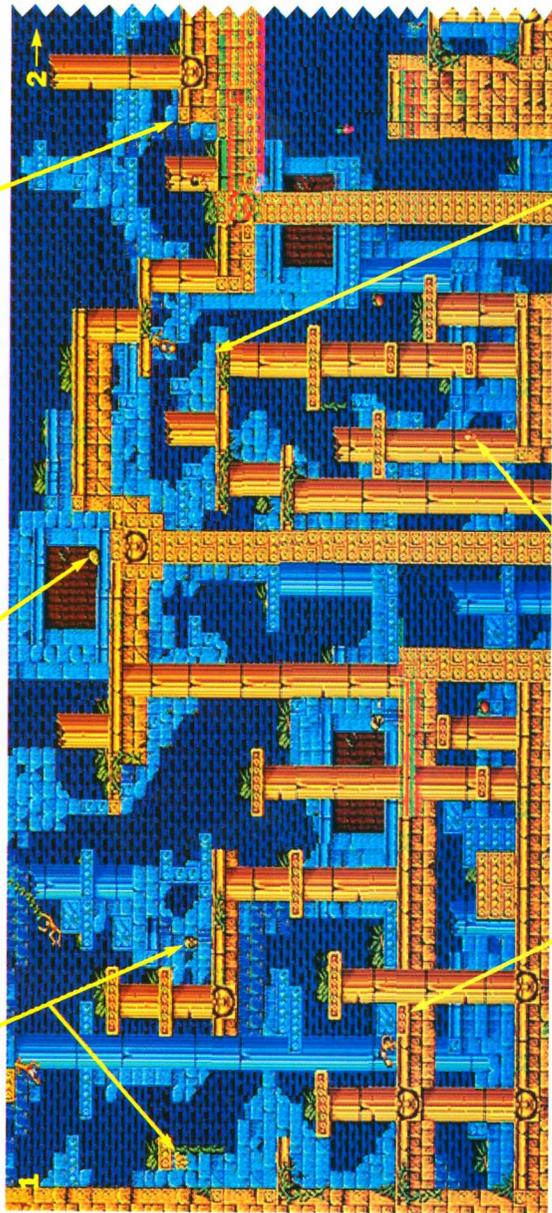
DAS DSCHUNGELBUCH

Level 7

Diese Schädel sind über den ganzen Level verstreut. Sie sind unzerstörbar und können nur horizontal schießen. Hole Dir den Boomerang hinter der Bananenstaude, der Moggis Feuerkrat erhöht. Die Affen können dann mit einem Schutz besiegt werden!

An manchen Stellen dieser Ruine fallen Steine herunter. Du mußt sie rechtzeitig sehen, um ihnen ausweichen zu können.

Von dieser Kante fallen Felsbrocken. Sei beim Hochspringen also vorsichtig und achte darauf, genau im richtigen Moment zu springen.



Töte den Affen da oben und gehe diesen Stein entlang. Er rutscht zur Seite und Du fällst in das Loch. Unten angelangt, berühre den Frosch, und Du kannst höher springen. Dies ist für später wichtig. Benutze die zusammengekringelte Schlange, um aus der Grube zu kommen.

Es gibt noch so einige Edelsteine in diesem Level. Wie auch immer, Du brauchst sie nicht zu sammeln, um den Level zu vollenden. Dann halte Ausschau nach Baghira.

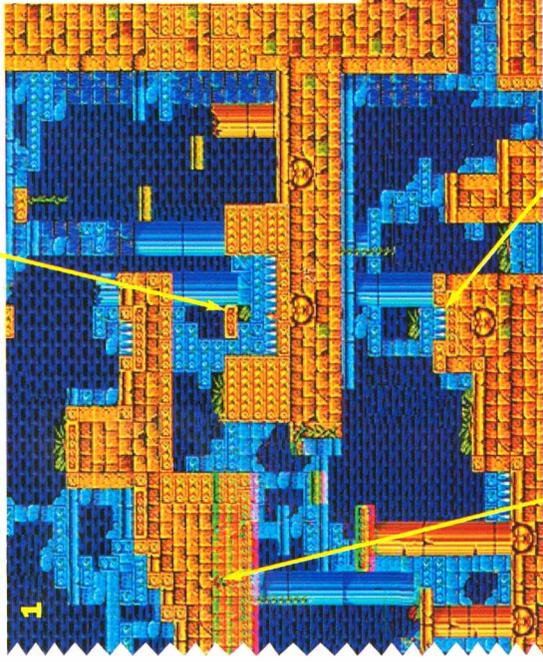
Du mußt nur hier nach unten gehen, falls du die Edelsteine und Bonus-punkte einsammeln willst. Andererseits, mache dich auf zu Baghira!



DAS DSCHUNGELBUCH

Level 7

Springe auf diese sich bewegende Leiste und du wirst so über die Stacheln hinweg zur anderen Seite getragen.



1

Du mußt hier ganz schön wendig sein, um an den Edelstein zu kommen. Schwinge auf die untere Liane und springe dann auf die Kante oben. Gehe nach rechts und hole Dir den Edelstein.

Diese Stacheln und das Loch liegen dicht zusammen, um Mogli zu fangen, und zu verletzen. Die Sprünge müssen klein sein und sei nicht zu überheblich!

Louie One...



Technisch gesehen ist das Stegen hier schwieriger, als es dann in Wirklichkeit ist. Eigentlich mußt du hier nur unter der rechten Leiste stehen und gleichmäßig Bananen auf Louie abfeuern. Du erleidest Schaden, wenn er dich angreift. Allerdings nicht genug, um dich zu Boden zu zwingen. Wenn du dein gleichmäßiges Schießen beibehältst, erledigst du ihn, bevor er Dir etwas antun kann. Du wirst den nächsten Level mit neu aufgeladener Energie beginnen.

Und wieder einmal erwartet Baghira unseren kleinen Wollfahrungen Mogli. An dieser Stelle begegnest Du König Louie zum ersten Mal.



DAS DSCHUNGELBUCH

Level 8

Sei wachsam, wenn du diese Schlange benutzt, um über die Stacheln zu kommen. Du könnest dir den Kopf an der Decke anschlagen und in die Stacheln fallen.

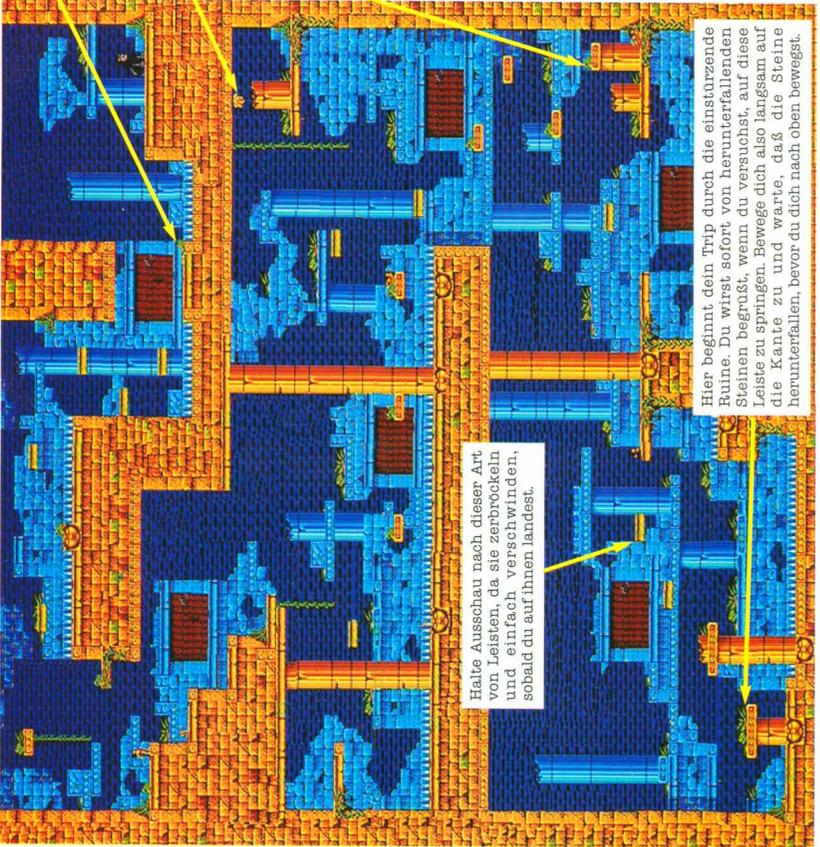
Falls du nicht genug Leben hast, mach' daß du zu dieser Bananenstaude kommst und dir den Kopf schnappst!

Um in diesem Level nach oben zu kommen, mußt du die Spiral-Schlangen auf den Kanten benutzen. Es gibt insgesamt drei, die dir zu höheren Abschnitten verhelfen können. Nutze alle Schlangen, bis du ganz oben bist und springe nach der letzten nach rechts auf eine sichere Leiste.

Louie II...



Wie bei der Begegnung mit Louie I, kannst du auch hier steigen. Schließe mit Bananen auf Louie II, bis du ihn besiegt hast. Und wieder wirst du verletzt, aber Louie stirbt, bevor er dich töten kann. Starte dann den neuen Level wieder mit voller Gesundheit.



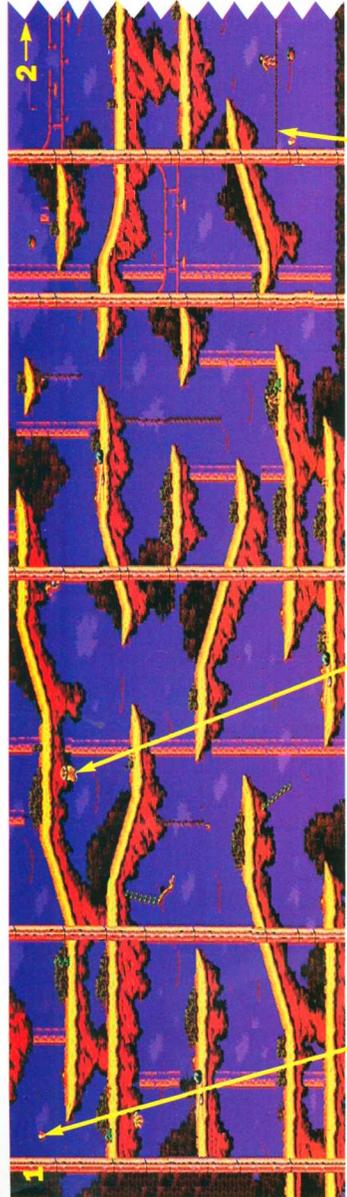
Halte Ausschau nach dieser Art von Leitern, da sie zerbrockeln und eintrach verschwinden, sobald du auf ihnen landest.

Hier beginnt dein Trip durch die einstürzende Ruine. Du wirst sofort von herunterfallenden Steinen begrüßt, wenn du versuchst, auf diese Leiste zu springen. Bewege dich also langsam auf die Kante zu und warte, daß die Steine herunterfallen, bevor du dich nach oben bewegst.



DAS DSCHUNGELBUCH

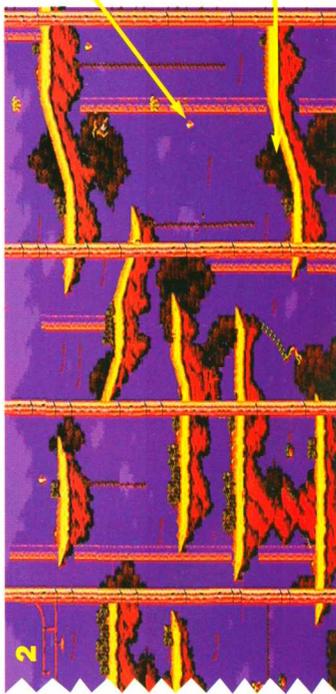
Level 9



Und wieder einmal mußt du acht Edelsteine sammeln, um den Level zu beenden. Hinter der Bananenstaude verbirgt sich ein Unbesiegbarkeits-Icon, das Mogli sehr hilfreich ist.

Diese Eule erscheint in einigen Levels. Schießt du auf sie, fällt ein Apfel herunter, der dir Punkte einbringt.

Hier ist allergrößte Vorsicht geboten, wenn du dir den Edelstein am anderen Ende holst. Nichts kann dich auffangen, wenn du von der Liane fällst!



Um diesen Edelstein zu bekommen, mußt Du an der Liane hochklettern und Dich dann darauf fallen lassen. Die Bananenstaude darüber versorgt Dich durch ein Herz mit neuer Energie.

In diesem Level wimmelt es von Bienen. Du mußt die Schwärme vermeiden, da sie dir ernststen Schaden zufügen können. Ein Schwarm verschwindet, indem du mit zwei Bananen auf ihn Feuerst.

CHEATS...

Um in jeden beliebigen Level zu kommen, drücke AUFWÄRTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, ABWÄRTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, bis das goldene Wait Disney-Zeichen verblaßt. Nun starte das Spiel und drücke RECHTS und LINKS, um die Level zu wechseln.



DAS DSCHUNGELBUCH

Level 10

Springe vom unteren Sims aus hoch und schließe dabei auf diese Kobra, bevor du nach oben springst, um dir den Edelstein zu holen.

In diesem Level wimmelt es nur so von Fledermausen. Sei also vorsichtig, wenn du von den Simsen springst! Versuche, alle Gegner aus der Entfernung zu töten, damit du dich nicht unnötig in Gefahr bringst.



Hier beginnt deine Tour durch einen Dschungel, in dem bereits die Sonne untergeht. Hole dir zuerst den Edelstein über dem linken Spalt. Du mußt hier noch weitere sieben Edelsteine sammeln! Um diese zu bekommen, mußt Du über so einige Klüfte springen und baufällige Brücken bestehen.

Die Lianen sind sehr hilfreich, um über die größeren Lücken zu kommen. Leider ist es schon fast zu dunkel im Dschungel, um sie alle gut zu erkennen. Schaue also jedesmal sorgfältig nach einer Liane, wenn Du an eine schwer zu erreichende Stelle mußt.

Sei beim Sprung auf diese Brücke besonders vorsichtig, weil es kein Zurück gibt! Wenn Du auf das erste Brett der Brücke springst, springe gleich noch einmal hoch, damit Du den nächsten Satz besser abschätzen kannst.



DAS DSCHUNGELBUCH

Level 10

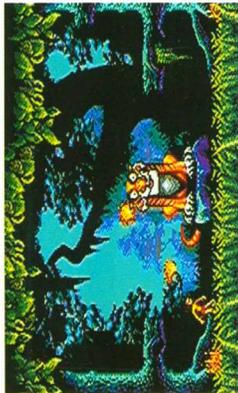
Springe nach dem Überqueren der Brücke nicht direkt nach diesem Edelstein. Benutze besser erst die Liane, um wieder die Beherrschung zu erlangen. Solltest du beim Holen dieses Edelsteins nach unten fallen, versuche, auf dem unteren Sims zu landen.



Du mußt auf diese zusammengekrümmelte Schlange springen, um die schwingende Liane auf der rechten Seite zu erreichen.

Dies ist der schwierigste Edelstein des ganzen Spieles. Um Dir den Juwel zu schnappen, mußt Du einen perfekten Sprung machen und dann direkt auf der Liane landen. Und dann zurück auf den sicheren Sims!

Shir Khan...



Mit Shir Khan steht dir der letzte Kampf bevor. Stelle dich auf dem Boden in Position, gerade so weit entfernt, daß dich Shir Khans Schwanz nicht erwischen kann. Attackiere nun mit deinen Waffen seinen Schwanz, bis dieser zerstört ist. Nun kannst du springen, und mit Bananen direkt auf seinen Kopf zielen. Dies wird ihn schließlich besiegen. Allerdings mußt du manchmal auf den oberen Ast springen, um dem Feuer aus dem Weg zu gehen.

Du hast es geschafft...



Du hast dich durch die Tiefen des Dschungels geschlagen und Möglü kann nun endlich ein sichereres Leben führen!



ALADDIN

Und wieder einmal haben wir hier die wunderbare Welt des Aladdin. Auf diesen Seiten findest du Tips und Tricks der Level 5, 6 und 7. Die Bilder führen uns auf der Suche nach Statuen unter die Erde, wonach es uns dann im Lava-Gebiet fast zu heiß wird. Glücklicherweise kannst du dann in Level 7 vom berühmtesten fliegenden Teppich Gebrauch machen, der dich aus den vulkanischen Tiefen bringt. Beweise Geschick, und Urteilsvermögen!

Höhle der Wunder...

In diesem blauen Licht schimmern nicht nur die goldenen Shiva-Statuen. Du findest hier auch Gold, Silber und Juwelen. Steine helfen dir, dich hier durchzuschlagen und durch Zerstören der Statuen kommen versteckte Tunnel zum Vorschein.



1 Springe auf den muschelförmigen Stein und ein Wasserstrahl hebt dich hoch genug, daß du leicht an die Höhlendecke springen kannst. Halte Ausschau nach den Fledermäusen. Sie wirken so

unscheinbar, können dir aber gewaltig an den Kragen, falls du sie nicht rechtzeitig erwischst!



5 Springe vom Seil aus auf den Sims und hole dir die blaue Vase, deinen Kilometerstein. Nehme von hier aus Anlauf und springe auf einen Felsen, der so aussieht, als wäre er nicht gut ausbalanciert.



2 Hier taucht der Stein, oder besser das Sprungbrett, nur auf wenn du die letzte Shiva-Statue zerstört hast. Springe über das Wasser und passe dabei auf die Fische auf. Fische können

heutzutage so unfreundlich sein!



6 Falls der wacklige Stein doch herunterfallen sollte, dann vermeide um jeden Preis die Stacheln unterhalb und halte dich eher rechts mit deinen wunderschönen weißen Hosens.



3 An dieser Stelle mußt du bereits eine andere Shiva-Statue zerstört haben, so einige Äpfel und Edelsteine gesammelt haben und weitere Fledermäuse losgeworden sein! Du kannst hier wieder die

natürlichen Quellen benutzen, um die herausstehenden Felsbrocken unter der Decke zu erreichen. Dann daran entlanghangeln.



7 Springe auf den aufsteigenden Stein, um den Wasserstrahl in Bewegung zu setzen. Dann nehme einen großen Satz, um die hohen Felsen zur linken zu erreichen. Zerstöre die Shiva-Statue unter dir, wobei

du vorsichtig sein mußt, da sie mit Steinen nach dir schmeißt! Klettere das Seil hoch und zerstöre eine andere Statue zur linken Seite. Auch kannst du dir über dieser einen Edelstein holen.



4 Springe nun nach unten auf den Felsen, der nicht gut ausbalanciert ist und jeden M o m e n t herunterfallen kann. Er sieht nicht nur so aus, er ist es auch. Sei deshalb

vorsichtig. Hüpfе darüber, bis hin zum hängenden Seil und klettere hoch.



8 Gehe von der Shiva-Statue aus zurück zum Seil, springe nach rechts und klettere dann den Anstieg hoch. Passe auf die fallenden Felsbrocken auf. Du mußt dich der Gefahr stellen, da du vorwärts kommen willst. Es gibt

unterwegs immer wieder sichere Stellen, an denen sie dich nicht treffen können.



ALADDIN

...Höhle der Wunder



9

Halte dich rechts, da du dich nun oben links im Bildschirm befindest. Springe von dem festen Sims herunter und achte dabei auf die Stacheln unterhalb. Überspringe diese Stacheln und hole dir mit Hilfe des Seils das Energie-Herz. Wieder unten angelangt, zerschmettere die Shiva-Statue.



14

Du brauchst den fliegenden Teppich nicht zu steuern, da er dich automatisch an deinem nächsten Bestimmungsort absetzt. Guten Flug!



10

Nachdem du so einige leicht zu vernichtende Statuen beseitigt hast, bewege dich nach unten und links, an dem kurzen Seil vorbei. Hier kommst du zu einer blauen Vase und zwei Seilen nebeneinander.



15

Sesam öffne dich! Die geheime Passage hat sich geöffnet und du kannst all die Energie-Heizen einsammeln, wie Du da so entlang kommst.



11

Das zweite Seil führt dich zu einem Sims auf der rechten Seite, aber leider ist dein Weg durch eine solide Steinwand blockiert.



16

Und nun die letzte blaue Vase und auch die letzten Aladdin-Power-Ups, bevor du dann die Lampe des Flaschengeists findest. Springe von hier über die Steine zur Felsformation.



12

Das erste Seil führt dich zu einer Shiva-Statue, die du zerschmettern mußt. Springe vom oberen Teil des Seils Richtung Statue und schwinde im Sprung dein Schwert. So kannst du das Standbild gerade noch so erwischen! Klettere wieder das erste Seil hoch, aber halte dich rechts, um den fliegenden Händler zu erreichen. Er kann dir extra Leben verkaufen.



17

Nun hast du diesen Level fast geschafft! Spaziere von hier nach rechts, wo du dann auch schon von der verbotenen Lampe begrüßt wirst. Nehme dich so gut du kannst vor dem Steinschlag in acht, wenn du zur Lampe kletterst.



13

Diese goldene Statue wird zwischen den beiden goldenen Sockeln hin und her wechseln, sobald du sie mit dem Schwert angreifst. Du mußt geduldig sein! Wenn du sie oft genug tötest, egal wo sie gerade ist, wirst du mit einem Flug auf dem fliegenden Teppich belohnt!



18

Ein Lichtstrahl fällt auf die magische Lampe. Laufe direkt ins Spotlicht und du hast den Level geschafft!



ALADDIN

Die Flucht und der Ritt auf dem fliegenden Teppich...

In diesem Level kannst du dir kaum Fehler erlauben. Hier ist höchste Konzentration gefordert, um all die Sprünge über das Lava hinzubekommen. Lasse dich nicht entmutigen!



1 Nun erwarten dich schwierigere Abenteuer als bisher. Die Idee ist es, die ganze Zeit zu rennen und hin und wieder zu springen. Okay, es klingt einfach, aber in Wirklichkeit ist es die Hölle! Du wirst

nicht zum verschmaufen kommen! Nach einem einfachen Sprung beginnt hier der Spaß!



2 Hier fliehst du vor einem riesigen Felsblock auf Leben und Tod. Renne, was das Zeug hält und beachte die Äpfel und Edelsteine überhaupt nicht! Nur so ist es möglich, nicht überrollt zu werden!



3 Springe im letzten Moment auf diesen kleinen Sims, und schnappe dir während des Sprungs den Bonus. Der riesige Felsbrocken wird über dich hinweg flüssige Lava stürzen.



4 Dann springe auf die Plattform und von dort auf festen Boden. Durch einen Sprung nach oben, mit einer Drehung in der Luft, kannst du dir das Energie-Herz von hier aus holen. Das ist einfacher, als von der höheren Plattform.



5 Hier gibt es keine Felsbrocken, dafür aber fallende Gesteine, die Deiner Gesundheit schaden können. Es ist besser, die Felsen hinunterzuklettern, um auf den unteren Sims zu kommen, als einen Sprung auf die Plattform vor dir zu versuchen. Hüpf von diesem unteren Sims bis zur vierten Plattform. Achte immer auf die flüssige Lava von unten!



Hier beginnt dann wieder eine Hetzjagd!

6 Springe nach rechts und klettere am Felsblock mit den Spitzen hoch, der vom oberen Sims hängt. Grapsche dir hier auf diesen Plattformen die Äpfel und Herzen, und dann nichts wie auf festen Boden zurück.



7 Springe im letzten Moment über diese abgrundtiefen Gruben. Verliere keine Zeit, auch wenn du das Gefühl hast, einen guten Vorsprung zu haben!



8 Hier hast du wirklich einen äußerst kniffligen Sprung zu machen, und das mit dem gefährlichen Felsblock direkt auf deinen Fersen! Springe nicht vom dunklen Felsen. Warte bis zur letzten Sekunde, und springe dann von dem glühend roten Felsbrocken, der unten herausragt. Hast du es bis hierher geschafft, dann gönne dir eine kurze Verschmaufpause. Für den Moment bist du sicher!



9 Hier gibt es extra Leben in Form eines Aladdin-Kopf Icons. Lasse dich darauf fallen und versuche dann, auf einer schwimmenden Plattform darunter zu landen. Beeile dich mit dem Weiterkommen und springe nach rechts von Plattform zu Plattform. Behalte die Lava im Auge!



ALADDIN

...Die Flucht und der Ritt auf dem fliegenden Teppich



10 Du kannst den Tunnel von diesem unteren Sims aus erreichen. Falls du es allerdings bevorzugst, kannst du auch vom höheren Sims davor zum Tunnelleingang runterspringen.



11 Immer diese Tunnel! Und wieder gibt es Fledermäuse, die deine Gesundheit angreifen können. Du hast jedoch genug Zeit, sie alle vorher zu erledigen. Hier ist kein Spurt

nötig, also lasse dir Zeit und spaziere hindurch. Halte bei der Gabelung an.



12 Die Qual der Wahl. Nehme an dieser Gabelung den unteren Tunnel, da du im oberen von einem Felsklotz überrollt wirst!



13 Springe über die Trittsteine. Hier ist Eile angebracht, da dich die Steine nicht lange halten können. Allerdings bringt es dir auch nichts, alles zu überstürzen. Warte, bis die Lava

nach oben gespritzt ist und springe dann, da es deinen Sprung gewaltig behindern kann.



14 Versuche, ohne Verzögerung in die relativ sicheren Felsen zu kommen. Du kannst dann von hier aus über die größeren Plattformen zurück, um dir die Aladdin-

Power-Ups und Äpfel zu holen. Allerdings ist das nicht unbedingt notwendig.



15 Hier kommt die letzte und auch härteste Hetzjagd! Laß die extra Icoonen einfach links liegen. Was du hier zu tun hast, ist rennen wie ein Verrückter! Am

Ende angelangt, wirst du im Sprung vom Zauberteppich aufgefangen und der Ritt auf dem fliegenden Teppich beginnt.



16 Der Ritt auf dem fliegenden Teppich ist ein Bonus-Spiel, in dem sich der Bildschirm in ungleicher Geschwindigkeit von rechts nach links bewegt. Folge

den Fingerzeichen des Flaschengeists, um jedem riesigen Felsbrocken rechtzeitig ausweichen zu können!



17 Du mußt hier nicht nur ausweichen, du kannst auch deine Apfelvorrat auffüllen sowie Flaschengeist-Marken und Aladdin-

Medaillen sammeln. Du kommst zum nächsten Level, ob du dieses Bonus-Spiel nun schaffst oder auch nicht.



18 Der Ritt auf dem fliegenden Teppich beginnt verhältnismäßig langsam. So hast du Zeit, dich an die Steuerung zu gewöhnen. Folge den zeigenden Händen, um

einer sicheren Reise sicher zu sein.



ALADDIN

Im Innern der Wunderlampe...

Hier kannst du herausfinden, wie es ist, ein Flaschengeist zu sein. Deine einzige Aufgabe besteht darin, den Ausgang zu finden. Ja, es gibt nur einen! Da es in der ganzen Wunderlampe eigentlich keinen stabilen Boden gibt, ist vorsichtiges Springen angebracht.



Hier ziehen sich blaue Rauchkringel über das ganze Spielgebiet. Diese stellen einen Pfad dar, der allerdings dein Gewicht nicht aushält. Springst du allerdings nur, hält er dich. Hüpfst du auf einen Flaschengeist-Kopf, kannst du dich dann an einen Ballon klammern. Es wimmelt nur so von Richtungspfeilen, also nutze sie, wann immer sie auftauchen!



Springe die Ballons entlang. Hüpfе dann, wenn du am Ende der Ballons angekommen bist, auf die ausgestreckte Hand. Sie befindet sich fast unter dir zur rechten Seite.



Während du auf dieser Handfläche stehst, siehst du auch schon eine andere Hand, die sich um ein Sonnengesicht bewegt. Springe auf, sobald sie nahe genug ist, und dann weiter zum blauen Rauchkringel auf der rechten Seite.



Hier (oder auch schon vorher) kannst du durch den Rauch auf ein Kissen darunter fallen. Schnappe dir die Äpfel und durchwache dann den Rauch bis hin zu einem Flaschengeist-Kopf. Wenn du das Springen auf diesen Kopf fortsetzt, tauchen Hände auf.



Klettere die Leiter aus Händen hoch und du erreichst einen Level mit Ballons. Sei dabei vorsichtig, da sie nicht ruhig wie eine Leiter sind. Hänge dich an einen der Ballons und schwinde dich bis zum letzten. Nun kannst du dich auf den Rauchkringel fallen lassen, der sich nach rechts unten windet.



Nach dem Rauch kannst du dich ganz einfach nach unten und nach rechts fallen lassen. Hier mußt du nach dem Ballon greifen, der vorbeifliegt, und dann nach links von Ballon zu Ballon springen. Es ist wie auf einer Rolltreppe in die falsche Richtung laufen, wenn du den falschen Weg wählst. Nur schwieriger.



Lasse dann den Ballon los, wenn du die Säule erreichst und falle auf ein Kissen mit einer blauen Vase. Springe zum nächsten Kissen rüber.



Über diesen Kissen gibt es eine Reihe von Fingerpaaren, die aussehen, als ob sie etwas wegschnipsen. Dieses Etwas sollst du sein! Mache dich auf zu den ersten Fingern. Ein Fingerpaar schnipst dich nun zum nächsten, bis du dann schließlich oben auf einer Säule landest. Es könnte sein, daß du die schnipsenden Finger durch leichtes Lenken von Aladdin unterstützen mußt.



Sobald du dir noch einige Äpfel vom Kissen zur rechten Seite genommen hast, mache dich auf dem Rauchkringel unter der Säule auf deinen weiteren Weg. So kannst du dann den Flaschengeist-Kopf benutzen, um nach oben und dann nach rechts wegzuspringen.



ALADDIN

...Im Innern der Wunderlampe



10

Sobald du oben das Kissen erreicht hast, kannst du entweder über die ausgestreckten Hände nach unten und ein Energie-Herz erstehen oder du benutzt die Flaschengeist-Köpfe, um über die hohe Säule zu kommen.



11

Auf dem letzten Kissen zur rechten stand eine blaue Vase. Merke es dir, weil du noch einige davon sehen könntest. Verabschiede dich vom Kissen und mache dich auf deinen weiteren Weg.



12

Gleite den Rauchringel hinunter zur Palme, nachdem du dir den Edelstein geschnappt hast. Diese Hand ändert regelmäßig ihre Größe. Du kannst nur über sie zum nächsten Rauchringel rennen, wenn sie groß ist. Auf gehts!



13

Renne diese Schicht aus leuchtend blauem Rauch entlang und lege eine Verschnaufpause auf dem goldenen Abschnitt ein. Dieser ist übrigens sehr stabil. Warte, bis du die Hand über dir als Sprungbrett zum schnipsenden Fingerpaar benutzen kannst.



14

Dieses Mal nur ein Fingerpaar, das dich zu den Ballons hochschnipst. Da ist dann wieder eine offene Hand, die sich um eine Sonne bewegt. Springe darauf und dann weiter auf eine andere bittende Hand.



15

Dieser Abschnitt ist sehr knifflig. Du mußt dir deinen Weg über diese Hände nach oben bahnen, bis hin zum herunterhängenden Rauch. Es ist schwer, weil die Hände ihre Größe wechseln. Der beste Weg ist, die vierte Hand von oben zu erreichen...Panik.



16

Mache eine Pause auf dem letzten Kissen, nachdem du das Wirrwarr der Rauchringel bestanden hast und bevor es weitergeht. Nun gehts wieder über ausgestreckte Hände und schnipsende Fingerpaare.



17

Am Ende dieses Levels, wo es auf deinem Pfad dann nur noch so von Händen wimmelt, wird dich ein Fingerpaar auf eine letzte Säule schnipsen.



18

Du kannst die Wunderlampe durch den großen Mund des Flaschengeistes verlassen. Dann gehts ab zum nächsten Level, dem Palast des Sultans!



DIZZY

Willkommen zur letzten Fortsetzung von Dizzy. Wir führen dich nochmal durch die letzten Ebenen, um die schöne Daisy von den Klauen des bösen Zaubersers Zak zu befreien.

Piraten Schiff

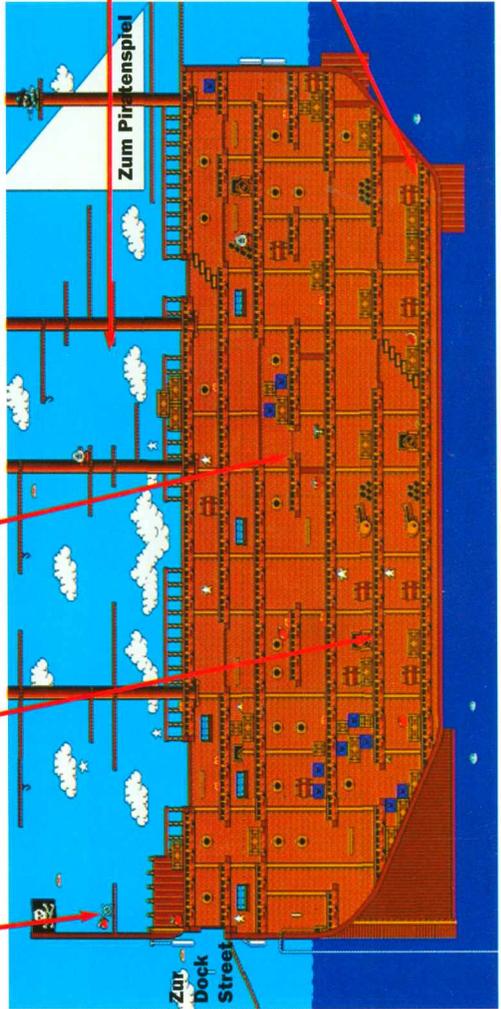
Piraten Spiel...

Außer dem Seil mußst du auch ein Brechen mitnehmen, welches sich in der Bridge Street befindet. Benutze es, um diesen Eingang zu öffnen. Nun kannst du den Gewinderriff aufheben. Dieser wird in Verbindung mit dem Gewinderrad benutzt, um das Burgtor in der Casue Street zu öffnen.

Nimm das Seil mit zum Schiff, denn du brauchst es, um an dieses Gewinderrad zu kommen. (Das Seil befindet sich im Baumhaus in der Nähe des Treipunkt-Hauses). Du brauchst das Gewinderrad, um das Burgtor in der Casue Street zu öffnen.

Die vielen Gefahren, die im Schiff auf dich lauern, befinden sich hauptsächlich am Boden. Weil den Raum sehr begrenzt ist, sollt Dizzy immer weiter in die Gefahren hinein, die vor ihm liegen.

Wenn du auf dem Schiff zu weit nach rechts gehst, erreichst du die Planke. Der Pirat begegnet dir und wird dafür sorgen, daß du von der Planke fällst. Wenn du das Tauchgerät nicht dabei hast, riskierst du, während du auf den Boden des Meeres sinkst, zu ertrinken. Du mußt die Blasen benutzen, um an die Oberfläche zu treiben. Sammle dabei Sterne ein.



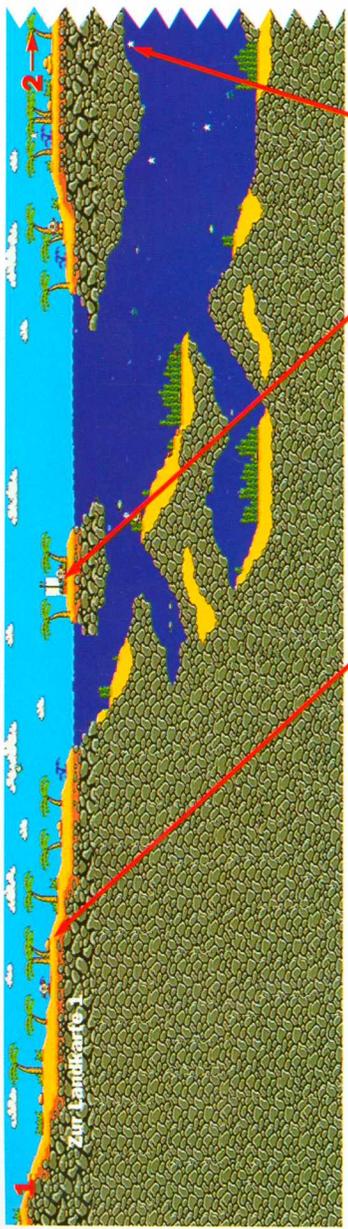
Stelle dich mit dem Seil hier hin und aktiviere es, um über die Klut zu den nächsten Masten zu schwingen.

Hier befindet sich das Dynamit. Nehme es mit zur Grube und platziere es in der Nähe des Zunders, um die Felsen in die Luft zu sprengen. Nun kannst du zu dem Drachen gehen.



DIZZY

Meereskarte



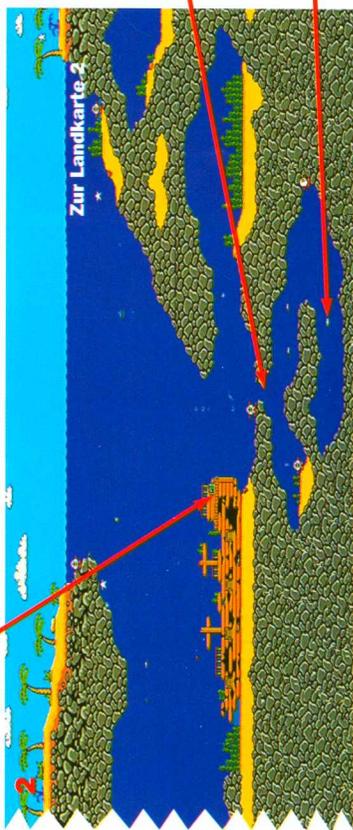
Zur Landkarte 1

Schwimme nach unten und sammle diese Kiste ein. Du brauchst diese auf Landkarte 2. Dies ermöglicht dir, auf einen höheren Vorsprung zu klettern.

Sammele die Spitzhacke ein, wenn du ins Meer reinkommst, um eine Blase am Grund freizugeben. Gehe aber nicht ohne das Tauchgerät ins Meer. Nimm auch die Flossen, die Denzil dir gegeben hat, mit.

Nachdem du das Piratenspiel beendet hast, gelangst du an diese Stelle. Auf dieser kleinen Insel befindet sich das Tauchgerät - benutze es!

Im Meer gibt es viele Sterne. Schwimme unter die Insel, um die Sterne einzusammeln und suche das Meer nach weiteren versteckten Sternen ab.



Zur Landkarte 2

Benutze die Spitzhacke, um den Felsen zu zerschmettern und die Luftblasen rauszulassen. Lasse dich von diesen Blasen an die Oberfläche treiben. Du wirst auch eine versteckte Höhle, die mit Sternen bestückt ist, entdecken. Es befindet sich auch eine Münze dort, die extra Punkte einbringt.

Im Meer sind jede Menge Fische, die deine Energie in großen Mengen verbrauchen. Schwimme, wenn du am Leben bleiben willst, um sie herum.



DIZZY

Landkarten



Landkarte 1

Zum Baumhaus

Zur Mine

1A

2A

Sammle den Pilz hier ein. Er kommt in Opa Dizzys Medizin hinein.

Wenn du den herunterfallenden Trümmern von dem Vulkan dort hinten ausweichen möchtest, dann schütze dich mit dem Schirm, den du in der Gastele Street gefunden hast.

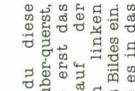
Zerschlage mit der Axt aus der Grube die Brücke. Du kannst nun ins Wasser gehen und die Becketeller auf dem Meeresgrund einsammeln, um Dozy aufzuwecken.



2A

Zum Meer

Nachdem du die Zwergkuh bei dem Marktbudenbesitzer umgetauscht hast, bekommst du ein Samen Korn. Pflanze es hier ein, damit die Bohnenstengel wächst, der dich zur Wolkenburg bringt.



Zum Meer

Landkarte 2

1B



Zum Meer

Wasser, damit das Holz hochtreibt und du damit die Brücke überqueren kannst.

du diese überquerst, erst das auf der linken Seite ein. es in das



2B

Zum Meer

3B



Zum Friedhof

Der Kobold wartet hier und wird dich nicht vorbeilassen, bis du ihm den goldenen Klee gegeben hast, den du bei dem Drachen in der Grube gefunden hast.

Hier befindet sich das Streichholz, das du brauchst, um den Vorsprung Denzil aufzukauen. Nachdem du ihn aufgetaut hast, wird er dir die Schwimmfloßen geben. Benutze hier die Kiste, die du auf dem Meeresgrund gefunden hast. Du kannst nun auf den Vorsprung klettern. Du wirst in der linken Öffnung landen, nachdem du das Grubenspiel durch den passenden Ausgang verlassen hast.



DIZZY

Minenplan



1
Sammle diese Axt ein. Mit ihr kannst du die Brücke auf Landkarte 1 zerschmettern. Benutze die Rampe über dir, um Zugang zum Minen-Wagen-Spiel zu erhalten.

Nimm den Schlüssel mit zu Opa Dizzys Aufzug, der sich hier befindet. Vergiß nicht, seinen Haustürschlüssel vom Treffpunkt-Haus einzusammeln.

Benutze hier den Schraubenschlüssel, den du auf Landkarte 1 gefunden hast. Dieser bringt alle Aufzüge in der Grube zum Laufen und du kannst sie alle benutzen.

Dies ist die Unterwasserhöhle von der Brücke auf Landkarte 1. Versichere dich, daß du das Tauchgerät dabei hast, bevor du nach den Beckentellern hier Ausschau hältst.



2
Zur Brücke

Bevor du den goldenen Klee hier einsammeln kannst, mußt du erst das goldene Drachenei besitzen. Dieses erhältst du, nachdem du Opa Dizzys Medizin gebraut hast.

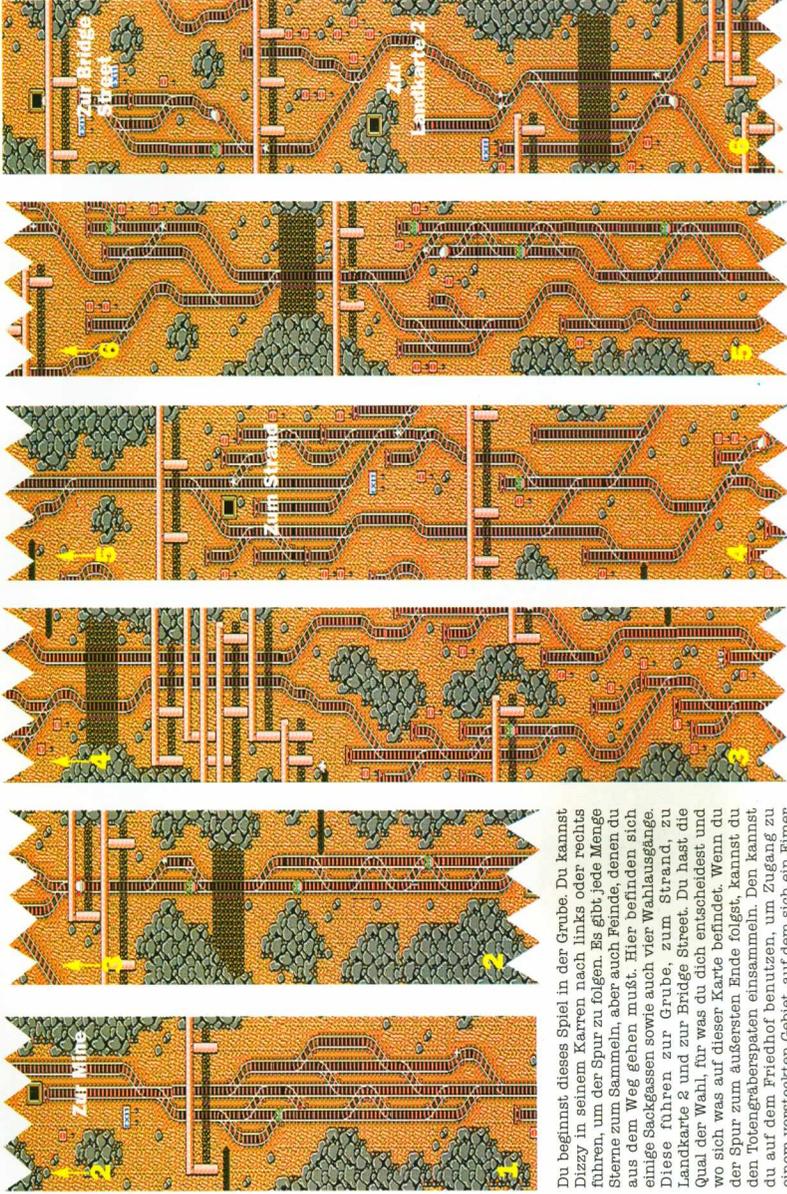
Spreng mit dem Dynamit vom Piratenschiff die Felsen auf der rechten Seite. Benutze die sich in der Nähe befindende aufsteigende Plattform, um den Sprengstoff hochgehen zu lassen.

ACTION REPLAY...
Unendliche Leben
00D96102



DIZZY

Das Minespiel



Du beginnst dieses Spiel in der Grube. Du kannst Dizzy in seinem Karren nach links oder rechts führen, um der Spur zu folgen. Es gibt jede Menge Sterne zum Sammeln, aber auch Feinde, denen du aus dem Weg gehen mußt. Hier befinden sich einige Sackgassen sowie auch vier Wahlausgänge. Diese führen zur Grube, zum Strand, zu Landkarte 2 und zur Bridge Street. Du hast die Qual der Wahl, für was du dich entscheidest und wo sich was auf dieser Karte befindet. Wenn du der Spur zum äußersten Ende folgst, kannst du den Totengräberspaten einsammeln. Den kannst du auf dem Friedhof benutzen, um Zugang zu einem versteckten Gebiet, auf dem sich ein Eimer befindet, zu erhalten.



DIZZY

Der Friedhof



Zur Landkarte 2

Dieser Weg führt dich zu Landkarte 2 und zum Kobold. Wenn du die Bohne eingepflanzt hast, kannst du zu der Burg in den Wolken klettern. Sammle jedoch zuerst den Liftschlüssel für die Burg vom Friedhof ein.

Hier liegt der Hauptschlüssel für den Lift des Wolkenschlosses. Schau auf den Titel rechts, um hinter die Räumlichkeiten herauszufinden, wie du ihn bekommst.

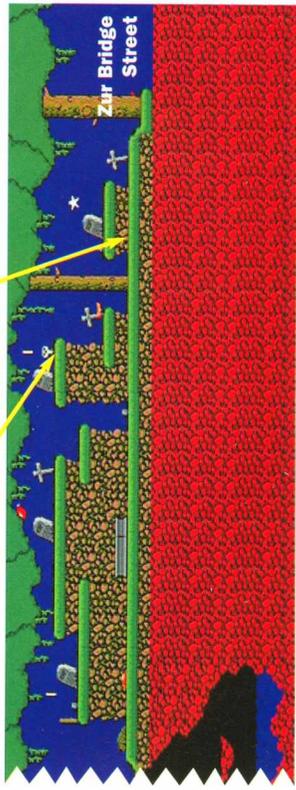
Hier befindet sich ein Trampolin. Lege es unter den Eingang der Höhle und springe auf es, um zum darüberliegenden Land zu entkommen.

Benutze den Spaten, der hier am Ende des Minenspiels liegt. Das bringt dich zu den unterirdischen Höhlen, wo sich der Eimer befindet. Sammle ihn ein und fülle ihn mit Wasser. Dieser Vorgang löscht das Feuer im Wolkenschloß.

Kreiere eine Hängebrücke aus Seil...



Um den Liftschlüssel für das Wolkenschloß zu erreichen, mußt du zuerst die Hängebrücke einsammeln. Diese befindet sich in der Froh-Burg. Lasse die Brücke am Ende des Vorsprungs fallen. Sie wird sich so ausbreiten, daß du sie überqueren kannst.



Zur Bridge Street

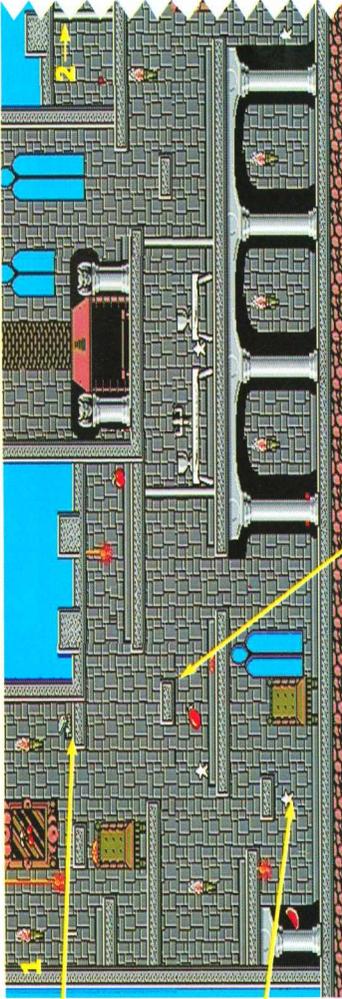


DIZZY

Troll Castle

Benutze die Stühle und Vorsprünge, um die Hängebrücke im oberen Bild zu erreichen. Nehme sie mit, denn du brauchst sie auf dem Friedhof.

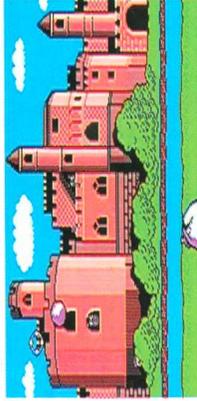
In der Trollburg gibt es eine Menge Sterne, die du einsammeln kannst. Vergiß aber keine, da du keinen Grund hast, hierhin zurückzukehren.



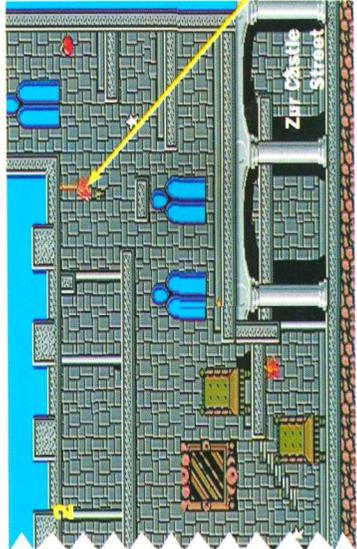
Es gibt in der Burg viele Vorsprünge, die dir helfen, nach oben zu kommen. Wahrscheinlich wirst du einige davon erst sehen, wenn du gesprungen bist. Dies liegt am Design dieses Spiels. Du benötigst einige vorsichtige Sprünge, um die Spitze zu erreichen.

In der Burg befinden sich viele Feinde. Alle davon sind hier positioniert, um maximalen Schaden anzurichten. Glücklicherweise gibt es hier auch eine Menge wiederbelebende Früchte, die dich retten.

Angriff auf das Schloß...

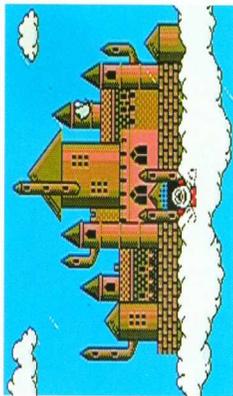


Nachdem du das Burgtor auf der Castle Street mit dem Gewindrad und dem Griff geöffnet hast, mußt du die Soldaten, die das Schloß bewachen, abschießen. Du brauchst dazu die Armbrust. Diese bekommst du von dem Prinzen, der sich unten im Baumhaus aufhält und zu dem du Dora gebracht hast. Sie ist in einen Frosch umgewandelt worden und kann nur durch einen Kuß vom Prinzen erlöst werden. Um in das Schloß zu gelangen, mußt du die Soldaten öfter treffen, als sie dich. Unten befindet sich eine Waage, die dir helfen wird, die Genauigkeit besser abzuschätzen.



DIZZY

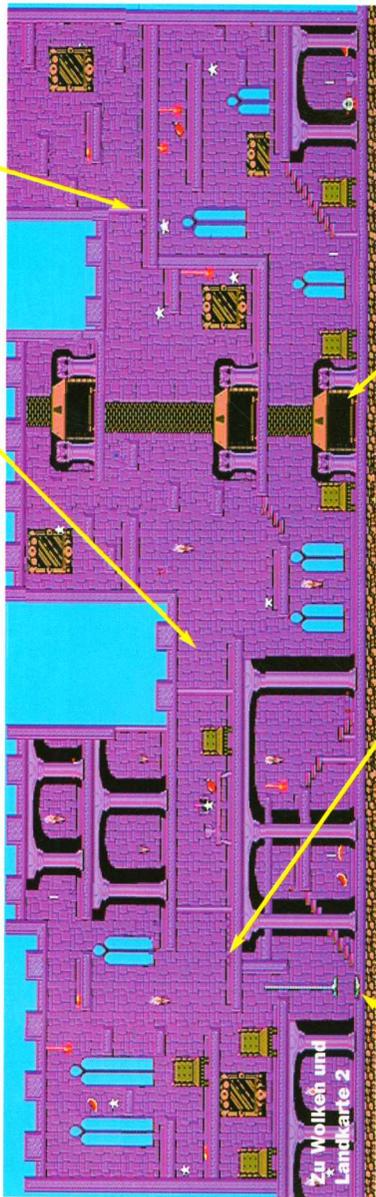
Das Wolkenschloß...



Dies ist die Außenansicht des Wolkenschlosses. Du kannst es nun erreichen, wenn du auf den Bohnenstengel kletterst. Es ist nur möglich, den Bohnenstengel auf eine bestimmte Höhe zu ersteigen. Danach mußt du die Wolken benutzen. Du mußt schnell springen, damit du nicht fällt. Das Schloß befindet sich links vom Bohnenstengel - viele Schmetterlinge werden dich irritieren!

Für die größeren Sprünge kannst du das Seil benutzen, damit deine Sicherheit in den Höhen garantiert ist.

Diesen Punkt kannst du nur passieren, wenn du alle 250 Sterne, die in diesem Spiel versteckt sind, eingesammelt hast. Wenn du einige vergessen hast, dann durchsuche besser nochmal alle Gebiete nach hinterbliebenen Sternen. Wenn du alle Sterne hast, kannst du in den Turm hinein. Du mußt die kleinen Vorsprünge benutzen, um nach ganz oben zu kommen. Dort wirst du den Zauberer Zak kennenlernen. Du mußt dich vor den Spiegel auf der rechten Seite stellen. Zak schießt einen Blitzstrahl ab. Stürze dich auf den Blitz, damit er auf dem Spiegel reflektiert, wird und auf Zak zurückspringt und ihn sofort tötet. Du kannst nun Daisy retten.



Benutze den Schlüssel vom Friedhof hier. Dies ermöglicht dir die Benutzung des Lifts und du kannst die oberen Schlüssel einsammeln.

Schütze dich mit dem Laufen, den du von Dozy bekommen hast, vor diesen Spikes. Den Laufen erhältst du von Dozy, nachdem du ihn mit den Beckenteilern geweckt hast.

Du mußt dieses Feuer erst, mit dem Eimer Wasser, den du von dem geheimen Loch auf dem Friedhof hast, löschen, bevor du daran vorbeikommst.



CODES

Wir haben die letzten Spiele nach Schwachstellen abgesucht, um dann diese Codes-Sektion wieder auf den aktuellen Stand zu bringen. Diese können die Spieler-Welt zu noch höheren Ebenen bringen.

Mega CD

BATMAN

Level wählen

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

BLACK HOLE ASSAULT

Geheime Animation

Gebe FOMA als deinen Namen ein und wähle BHA.

Unbesiegbarekeit

Warte, bis der Bildschirm mit den Optionen erscheint und wähle die Option zum Namen geben. Gebe deinen Namen als MUTEK ein und verlasse den Optionen-Bildschirm. Nun wähle BHA. Gebe deinen Namen wieder als MUTEK ein. Starte mit dem Spiel und du bist unbesiegbar.

Geheimspiel

Gebe deinen Namen als AZY ein und wähle die Mission BHA. Gebe AZY ein und du hast ein Spiel, das Black Ball Assault heißt.

Ein einfacher Sieg

Gebe deinen Namen als BIGNET ein und drücke START. Wenn du nun einen Gegner bekämpfst, wird er sofort zu Boden fallen.

SEWER SHARK

Continues

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

SILPHEED

Level wählen

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

Schutzschild erneuern

Drücke: RECHTS, LINKS, A, RECHTS, HOCH, C, B, RUNTER, LINKS, B, A, HOCH und START. Drücke Knopf A, um deinen Schutzschild zu restaurieren.

Continue

Wenn die Demo auf dem Bildschirm erscheint, drücke: RECHTS, HOCH, A, B, C, LINKS, LINKS, RUNTER, C, A und START. Du müßtest nun 10 Continues bekommen.

Geheimer Stimmentest

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

SOL FEACE

Level wählen

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

SONIC CD

Level Select

Drücke auf dem Titel-Bildschirm HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS und B, um Level wählen zu können.

THUNDERHAWK

Unbegrenzte Rüstung/Waffen

Drücke während dem Spiel PAUSE und dann HOCH, LINKS, RECHTS und RUNTER. Drücke START, um die Pause aufzuheben, und du hast unbegrenzte Rüstung und Waffen.

Mega Drive...

ALADDIN

Level überspringen

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

ANOTHER WORLD

Level Codes

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

B.O.B.

Paßwörter

1. 171058
2. 950745
3. 472149
4. 672451
5. 272578
6. 652074
7. 265648
8. 462893
9. 583172
10. 743690

11. 103928

12. 144895

13. 775092

14. 481376

BUBSY THE BOBCAT

Paßwörter

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

CHAKAN

Game Warp

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

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

Level wählen

Pausiere während dem Spiel und drücke B, A, RECHTS, A, C, HOCH, RUNTER und A. Nun überspringst du jedes Mal einen Level, wenn du während dem Spiel A und RECHTS drückst. Drückst du A und HOCH, überspringst du eine komplette Zone.

COOL SPOT

Level wählen, unendliche Zeit, unendliche Gesundheit

Pausiere. Dann drücke: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf dem Joypad. Nun starte mit dem Spiel.

CYBORG JUSTICE

Geheimer Bildschirm

Beginne mit dem Spiel und baue einen Roboter im Konstruktionsraum. Nun starte das Spiel, drücke PAUSE und gebe C, B, C, C, A, C und B ein. Bist du damit erfolgreich, erscheint ein neuer Options-Bildschirm. Hier kannst du deine Waffen wechseln und deine Leben auf 225 erhöhen.

DESERT STRIKE

10 Leben

Gebe folgenden Code für 10 extra Leben ein: BQQQAEZ

Level Codes

Level 2 - BQJRAEF Level 3 - TLJKOAP
Level 4 - WTEOUJP



CODES

...Mega Drive...

ECCO THE DOLPHIN

Unbesiegbarkeit

Drücke und halte A und START auf deinem Joypad. Der nächste Level beginnt mit Pause. Starte, und du bist unbesiegbar.

Unendliche Leben

Gebe das folgende Paßwort ein: NIHPLODS

FATAL FURY

Unendliche Continues

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

GLOBAL GLADIATORS

Extra Leben

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

Level überspringen

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

Unendliche Leben

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

GODS

Level Codes

Welt 2 NASHWAN

Welt 3 COYOTE

Welt 4 FOXX

Unendliche Leben

Gebe den folgenden Code auf dem Passwort-Bildschirm ein: MESIENTOTANFELIZ.

GOLDEN AXE III

Level wählen

Drücke: A, A, A, A, START, C, C, C, C, C, C, und C beim ersten Character-Auswahl-Bildschirm.

JUNGLE STRIKE

Codes mit 16 Leben

L4 XT6YXL6PF6M

L5 VNHYYWVGZBC9

L6 WSFXW4MPYHJ

L7 THPDF96GCLN

L8 N4SC37S6MWB

L9 NZY9SDBR9Y6

JURASSIC PARK

Level Paßwörter

GRANT

2: Power Station 240P0021

3: River 4A3PG0A4

4: Pump House 621C002N

5: Canyon 81VVMF20

6: Volcano A69KJG6U

7: Centre CVVVVV74

RAPTOR

2: Power Station I21G00Z7

3: Pump House K21G00Z9

4: Canyon M21G00ZB

5: Centre 021G00ZD

LEMMINGS

Codes

Level	Nervend	Chaos	Pres	Sun
1	FZBGD	SOBMD	TRDWW	HLDCW
2	GDHKP	HZJSG	ZXLYG	BVLJY
3	JLBDP	SFBBKF	VJDTW	NPDOZ
4	KHKHP	QDJTG	KRLQK	HRMKK
5	BFBGN	VKBCR	XRFMJ	MTFPK
6	HMJCB	KMJMS	DWLPT	GWMYL
7	KTBJW	VYBYR	CHFKK	SBFFF
8	LQJCB	SKXJT	NZLDP	MLMLH
9	YHBVV	PNBXJ	XVDVV	NBDZW
10	ZLHXS	JMJWF	DZLYG	MPMZZ
11	CTBRJ	TRBMD	CLDWT	TFFNB
12	QDHXS	RQJWF	NSLQK	NHMXC
13	VBMTB	RSBLN	BTFMJ	DGFHF
14	BGHPW	GVJVP	HXLPT	XHMRG
15	DNBJM	WLBCR	GJFKK	FYFDO
16	FLHPW	KJMS	XHLHP	DMMLZ
17	JFBJD	GDBCJ	XGDBW	VFDVZ
18	KJHLP	VMJLL	DLLDH	PPMBD
19	MQBFF	GSBYJ	CWDKW	BVDGW
20	NMHLP	DRJLL	NDLVK	VWLQX
21	FBHNN	PUBS	BFFRJ	ZYFFG
22	LRUBD	DRJCP	HJLTT	TBMQJ
23	NYBXQ	PDBQN	GTFNK	GFQWF
24	PVJDB	MCJZP	RMLJP	ZFZMD
25	CNWBH	JSBNF	BJDBW	BWFRB
26	DRHYG	CGJPK	HMLDH	XYLXN
27	GBYSJ	NLBFJ	GDXDW	FQDBX
28	HVHYS	LKJPK	RFLVK	YRLLY
29	YRBVR	LMBDS	FGFRJ	JYFTJ
30	LRSHW	ZNJNT	LKLT	CBMFL

MAZIN WARS

Nur Bosse

Spiele den letzten Soundeffekt und die Musik vom Optionsbildschirm. Starte das Spiel. Sobald die Levels verschwunden sind, kannst du die Bosse bekämpfen.

MICROMACHINES

Unendliche Leben

Pausiere und drücke: B, RUNTER, C, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS und RUNTER. Nun starte.

MORTAL KOMBAT

Geheimer Cheat-Bildschirm

Drücke: RUNTER, HOCH, LINKS, A, RECHTS und RUNTER auf deinem Joypad. Es erscheint eine Cheat-Option, die dir die Geheimnisse des Spiels eröffnet.

Flag-Effekte

- FLAG 0- 1 Schlag vernichtet den CPU
- FLAG 1- 1 Schlag vernichtet Dich
- FLAG 2- wirft Schatten am Himmel, das Reptil erscheint
- FLAG 3- wirft Schatten am Himmel
- FLAG 4- das grüne Reptil zeigt dir Spuren, um es in jeder Runde zu finden
- FLAG 5- unendliche Continues
- FLAG 6- der Computer spielt Schicksal mit dir
- FLAG 7- du bleibst in der Falle

RANGER X

Level überspringen

Pausiere in jedem Level des Spiels und drücke HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, C, B, A, RECHTS und

LINKS. Die Musik setzt wieder ein, drücke nun B, um den Bildschirm auszublenden. Du kannst nun den nächsten Level starten.

ROAD RASH II

Jedes Bike, jeder Kürs

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

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

ROBOCOP VS DER TERMINATOR

Waffenwahl

Starte das Spiel wie gewohnt und drücke dann START für eine Pause. Dann drücke B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A und B. Wenn der Cheat funktioniert hat, hörst du nun das Schießen eines Maschinengewehrs. Löse nun die Pause und drücke A, B und C zusammen. Dann drücke RUNTER auf dem D-Pad, um durch alle zur Verfügung stehenden Waffen zu gehen.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Level überspringen

Wenn du HOCH und LINKS 10 mal drückst, wirst du ein Läuten hören. Pausiere und drücke: C, B, B, A, C und B, um einen Level zu überspringen.

ROLO TO THE RESCUE

Unbesiegbarkeit

Drücke und halte HOCH und LINKS, dann A und C. Drücke nun B.

SHINOBI III

Unbegrenzte Shurikins

Rufe Optionen auf und dann SE. Wähle Shurikin. Setze die Shurikins auf 00 und warte auf eine unbegrenzte Menge.

Unbesiegbarkeit

Rufe Optionen auf und wähle "Musik". Spiele die Lieder in folgender Reihenfolge: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura und Getufu. Wenn du nun das Spiel beginnst, wirst du unbesiegbar sein.

SONIC THE HEDGEHOG

Wähle Stufe

Drücke: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A auf Deinem Joypad. Ein kurzes Geräusch zeigt an, daß der Cheat funktioniert. Wähle nun den Level. Drücke A und START gleichzeitig, um eine Stufe zu wählen. Markiere den Level, auf dem du anfangen möchtest.

Unbesiegbarkeit

Drücke: HOCH, C, RUNTER, C, RUNTER, C, RUNTER, C, LINKS, C und RECHTS auf dem Titelschirm. Halte nun A und START gedrückt. Wenn dir der Score komisch vorkommt, hat der Cheat funktioniert.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Stufe wählen

Rufe die Option "Soundtest" auf und wähle die Sounds 19, 65, 09 und 17. Drücke Reset



CODES

...Mega Drive

und drücke A und START zusammen. Markiere den gewünschten Level auf dem Level Select Bildschirm.

SPLATTERHOUSE 3

Level Codes

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

STREET FIGHTER 2

(Nur für 6-Knopf-Joy pads)

Normale Attacken im One-Player-Modus kampfunfähig machen

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

Fünf-Sterne-Speed im Champion Edition Modus

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

Character gegen gleichen Character

Es ist möglich, Elimination oder Match Play zu wählen. Drücke: RUNTER, Z, HOCH, X, A, Y, B und C. Chun Li ruft, wenn der Cheat funktioniert hat.

STREETS OF RAGE 2

Level wählen

Halte A und B auf Joypad 2 gedrückt. Drücke gleichzeitig START auf Joypad 1 und Du kommst auf den Cheat-Bildschirm, um einen Level zu wählen.

Extra Continues

Drücke auf dem Game-Over-Bildschirm LINKS, LINKS, B, B, B, C, C und START.

SUNSET RIDERS

99 Go's

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

T2: THE ARCADE GAME

Das Gewehr überhitzt sich niemals

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

TAZ-MANIA

Unendliche Leben

Gehe auf dem Paßwort-Bildschirm FFD45 ein.

Geheimer Raum

Halte RUNTER und C auf dem letzten Eisblock, um in einen geheimen Bonusraum auf dem Arctic-Level zu kommen.

THUNDERFORCE IV

Alle Waffen

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

TINY TOON ADVENTURES

Zugang zu allen Levels

Setze das Buster Bunny-Bild in die Paßwortoption und starte. Gebe folgendes Paßwort ein:

NGQQ WQWQ QKWQ QWWQ WGRY

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

X-MEN

Cheat modes

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

Level wählen

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

ZOMBIES

Level Codes

Opfer: 1	5	10
Level 5	SYZB	PYZP QYZT
Level 9	FBRQ	NBRT SBRZ
Level 13	QCFM	ZCFZ RCFL
Level 17	BMLK	TMLD MMLW
Level 21	VQBB	QQBP QBOT
Level 25	QLNK	ZLND RLNW
Level 33	SDHM	PDHZ QDHL
Level 37	BKVR	TKVL MKVD
Level 41	BZPM	TZPZ MZPL
Level 45	VNYQ	CNYT BNYZ
Credit Level	SSDQ	PSDT QSDZ

ZOOL

Level überspringen

Pausiere das Spiel und drücke C, RECHTS, A, B, B, A, LINKS, LINKS, A, RECHTS und RUNTER. Nun drücke RECHTS, um einen Level zu überspringen oder HOCH, um in den nächsten Level zu kommen.

Master System...

ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD

Level wählen

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

Extra Punkte

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

ALIEN 3

Superflammenwerfer

Du kannst diesen Cheat nur benutzen, wenn du ein Joypad mit rapider Feueroption hast. Aktiviere die rapide Feuer-Option. Tippe Knopf 1 sehr schnell, wenn du den Flammenwerfer gebrauchst. Lehne dich zurück und schau zu, bis wo die Flamme reicht.

ALTERED BEAST

Extra Leben

Wenn 'Sega Master System' erscheint, drehe den Pad im Uhrzeigersinn und drücke

wiederholt Knopf 1, um das Spiel mit 5 Leben zu beginnen.

ASTERIX

Unendliche Leben

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

Geheimer Raum

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

BACK TO THE FUTURE II

Level überspringen

Drücke Pause jederzeit, dann: HOCH, RUNTER.

DOUBLE DRAGON

Unbesiegbarkeit

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

KRUSTY'S FUN HOUSE

Level wählen

Um dir auf dem Paßwort-Screen freien Zugang zu verschaffen, gebe den Code HPKEITH ein.
 Level 2- BARNEY
 Level 3- MARTIN
 Level 4- SQUISHY
 Level 5- ELFMAN

LEMMINGS

Wähle Level

Wenn die Lemmings ziehen, erscheint der Karren auf dem Bildschirm, drücke dann 1 und 2 zusammen auf Joypad 1, und drehe den Richtungsknopf im Uhrzeigersinn. Wähle im Hauptbildschirm ein Spiel und die New-Level-Box, drücke LINKS und RECHTS, um auf den Level deiner Wahl zu kommen.



CODES

...Master System

THE LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben
Sammle zuerst zehn Leben, dann sterbe. Drücke auf dem nächsten Bildschirm START, so oft du kannst. Drückst du es oft genug, sollte Donald unendliche Leben haben.

MARBLE MADNESS

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

MASTER OF DARKNESS

Level wählen
Drücke: HOCH, LINKS diagonal und halte beide Knöpfe fest, bis der Cheat erscheint. Dies ermöglicht dir, deinen Stand, Stufe und Anzahl der Leben zu verändern und sogar deine Zusammenstöße zu verhindern.

THE NINJA

Extra Leben
Du brauchst eine Trefferquote von 0%, die Du mit dem Rapid-Fire-Pad erreichst. Das ergibt 100.000.000 Punkte und jede Menge extra Leben, aber Du bekommst die Punkte nicht. Diese verschwinden, doch du behältst die extra Leben.

NINJA GAIDEN

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

PREDATOR 2

Paßwörter
Level 2 SPOCGURD
Level 3 ROTADERP
Level 4 SEGATSOH
Level 5 NAGIRRAH
Level 6 LAICFFFO

ROBOCOP VS TERMINATOR

Extra Leben
Pausiere das Spiel und drücke HOCH, 1, RUNTER, 1, RUNTER, 1, HOCH, 2, RUNTER, 2, HOCH, 2, HOCH, 1, HOCH und 1. Nun hast du neun extra Leben, wenn du die Pause aufhebst.
Level überspringen
Pausiere das Spiel und drücke RUNTER, 2, RUNTER, 1, HOCH, 2, RUNTER, 2, RUNTER, 2, HOCH, 1, RUNTER, 2, HOCH und 1. Nun kannst du einen Level überspringen, wenn du die Pause aufhebst.

STRIDER

Level überspringen
Drücke Knopf 1, um auf Level 2 zu springen. Wenn der nächste Titelbildschirm erscheint, halte: HOCH, 1 und 2. Um auf Level 4 zu springen, halte RECHTS fest und drücke beide Knöpfe.

TAZ-MANIA

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

WONDER BOY III THE DRAGON'S TRAP

Eine Menge Schatztruhen
Du kannst bis auf Lizard-Man jede beliebige Figur darstellen. Gehe an der Pyramide vorbei, durch die Tür zu Lizard-Mans Sphinx. Schlage dich durch die Steine und laß dich in die Dunkelheit fallen, um die Schatztruhen zu erreichen.

Game Gear

CHASE HQ

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

CHUCK ROCK

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

DRAGONS CRYSTAL

Bonusraum
Sobald du den Spielgang einlegst, drücke sooft du kannst die Starttaste, damit du in den Bonusraum gelangst.
Speed
Drücke START, während du spielst, um schneller zu werden.

LEMMINGS

Level Codes

Level	Tricky	Nervend	Chaos
1	RCEQJTHOD	ECWVMZGTM	GGFOYQBC
2	YQSDGSNU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	RDPHGFEC	CFKUJXTM	HOEBVKUI
5	WMZSEJTG	GMRYRCFKU	QBCEJSEI
6	MZTHPGGF	JTHPEFCX	RDPHGGFE
7	DZSEIRCE	PFDSFLX	CXOBVVKU
8	IQSCFKVL	DECWZMTG	IOABDHFF
9	WMYRDGMY	NBLUJSLW	DYRCEJTG
10	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NXOEBUJ
11	VLXODZTH	RLFKUJSE	THOEXPF
12	PFEXXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	BLUJTHOC	SEJTHOEC	GNBUJTHO

14	XOECWNBW	WMYQBOGM	DZSFLXPF
15	JSFVKVUT	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	THODZGTM	DHODYROG	EJTHPFZD
17	YQBCERID	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	HPFDZTHP	QAABDPHG	XPFDYQBN
19	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCVMZTH
20	UJTHPFEL	AABDGMRY	ODYQBCLF
21	WNCWNBLL	DHODYQAB	XDECVMYQ
22	WMYRCEJT	DHODYQBD	BCFLXPFG
23	GNBUJQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	ABDGZMTA	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	ODYRLEJS	GFECWMYR	VKLJSLFX
26	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFZDTHPF
27	NBVLXPGG	NCWYRCEA	DZTHPGFD
28	FDYQBDGN	IROHDDZS	YRCFKVLW
29	BVLWMTZG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

Level 9 - NFOKFF
Level 10 - LCJHCP
Level 11 - OEMJEB
Level 12 - PEJKEA
Level 13 - PDHJDV
Level 14 - QDGJDV

SHINOBI

Level wählen
Drücke: RUNTER und Knopf 2, wenn das komplette Ninjasicht erscheint. Wähle dann einen Level.

SONIC THE HEDGEHOG 2

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

STREETS OF RAGE

Stufe wählen und Unbesiegbarkeit
Rufe die Option Sound-Test auf und wähle Nr. 11. Drücke nun Knopf 1 und 2 zur gleichen Zeit. Du hast nun die Wahl, "Schädigung" ein- oder auszuschalten. Wähle nun einen Level.

WIMBLEDON

Einfach alles
Gebe die folgenden Codes ein: IKM JKI POC

LUCKY DIME CAPER

Unendliche Leben
Wenn du auch dein letztes Leben verloren hast und der Continue-Bildschirm erscheint, drücke RUNTER und Knopf 1 zusammen. Du setzt das Spiel auf dem Level fort, in dem du gestorben bist. Außerdem erhältst du nun unbegrenzte Leben.

PRINCE OF PERSIA

Codes
Level 2 - EIKGDP
Level 3 - ILLKJE
Level 4 - LMJMKI
Level 5 - HGFIDN
Level 6 - IFGIDO
Level 7 - MIMLGC
Level 8 - KELIDU



FREEZERS

Und wieder einmal platzen die Codes für das Action Replay Cartridge aus allen Nähten. Diese Sektion wird regelmäßig mit brandneuen Cheats auf den neuesten Stand gebracht, um dich auf dem laufenden zu halten.

Mega Drive

ALADDIN FFFFA0008 Unendliche Energie.	JAMES POND 3 FFFAA10003 Unbegrenzte Leben	SONIC THE HEDGEHOG 2 FFFB1000X X repräsentiert die Anzahl der Chaos-Edelsteine (1-7). FFB02800FF Unterwasser atmen möglich.
ALIEN 3 FF090B0009 Unendliche Leben. FF08670050 Hält den Timer an. FF08670059 Unendliche Raketen.	JUNGLE STRIKE FF10B3000X Levelauswahl (X ist 0-8)(9 ist letzter Level). FF10CF0003 Unendliche Leben (alle Levels).	SPLATTERHOUSE PART 3 FF00B40005 Unendliche Leben. FF00B700E1 Unbegrenzte Zeit.
BART VS THE SPACE MUTANTS 000390000X Beginn mit Level X. 000384000X Beginn mit X Leben.	JURASSIC PARK FF00550020 Unendliche Energie. FF005300FF Unendliche Leben.	STREET FIGHTER II (Special Champion Edition) FF804300B0 Unendliche Energie für Spieler 1. FF82C300B0 Unendliche Energie für Spieler 2. FF81DA0002 Spieler 1 muß nur einmal gewinnen, um den Level zu beenden.
BATMAN RETURNS FFFE320007 Unendliche Leben.	MAZIN WARS FFCDED0064 Unendliche Energie.	STREETS OF RAGE 2 FFF830005 Unendliche Leben für Spieler 1. FFF0830005 Unendliche Leben für Spieler 2. FF81DA0002 Spieler 1 muß nur einmal gewinnen, um den Level zu beenden.
BATTLE TOADS FFFE4100XX Levelauswahl XX durch 0-10 ersetzen. FFEO070017 Unendliche Energie.	MEGA-LO-MANIA FF156F0063 Unbegrenzte Mannschaft .	STREETS OF RAGE 2 FFF830005 Unendliche Leben für Spieler 1. FFF0830005 Unendliche Leben für Spieler 2. FFC430000X Levelauswahl (1-18). (X ist ((Level 1)) X2, und rangiert von 0-E).
BUBSY FF023B0009 Unendliche Leben. FF024900XX Levelauswahl.	MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION FFF3250003 Unendliche Leben. FFF43001B Levelauswahl.	SUPER HANG-ON FF05540055 Unbegrenzte Zeit.
CHAKAN FFC0D0000C Unverwundbarkeit.	MICRO MACHINES FFA6700003 Unendliche Leben für Spieler 1. FF808100XX Levelauswahl (1-18)	TALE SPIN FF27CD0003 Unendliche Leben. FFFFFB000X Levelauswahl.
COOL SPOT FF078A0039 Erhöhte Coole Punkte. FF078C0035 Unendliche Leben. FF57C0008 Unendliche Energie.	MORTAL KOMBAT FFF5B0001 Aktiviert die Cheat screen. FFF5A0040 Gegner gebraucht Todesschlag. FFFF540006 Unbegrenzter Kredit . FFF570000 Blutiger Kampf Mode.	TERMINATOR 2 FF80CA0004 Unendliche Leben. FF80190025 Unbegrenzte Raketen für Spieler 1.
ECCO THE DOLPHIN FFB6360003 Unendlicher Sauerstoff. FFB6350038 Unbegrenzte Gesundheit. FFB7FF0000 Unverwundbarkeit gegen stürzende Mauern im letzten Level. FFB7C20000 Aufwärtsströmungen ignorieren.	PUGGSY FF08660003 Unendliche Leben.	TINY TOONS ADVENTURES FFFB090002 Unendliche Leben. FFFB110009 Wähle speziellen Helfer, um unbegrenzte Hilfe zu erhalten.
FANTASTIC DIZZY FF81490002 Unendliche Leben.	ROBOCOP VS TERMINATOR FFF08C0040 Unendliche Energie FF009C0005 Unbegrenzte Leben	TOEJAM & EARL 00BCB06002 Unendliche Leben. 00BB980063 ToeJam fängt an mit 99 bucks.
FLASHBACK FFD3D70005 Unbegrenzte Schilde. FF49C000X Levelauswahl X durch 0-6 ersetzen.	ROCKET KNIGHT ADVENTURES FFFBD00005 Unendliche Leben. FFC041003F Unendliche Energie.	TURRICAN FF04920003 Unbegrenzte Leben
FLINTSTONES FF01550004 Unendliche Energie.	ROLLING THUNDER 2 FFF1350074 Unbegrenzte Zeit. FFCD330001 Unverwundbarkeit.	WONDERBOY III FFC8860004 Unendliche Leben.
GAUNTLET IV FF00F900C8 Unendliche Energie (Krieger) FF03BD00C8 Unendliche Energie (Walküre) FF061000C8 Unendliche Energie (Zauberer) FF094500C8 Unendliche Energie (Elf)	ROLO TO THE RESCUE FFC51E0004 Unendliche Continues.	ZOOL FFED530004 Unbegrenzte Energie. FFEB030000 Alle Süßigkeiten wurden bereits gesammelt. FFEB690010 Unbegrenzte Zeit.
GLOBAL GLADIATORS FFFF4D000A Stoppt den Energiebalken.	SHINOBI 3 FF37E00003 Unendliche Leben. FF37E30032 Unendliche Shurikens.	
GUNSTAR HEROES FFA4250065 Unendliche Energie für Spieler 1. FFA6250065 Unendliche Energie für Spieler 2.	SONIC SPINBALL FF579E0003 Unendliche Leben. FF579E1003 Das letzte Zimmer ist offen.	
	SONIC THE HEDGEHOG 0138A06032 Unendliche Leben. 0032426010 Levelauswahl.	



FREEZERS

Master System

AFTERBURNER

00C01803 Unendliche Leben.
00C0170X Levelauswahl.

ALIEN 3

00C46A63 Unbegrenzte Energie.
00C4783B Unbegrenzte Zeit.

ASTERIX

00C09D03 Unendliche Leben.
00C0A295 Unbegrenzte Zeit.

BACK TO THE FUTURE II

00C36B05 Unbegrenzte Energie.
00C36304 Unendliche Leben.

BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.
00C3AF09 Unbegrenzte Zeit.

BATMAN RETURNS

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

BUBBLE BOBBLE

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

GLOBAL GLADIATORS

00D0E905 Unendliche Leben.
00D0BA3F Unbegrenzte Energie.

G-LOC

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

LAND OF ILLUSION

00C0B00X Ersetze X mit 0-C, um gewünschten Level zu wählen
00C09F02 Unbegrenzte Leben.

THE LUCKY DIME CAPER

00C13E01 Unbegrenzte Energie und Waffen.

MASTER OF DARKNESS

00CA3A20 Unbegrenzte Energie.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

00C0BD03 Unbegrenzte Energie.
00C0C803 Unendliche Leben.
00DC0005 Unbegrenzte Zeit.

MORTAL KOMBAT

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

PAPERBOY

00D50E03 Unendliche Leben.
00D50F0A Unbegrenzte Zeitungen.

SONIC THE HEDGEHOG

00D24603 Unendliche Leben.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Unendliche Leben.

SPIDERMAN

00DF7FFF Unverwundbarkeit.

SPIDERMAN VS KINGPIN

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

TAZMANIA

00C10005 Unendliche Leben.

TERMINATOR

00CC163C Unbegrenzte Energie.

TOM & JERRY

00C43908 Unbegrenzte Energie.

WONDERBOY III

00CF3308 Unbegrenzte Energie.
00CF4A02 Unbegrenzte Flaschen.

Game Gear

ALIEN 3

00C42403 Unendliche Leben.
00C42B99 Unbegrenzte Raketen.

BATMAN RETURNS

00C02103 Unendliche Leben.

CHAKAN

00DFB3F0 Energie wird erneuert wenn Action Replay betätigt wird.

COOL SPOT

FF00D18F2F Unbegrenzte Energie
FF00D18E03 Unendliche Leben.

DONALD DUCK

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

ECCO THE DOLPHIN

FF00CAC123 Unbegrenzte Luft und Energie.

GLOBAL GLADIATORS

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

JURASSIC PARK

FF00CA0003 Unbegrenzte Energie
FF00C02404 Unendliche Leben

MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION

00C0A295 Unbegrenzte Zeit.
00C0AD07 Unendlicher Sauerstoff.

MORTAL KOMBAT

00C48848 Unbegrenzte Energie.
00C40B07 Unendliche Continues.

PRINCE OF PERSIA

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

SHINOBI II - THE SILENT FURY

00C04004 Unendliche Leben.

SPIDERMAN II

00C16A08 Unendliche Leben.
00C08F06 Unbegrenzte Energie.

SONIC CHAOS

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

SONIC THE HEDGEHOG

00D24003 Unendliche Leben.

SONIC THE HEDGEHOG 2

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

SPIDERMAN VS THE KINGPIN

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

SPIDERMAN 2

FF00C16082 Unbegrenzte Fortsetzungen.
FF00C16D08 Unbegrenzte Netze.

STAR WARS

FF00DAAD02 Unendliche Leben.

STREETS OF RAGE

00C0D903 Unendliche Leben.
00C6670X Levelauswahl. X mit 0-4 ersetzen. Um auf Level 3 anzufangen, folgendes eingeben: 00C66704. Am Ende des Levels abschalten.

STREETS OF RAGE II

00C9A603 Unendliche Leben.

TAZMANIA

00C70A08 Unbegrenzte Energie.
00C00205 Unendliche Leben.

TERMINATOR 2

00DD0F04 Unendliche Leben.

THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS

00C01003 Unendliche Leben.

WWF - STEEL CAGE CHALLENGE

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



"Nicht verzweifeln!"



Foto: Michael Schraut

Es gibt doch für alles eine Lösung,
wenn auch nicht in jedem Heft:

32 Seiten Tips & Tricks
zum Herausnehmen & Sammeln.

Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

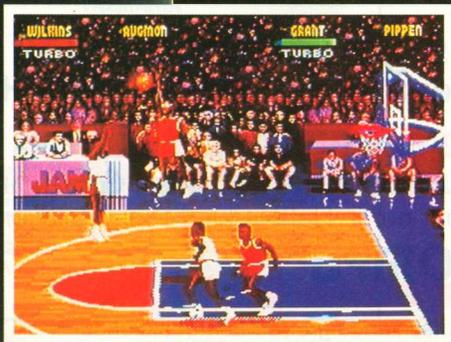
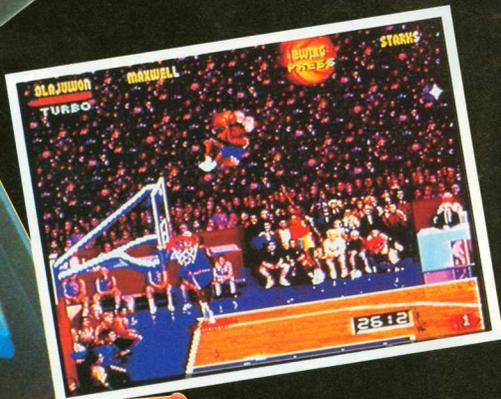
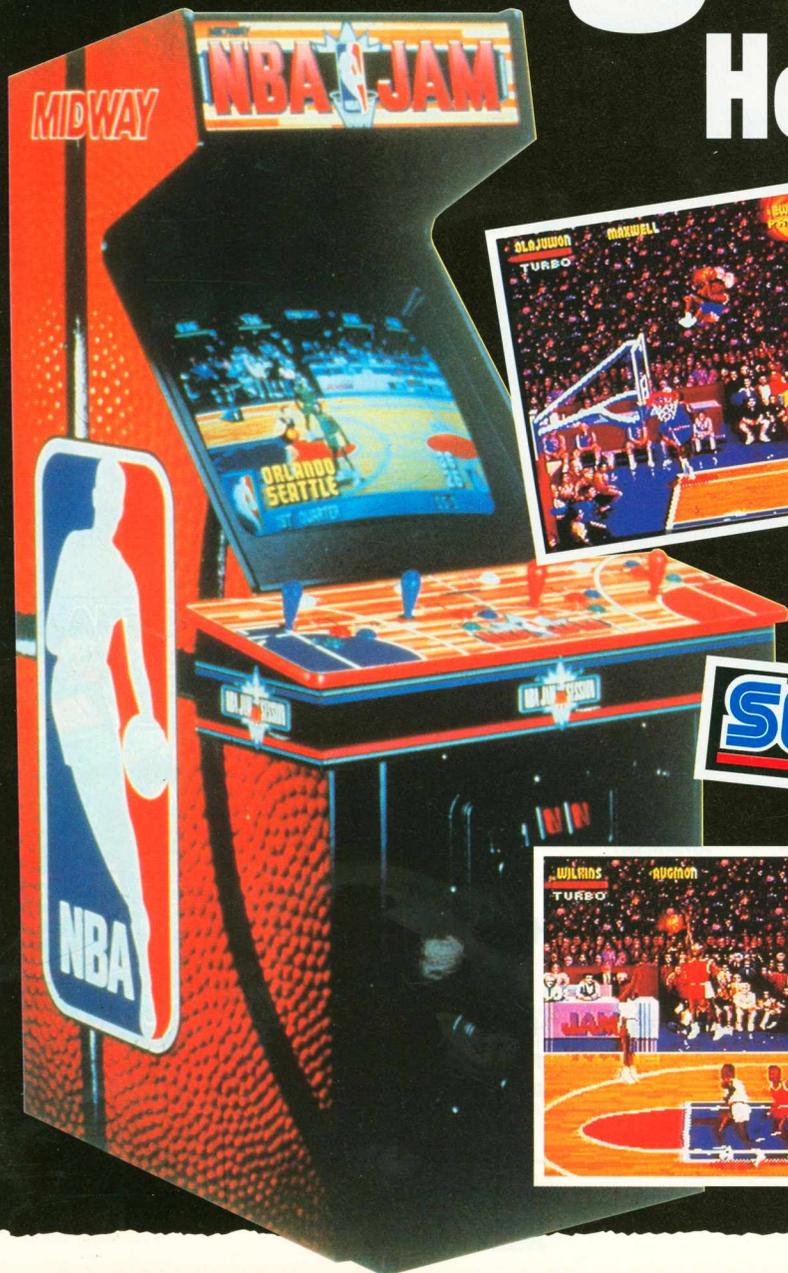
COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospelmagazine.



Dein größtes

Hol' dir



ter Wurf!

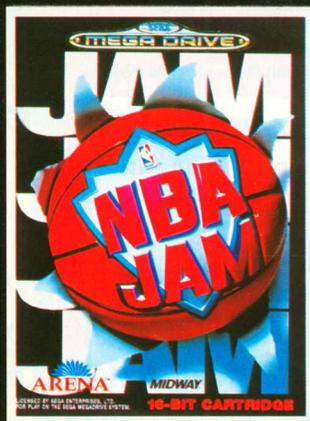
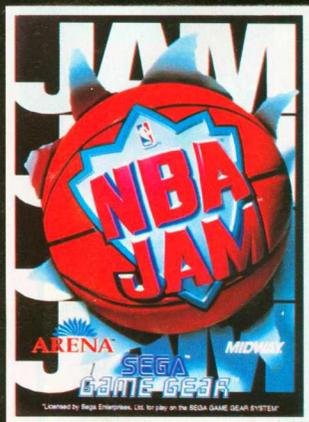
die NBA nach Hause!

Jam! Jam! Whatta game! In den Spielhallen sorgte dieses Game für enormen Wirbel. Nun sind endlich die Konsolenbesitzer dran, und die dürfen sich auf ein Sportspiel-erlebnis erster Güte freuen! NBA JAM ist das beste Basketballspiel aller Zeiten für euren Mega Drive. Wir vom SEGA Magazin können euch diese Umsetzung nur ans Herz legen. Um dieses Spieleereignis auch richtig zu würdigen, haben wir Acclaim einen der sagenhaften NBA Jam-Automaten entlocken können, den wir nun unter den Lesern des SEGA Magazins verlosen wollen. Ein paar Fragen müßt ihr uns allerdings schon beantworten!

1. *Wieviele Teams spielen insgesamt in der NBA?*
2. *Bei welcher Mannschaft spielt Detlef Schrempf?*
3. *Wer wurde 1993 NBA Champion?*
4. *Wieviele Spieler dürfen bei der Umsetzung gleichzeitig spielen?*

Schickt die Postkarte mit den Antworten bis spätestens 12. April 1994 an folgende Adresse:

Computec Verlag
SEGA Magazin
Kennwort: Hol ihn dir!
Isarstraße 32, 90451 Nürnberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Uon den Glaubenskriegen der Anhänger von Ultima-, FIFA- und Sensible Soccer blieben Master System- und Game Gear-Besitzer bislang weitgehend

DAS SENSIBLE-

verschont. Bis jetzt! Schon auf dem

SOCCER-FIEBER

Mega Drive überzeugte unser Test-

GRASSIERT NUN

kandidat durch seine Übersichtlich-

AUCH AUF SEGAS

keit - kein anderes Fußballspiel

8-BIT-KONSOLEN.

bietet eine ähnlich gute Kontrolle über das Geschehen auf dem Rasen. Durch die Vogelperspektive muß der Spieler zwangsläufig auf

Sensible Soccer



Die Grafik von Sensi Soccer war noch nie spitze.



Check Up

Master System
4 MBit



Sensible Soccer Sportspiel
Hersteller: Sony Tel. -
Release: Februar Preis: DM 90,-

Spieler1-2
Levels.....Mehrere Varianten
Save GameNein
Besonderheiten...2-Spieler-Modus
nur mit Master System möglich.

Grafik **65%**

Klein, aber fein: Die Aktionen Deiner Mannschaft bleiben immer überschaubar.

Sound **40%**

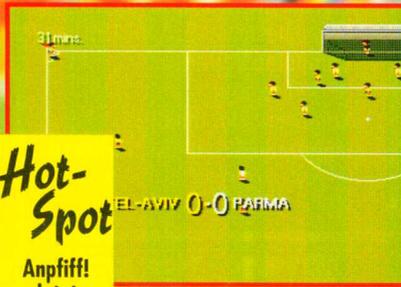
Nur der Schiri- und das Publikum lassen etwas von sich hören.

Gesamt **81%**

Tor! Die Meisterschale geht eindeutig an Sensible Soccer!

Hot-Spot

Anpfiff! Jetzt kommt auch auf Master System und Game Gear der Ball ins Rollen.



Die 8 Bit-Version stürmt problemlos die Spitze.

einige grafische Bonbons verzichten, die die Seitenansicht so mit sich bringt. Man mag es kaum glauben, aber selbst mit den klitzekleinen Figuren lassen sich mit etwas Übung präzise Pässe, angeschnittene Heber und sogar Kopfbälle ausführen. Die Spielzeit läßt sich auf 3, 5 oder 7 Minuten einstellen und selbst die Farbe der Spielerkleidung darf nach Belieben verändert werden. Zwei Schwierigkeitsgrade und verschiedene Pokal- und Liga-Modi sorgen dafür, daß der Spielspaß lange erhalten bleibt. Natürlich kannst

Gear Check Up

Game Gear
4 MBit



Preis: DM 90,-

Die winzigen Sprites sind wie geschaffen für den Einsatz auf dem Game Gear. Ansonsten bietet Sensible Soccer für den Handheld die gleichen Vorzüge wie auf dem Master System, ist aber nur für Solo-Kicker ausgelegt. Ganz im Gegensatz zu Tengen World Cup Soccer, das mit einem Zwei-Spieler-Modus aufwarten kann. Deshalb unsere Empfehlung: Wenn Du unterwegs mit einem Kumpel um den Meistertitel kicken möchtest und die Seiten-Ansicht bevorzugst, solltest Du Dich für den Konkurrenten entscheiden. Für alle anderen ist Sensible Soccer momentan die erste Wahl.

Grafik **85%**

Sound **40%**

Gesamt **81%**

Du auch die Taktik und den Rasen-Zustand in jeweils acht Stufen bestimmen. Für die Matches können entweder Clubs oder Nationalteams ausgewählt werden. Besonders witzig: Wie auf dem Mega Drive lassen sich den einzelnen Spielern Namen zuordnen, die aber leider nicht nach eigenen Vorstellungen verändert werden können. So steht z. B. im deutschen Tor ein Keeper namens Kupke, während Thun den Libero verkörpert. Wer einen



Mitspieler findet (und das dürfte bei solch einem guten Modul sicher kein Problem sein), darf auch gegeneinander antreten.

pm



Word Up

Wir befinden uns mitten in einer spannenden Bundesliga-Rückrunde, die Weltmeisterschaft in den USA steht vor der Tür und Sensible Soccer ist nun endlich auch für die "kleinen" Sega-Konsolen erhältlich - da schlagen Fußballerherzen höher! Jeder noch so beinharte Kicker wird die "Zwergerl-Elf" sofort in sein Herz schließen. Die lustigste Szene: Sobald abgepfiffen wird, verlassen die wackernen Treter das Feld so schnell, als wenn jemand am Spielfeldrand "Freibier für alle" rufen würde. Auch wenn Grafik und Sound ein wenig stiefmütterlich behandelt wurden, machen beide Umsetzungen einen Riesenspaß.



Als die Bilder laufen lernten...

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

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

Inhalt der Erstausgabe: (unter anderem)

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



Color ca. 66 Min.



für nur DM

19,95

Jetzt im Videofachhandel erhältlich!

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen: Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken. **Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Bestellt werden kann per **Vorkasse** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

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

Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

Wer braucht denn so etwas? Das war nicht nur mein erster Gedanke, sondern auch der Herren von SEGA Deutschland. Die Screenshots von

DAS BESTE TÜFTEL-

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

SPIEL SEIT TETRIS

ne, wie das Spiel vollständig heißt,

EXKLUSIV AUF DEM

verführten jeden zu dem Gedan-

MEGA DRIVE! MIT

ken, daß ein weiteres Spiel im Stil

SONICS ERZFEIND!

von Tetris und Columns auf die Mega Drives dieser Sega-Welt

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Mr. Robotnik's ... Denkspiel
Hersteller: Sega Tel. 040-2270961
Release: März Preis: DM 119,95

Spieler1-2
Levels
Save GamePaßwort
Besonderheiten.....Verschiedene
Spielvarianten

Grafik 54%

Nette Präsentation, ansonsten durchschnittlich, jedoch um Meilen schöner als Tetris!

Sound 76%

Ein gut gemachter Soundtrack sorgt für die richtige Spannung im Spiel! Witzige Effekte...

Gesamt 86%

Ein süchtig machendes Tüftelspiel der Variante "Einmal spiel' ich noch!" Einmal spielen, immer lieben!

Hot-Spot

Wer vorschnell urteilt, verpaßt eines der fesselndsten Tüftelspiele aller Zeiten. Der ideale Zeitvertreib an verregneten Tagen!



Die Zwischensequenzen wurden grafisch hervorragend gestaltet.



zukommt. Doch als nach wenigen Spielen die SEGA-Freaks in Hamburg und Nürnberg von der Arbeit abgehalten wurden, stand fest, daß dieses Spiel das Zeug zum Klassiker hat. Aus Dr. Robotniks Maschine fallen pausenlos Bohnen, und wenn vier oder mehr Stück nebeneinander oder übereinander liegen, dann lösen sie sich auf. Soweit ist das Ganze bekannt, doch nur, wenn man eine Kettenreaktion erzeugen kann, wird der Gegenspieler mit einer ganzen Reihe herabfallender Flüchtlingsbohnen bestraft.



Das Ziel lautet schließlich, das Feld des Gegners mit Bohnen zu übersäen, und weniger, Schritt für Schritt selber Bohnen abzubauen. Dieses einfache Prinzip macht dieses Spiel zum Megahit. Ein Szenario-Modus sorgt darüber hinaus für Abwechslung.



Word Up

Nur ein weiterer Columns-Verschnitt, denkst du? Sicherlich, die Grundidee basiert auf diesem Tüftel-Klassiker, doch daraus wurde ein ganz anderes Spiel, das besonders im Zwei-Spieler-Modus zum herausragendsten Spieleereignis seit Jahren wird. Ich für meinen Teil setze Dr.

Robotnik's Mean Bean Machine auf eine Stufe mit Sonic 3, Thunderhawk und NHL Hockey. Ein absolutes Referenzspiel, das ohne spektakuläre Effekte auskommt!



MINIABO. JETZT.

3x SEGA MAGAZIN

plus

1x Tips & Tricks Sammelordner



15,-

für nur DM

Ja, ich will das

"SEGA Magazin" Mini-Abo:
3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "SEGA Magazin", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "SEGA Magazin" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "SEGA Magazin" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.
SM 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner. (Art.-Nr. 995)

Zahlungsweise:

Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:

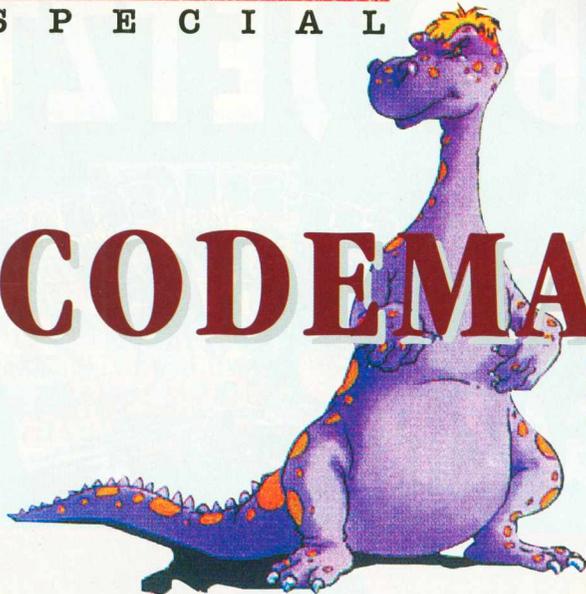
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die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

Datum 2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

CODEMASTERS CUP



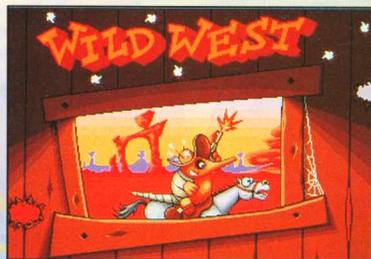
ERST 1993 FEIERTE DIE KLEINE, ABER FEINE ENGLISCHE SOFTWAREFIRMA CODEMASTERS IHR DEBÜT AUF DEM SEGA-SYSTEM. HITS WIE MICROMACHINES, COSMIC SPACEHEAD ODER DIZZY WUSSTEN ZU ÜBERZEUGEN. WIR VERRATEN EUCH, WAS SIE 1994 AUF DER PFANNE HABEN!

VON HANS IPPISCH

DROPZONE

Der vorläufig prominenteste Titel in ihrer Liste dürfte sicherlich Dropzone sein, den Actionveteranen sicherlich noch vom Atari XL oder C64 kennen. Der mittlerweile zum Kultprogrammierer avancierte Archer MacLean ließ sich zu Beginn der 80er vom

beweisen, was die 8 Bit- Systeme von Sega in den 90er actionmäßig draufhaben. Per Düsenrucksack düst man mit seinem Männchen über grafisch schöne Mondlandschaften und rettet eine ganze Menge Wissenschaftler. Wenn der Klassiker gut umgesetzt wird, erwartet alle Master System- und Game Gear-Besitzer im Sommer ein Baller-Hit!

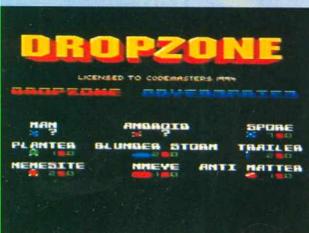


Können die MicroMachines Programmierer mit Psycho Pinball einen Konkurrenten für Sonic Spinball auf die Beine stellen?

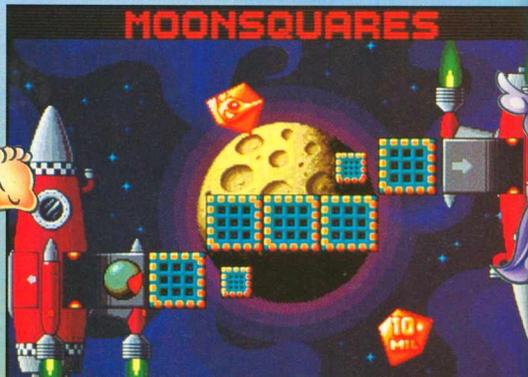
PSYCHO PINBALL

Die Programmierer von MicroMachines schließen sich dem aktuellen

Flipper-Boom an und präsentieren mit PsychoPinball eine wilde Sammlung abwechs-



Spielhallenhit Defender inspirieren und bewies, was die 8 Bit-Systeme draufhaben. Nun will Codemasters





Eine gewisse Ähnlichkeit zu den Ottifanten kann C.J. nicht abstreiten.



C.J. ELEPHANT FUGITIVE!

lungsreicher Flipper-Automaten. Ein oder zwei Spieler dürfen sich mit den sechs Automaten unterhalten. Die Titel und die

Ein brandfrisches Jump & Run soll die Game Gear-Freaks schon im März verzaubern. C.J., der Held des Spiels, wurde aus seiner Herde in Afrika entführt und in einem Londoner Zoo eingesperrt. Mittels eines mit einer Ladung an Erdnüssen bewaffneten Rüssels solltet ihr dem Ottifanten-Clone die Flucht aus 36 Zonen ermöglichen.

DINOBASHER

Ebenfalls im März kommt ein weiteres Plattformsystem und Game Gear-Besitzer. Der Held des Spiels, der sich Big-nose - The Caveman nennt, scheint einen Kursus bei Chuck Rock und seinem Sohn

genommen zu haben, denn nur so lassen sich sein altertümlicher Look und die schwingbereite Keule erklären. Niedliche Animationen und liebevoll gezeichnete Hintergründe erfreuen auf alle Fälle das Auge. Wie es um die spielerischen Werte steht, können wir euch hoffentlich in einer der nächsten Ausgaben verraten.



ersten Screenshots machen Lust auf mehr. Ob Wilder Westen, der Zukunft, Safari, Unterseewelt, Mondreise oder Geisterstadt, Abwechslung scheint in diesem Mega Drive-Spiel garantiert zu sein. Release im Oktober!



EXCELLENT DIZZY

Auf den diversen Heimcomputern zählt die Dizzy-Serie schon seit vielen Jahren zu den bekanntesten und erfolgreichsten Spielereihen.

Nach dem passablen Mega Drive-Debüt von Dizzy im Dezember



bereitet Codemasters eine Sammlung von drei kompletten Spielen für Master System, Mega Drive und Game Gear vor, die im Juni auf den Markt kommen soll. Dizzy the Adventurer ist ein actionreiches Jump & Run im Fantasy-Stil. Go! Dizzy! Go! ist ein lustiges Arcade-Spielchen, bei dem Dizzy und Daisy



ihre Freunde retten müssen. Fünf verschiedene Länder, vollgepackt mit wilden Tieren, dürfen von zwei Spielern gleichzeitig erforscht werden.

TENNIS ALL STARS

Einmal gegen die besten Tennisspieler dieser Welt antreten? Spätestens im Mai ist es für die Mega Drive soweit, denn dann stehen sie zumindest den Tennis-Promis in Pixelform gegenüber. In Sachen Optionen-Vielfalt hat Codemasters ganze Arbeit geleistet. Ob Asche, Gras oder Asphalt, ihr dürft euch den Belag selbst aussuchen. Natürlich darf man alleine oder zu zweit



spielen, ob Doppel oder Einzel. Daß man jedoch mit bis zu vier Spielern gleichzeitig antreten darf, könnte Tennis All Stars zum Hit für Tennis-Freaks machen. Wer nicht so

Außerdem erwartet euch noch die Variante Crazy Tennis, bei der man Power Ups sammeln darf. Außerdem gibt eine bekannte Videospielefigur ein kleines Gastspiel.



COMING UP!

Zugegeben, das war schon eine ganze Menge Unterhaltung, die uns Codemasters dieses Jahr präsentiert. Besonders 8 Bit-Besitzer freuen, die mit Codemasters ein Softwarehaus haben, das sie konsequent mit gelungenen Spielen versorgt. Für die Mega Drive stehen aber im November noch zwei weitere Spiele an. Kevin Codner konnte auf dem Amiga-Sektor bereits Hit-Ehren richtig loslegen. Außerdem wartet mit Smaartvark noch ein weiteres vergnügliches Actionspiel. Übrigens MicroGear für Master System und Game Gear sollte in diesen Tagen endlich erschienen sein!



Go! Dizzy! Go! ist eines der drei Spiele von Excellent Dizzy.



GET INTERACTIVE!

Der MEGA CD II – Der Multiplikator Ihrer Spielideen. Doppelt so stark durch einen zweiten 16-Bit-Prozessor. Voll intensiv dank 500 mal mehr Speicherkapazität pro CD im Vergleich zu herkömmlichen Videospielmodulen. Kompatibel für alles, was die SEGA Zukunft bringt. Unüberhörbar gut geeignet für alle Musik-CDs. Und innovativ in den Spielkonzepten: Echte Filmsequenzen sind komplett darstellbar.



d

Das SEGA CD-Zeitalter ist angebrochen.



Der MEGA DRIVE II: Auf diese Konsole ist Verlaß.

b



c

Das MEGA CD II: Multineu und megascharf.



a

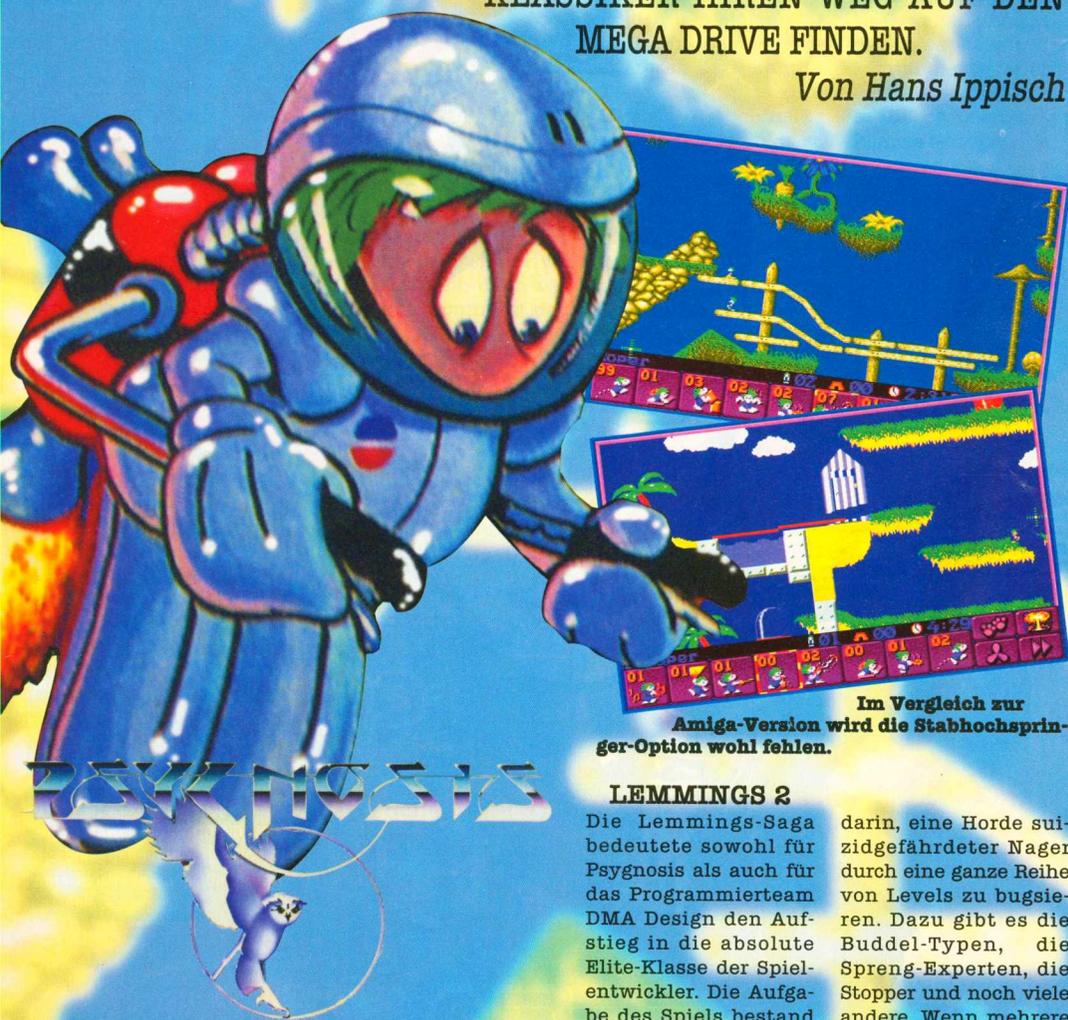
Alle reden von Multimedia. Und SEGA bietet als erster Videospieleanbieter eine atemberaubende Lösung: den MEGA CD II. Jetzt können Sie damit ganz einfach Ihr eigenes Privatprogramm gestalten. Sie schneiden eigene Videoclips. Sie bewegen sich in faszinierenden 3D-Grafikwelten. Und Sie hören Ihre guten, alten Musik-CDs in großartigen Klangqualitäten. Alles, was Sie für den MEGA CD II und seine High-Tech-Dimensionen brauchen, sind ein MEGA DRIVE, ein Fernseher und eine Stereoanlage – schon starten Sie durch.

SEGA

PSYGNOSIS PUSH!

PUGGSY UND WIZ 'N' LIZ WAR ERST DER ANFANG DER KONSOLEN-KARRIERE DER COMPUTERSPIELE-EXPERTEN AUS LIVERPOOL. NACH MICROCOSM WERDEN EINIGE AMIGA-KLASSIKER IHREN WEG AUF DEN MEGA DRIVE FINDEN.

Von Hans Ippisch



Im Vergleich zur Amiga-Version wird die Stabhochspringer-Option wohl fehlen.

LEMMINGS 2

Die Lemmings-Saga bedeutete sowohl für Psygnosis als auch für das Programmiererteam DMA Design den Aufstieg in die absolute Elite-Klasse der Spielentwickler. Die Aufgabe des Spiels bestand

darin, eine Horde suizidgefährdeter Nager durch eine ganze Reihe von Levels zu bugsieren. Dazu gibt es die Buddel-Typen, die Spreng-Experten, die Stopper und noch viele andere. Wenn mehrere



Lemmings 2 bietet zwölf verschiedene Stämme und über fünfzig verschiedene Typen.

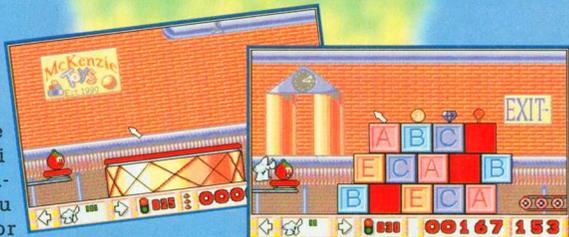
Dutzend Lemminge knuddelig animiert über den Screen stapfen, dann wird man ganz einfach an den Screen gefesselt. Im Sommer dürfen wir vermutlich den zweiten Teil der Lemmings-Saga auf Mega CD und Mega Drive genießen. Hier hat man es gleich mit mehreren Stämmen von Lemmingsen zu tun. Beispielsweise

warten die Beach-Lemminge, die Zirkus-Lemminge oder die Schotenlemminge. Über fünfzig verschiedene Lemmingstypen dürfen so Level für Level ausgewählt werden, was Spielspaß und Abwechslung garantiert. Satte 16 MBit versprechen eine kompetente Umsetzung des Amiga-Hits.

BILL'S TOMATO GAME

Denkspielfreunde dürfen sich endlich wieder auf Futter für die grauen Zellen freuen, und auf besonders schmackhaftes noch dazu. Bill's Tomato Game ist eines der niedrigsten und originellsten Denkspiele

aller Zeiten. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einer saftigen Tomate namens Bill bei der Rettung seiner Freundin zu helfen, bevor diese als Sandwich-Belag endet. Zunächst sitzt die Tomate ganz



Zur Rettung seiner Freundin muß man der Tomate Bill verhelfen. Ein innovatives Knobelspiel!

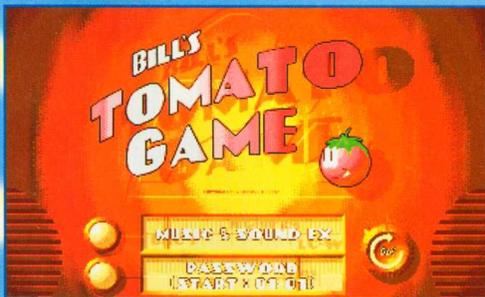
friedlich auf einem Block, geht man allerdings auf Go!, dann hoppst sie unermüdlich los und der Spieler muß mit zehn verschiedenen Hilfsmitteln einen Weg durch die grafisch unterschiedlichen Levels suchen. Ein Ventilator sorgt für Vorwärts-

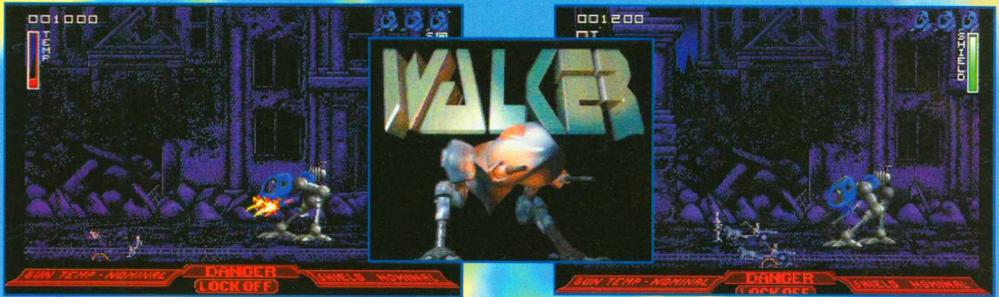
drang, während ein Trampolin die Sprungfähigkeit sichert. Über hundert Level garantieren Langzeitspielspaß für die ganze Familie, und im Sommer sollten wir endlich den Vegetarier-Spaß erleben dürfen.

PUGGSY AUF MEGA CD II!



In der zweiten Ausgabe des SEGA Magazins konnte das Geschicklichkeitsspiel Puggsy von Psygnosis in der Mega Drive-Version bereits die sagenhafte Wertung von 92 Prozent einfahren und nun kommt eine Mega CD II-Version nach. Rein spielerisch ist diese Version identisch, doch für Kaufanreiz sorgen ein brillanter Vorspann und ein gelungener Soundtrack.





Action-Puristen werden an Walker ihre helle Freude haben. Hier ist weniger Taktik als ein flinker Baller-Daumen gefragt.

Unerbittlich stampft der Walker über den Screen. Soldaten in Lemmings-Größe werden einfach plattgemacht.

WALKER

Ein mächtig eindrucksvolles Actionpektakel dürfte den Shoot 'em Up-Freaks unter den Mega Drivern besonders gefallen. In Walker schlüpft man in die Rolle einer mächtigen, futuristischen High-Tech-Kriegsmaschine,

die man so ähnlich schon in der Kultsaga Star Wars bewundern durfte. Per spektakulärer Sprachausgabe wird man in verschiedenen Szenarien auf die Reise geschickt, um alles, was sich bewegt, zu eliminieren. Der Auf-

takt findet im Berlin des Jahres 1944 statt, während als zweite Zone Los Angeles im Jahre 2019 ausgewählt wurde. Per Joypad steuert man ein Fadenkreuz und darf heranschwebende Hub-

Scharfschützen und gefährliche Artilleriestationen unter Beschuß nehmen. Walker gehört sicherlich nicht zu den friedvollsten Spielen, doch Action-Fans werden ihre Freude daran haben.

MORE HITS!!



GLOBULE

FLINK

So erstaunlich es klingt, Psygnosis hat noch eine Reihe weiterer Hits in Vorbereitung. Shadow of the Beast 3 sollte noch im März erscheinen, während wir die Mega Drive-Version von Rescue im Laufe des Frühjahrs erwarten. Ansonsten wird im Herbst noch das knuddelige Plattform-Spiel Globdule kommen.



HYPERDUNK

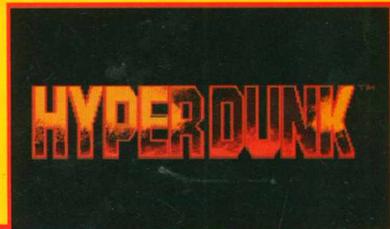
NBA JAM, BARKLEY'S SHUT UP AND JAM UND NBA SHOWDOWN WAREN ERST DER ANFANG. HITLIEFERANT KONAMI PRÄSENTIERT NUN SEINE BASKETBALLVARIANTE FÜR DEN MEGA DRIVE, DIE IHREN GANZ EIGENEN WEG GEHEN WILL!

Keiner weiß augenblicklich, wo die ganzen Basketballspiele herkommen, doch dem Sega-Player kann es ja nur recht sein, schließlich hat er dann die Wahl aus einer stattlichen Anzahl, und da Geschmäcker ja oft recht verschieden sind, dürfte auch für jeden etwas dabei sein. NBA Jam und Barkley - Shut Up and Jam bieten actionlastige Two on Two-Varianten mit spektakulären Dunks und wenig Regelwerk. NBA Showdown hingegen ist eine monströs exakte Simulation des Basketballsports und an Komplexität kaum zu übertreffen.

Wo ist Hyperdunk einzuordnen?

Hyperdunk ist weder reines Action-Spiel noch Simulation. Hier spielen jeweils fünf Leute gegeneinander! Der Spieler darf unter sechzehn verschiedenen Teams auswählen, die jeweils ihre Stärken und Schwächen in sieben verschiedenen Bereichen haben. Außerdem darf man nach Belieben Spieler ein- und auswechseln. Grafisch werden flin-

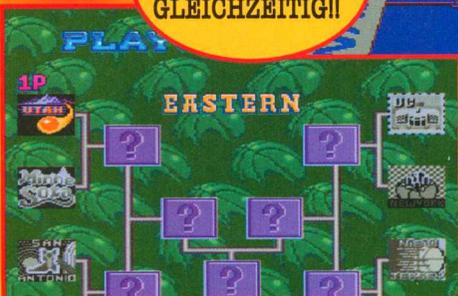
Eine ganze Menge an Optionen macht Hyperdunk interessant.



**BIS ZU
8 SPIELER
GLEICHZEITIG!!**

dürfte jedoch darin liegen, daß sich bis zu acht Spieler gleichzeitig an die Joypads begeben dürfen. Man benötigt dazu lediglich zwei Vier-Spieler-Adapter. Ob dies nun für heillose Verwirrung oder grenzenlosen Spielspaß vor dem Fernseher sorgt, können wir euch hoffentlich in einer der nächsten Ausgaben des SEGA Magazins mitteilen. Bis jetzt sieht es auf alle Fälle schon einmal sehr gut aus.

kes Scrolling und eine äußerst spielerfreundliche Schrägsichtperspektive geboten, bei der die großen Sprites besonders gut zur Wirkung kommen. Der sensationellste Punkt



SEGA

STRIKES
BACK!

IN DEN ENTWICKLUNGSLABORS VON SEGA WIRD DERZEIT UNERMÜDLICH GERACKERT, UND WIR PRÄSENTIEREN EUCH HIER DIE GEHEIMSTEN NEWS DER GENIALEN SPIELESCHÖPFER. DAYTONA RACING, VIRTUA RACING, SATURN UND STAR WARS LAUTEN DIE SCHLAGWÖRTER!

VON HANS IPPISCH

BACK TO THE
ROOTS

Mit aller Macht drängt Sega wieder in die Spielhallen zurück. Mit Space Harrier, Out Run, Afterburner oder Super Hang On dominierten sie in den 80er Jahren die Coin Op-Charts und konzentrierten sich anschließend auf den Konsolenmarkt, wo sie mit Sonic die Welt eroberten. Mit Virtua Racing wurde jedoch die neue Sturmwelle in den Spielhallen eingeläutet, von der die Kon-

solenbesitzer nur profitieren können. Schließlich springen dabei geniale Umsetzungen für den Mega Drive heraus, wie der Test von Virtua Racing auf den Seiten 20 bis

22 beweist. Wir sagen euch, was demnächst für Wirbel sorgt!

KEINE
CHANCE FÜR
MORTAL KOMBAT!

Jedermann dachte, mit Street Fighter II und Mortal Kombat sei der Höhepunkt der Prügellewelle gekommen, doch schließlich kam da noch Sega und präsentierte in den Spielhallen das sensationellste Prügelspiel aller Zeiten. Virtua Fighters begeistert mit einer

Virtua Fighters begeistert mit einer unglaublichen Polygongrafik, das die Pixelabenteuer à la Street Fighter II alt aussehen lässt.





unglaublichen Polygongrafik, die Pixelabenteuer à la Street Fighter II alt aussehen läßt. Es ist nicht ganz so komplex wie die o.g. Spiele, jedoch grafisch um Längen eindrucksvoller. Die Hardware von Virtua Fighters basiert auf Segas Model 1-Graphics Board, die bereits Virtua Racing zum Megahit machte. Wenn sich die Mega Drive-Version von Virtua Racing einigermaßen gut verkauft, dann dürfen wir im Frühjahr 1995 dank

SVP-Chipauch mit einer Mega Drive-Version rechnen!

JURASSIC PARK & STAR WARS

Zwei weitere große Namen werden derzeit für die Arcaden vorbereitet, die auch auf Model 1 basieren. Jurassic Park hat mit der Mega Drive-Version herzlich wenig gemeinsam, vielmehr handelt es sich hierbei um eine megaspektakuläres



Shoot 'em Up-Spiel im Stil von Lethal Enforcers, bei dem Spielbergs Saurier besonders beeindruckend geraten sind. Ebenso spektakulär sieht die Automaten-Version von Star Wars aus, die ebenfalls auf der Model 1-Hardware basiert. Angeblich fließende 3D-Grafiken lassen alle bisherigen Star Wars-Spiele alt aussehen, sogar Rebel Assault oder X-Wing.

technisch noch wesentlich eindrucksvoller als Virtua Fighters & Co. sind. Daytona Racing ist ganz einfach das grafisch unglaublichste Rennspiel aller Zeiten. Wer den Tom Cruise-Film Days of Thunder gesehen hat, der weiß, was ihn erwartet. Nehmt Platz in einer neuen Spiele-Generation! Dank Texture Mapping, wo sogar Logos und Werbung gezeigt wer-

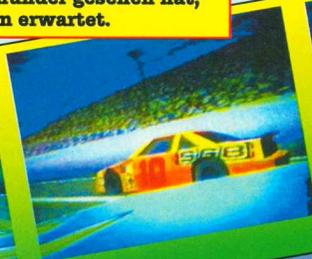


MODEL 2 & DAYTONA RACING

Wer dachte, besser geht es nicht, der sollte sich nun auf die Model 2-Graphic Board-Spiele gefaßt machen, die

den, und unglaublichen Perspektiven kann Daytona Racing problemlos mit Ridge Racer, dem derzeitigen Referenz-Renner von Namco, konkurrieren. Außerdem dürfen auch hier wieder bis zu acht

Daytona Racing ist ganz einfach das grafisch unglaublichste Rennspiel aller Zeiten. Wer Days of Thunder gesehen hat, weiß, was ihn erwartet.



Spieler mit verschiedenen Rennern gegeneinander fahren! In Zusammenarbeit mit dem Elektronik-Giganten Martin Marietta wurde das Model 2 entworfen, das das System 22 von Namco technisch locker schlägt.

Das Model 2 soll teilweise im Saturn wiederverwendet werden. Im Kasten erfährt ihr mehr dazu!



SATURN SENSATION!

Auf der CES in Las Vegas wurde ein Bild der neuen Sega-Konsole der Öffentlichkeit präsentiert. Alle Welt fragt sich nun natürlich, könnte so der Saturn aussehen? Außerdem fragt man sich, was der Modul-Port am hinteren Ende bedeutet? Sollte der Saturn nicht eine reine CD-Konsole werden? Eine Nachfrage bei Sega ergab, daß der Saturn kaum so aussehen wird, jedoch definitiv einen Modul-Port und ein unglaublich schnelles CD-ROM haben wird, das von JVC und Yamaha entwickelt wird. Dank Quadruple Speed werden die Konkurrenten um Längen geschlagen. Außerdem kann Virtua Racing und Virtua Fighters für den Saturn sogar in einer besseren Version erwartet werden, denn Gerüchten zufolge

wird die Hardware auf Model 1, das exakt der Automatenhardware der Virtua-Spiele entspricht, und (!!) Model 2 basieren, das derzeit Daytona Racing zum technisch



besten Spiel macht. Lest euch die letzten Zeilen noch einmal durch und wartet auf 1995, wenn

Segas Saturn erscheint! Als Auftakt gibt es natürlich die beiden Virtua-Spiele und eine neue, maßstäbesetzende Sonic-Variante. Wer hat hier was von Sonic in 3D gesagt?

Die wahrscheinlichen technischen Daten lauten folgendermaßen: Der Hauptprozessor ist ein 32 Bit-RISC-Chip, der auf 27 MHz getaktet wird und somit die dreifache Geschwindigkeit eines Mega Drives erreicht. Dazu kommen jedoch noch die tollen Custom-Chips, die dem Prozessor noch eine ganze Menge abnehmen. Selbstverständlich die neueste SVP-Version und ein Sprite-Verwalter. 3 MB internes RAM und 4 MB CD-ROM-Drive-RAM gibt es weiterhin, was 24 und 32 MBits entspricht. 16.777.216 Farben und ein 32 Stimmen-PCM- und FM-Soundchip sorgen für Grafik- und Soundgenuß. Wie gesagt, alle diese Daten sind vorläufig, und wurden von Sega noch nicht offiziell bestätigt. Über die künftigen Daten werden wir euch auf dem laufenden halten.



Gerüchten zufolge wird die Saturn-Hardware auf Model 1 und (!!) Model 2 basieren.

Virgin Hitwelle!

ALADDIN, COOL SPOT ODER GLOBAL GLADIATORS! ALL DIESE FAMOSEN HITS STAMMEN VON VIRGIN, EINEM DER GRÖSSTEN SOFTWAREPRODUZENTEN DER WELT. WIR ENTLOCKTEN DEN ENTWICKLUNGSBÜROS VON VIRGIN DIE GEHEIMNISSE UM DIE HITS DES JAHRES 1994!

VON HANS IPPISCH

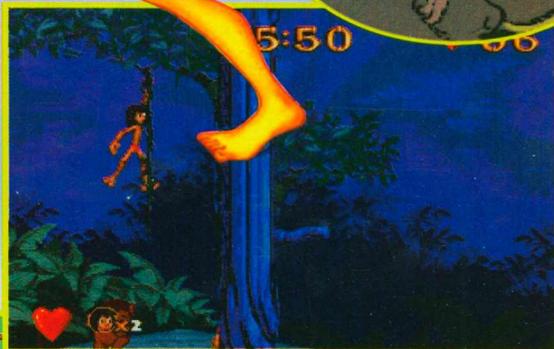
Der Schock

Die größten Hits lassen sich eigentlich mit einem einzigen Namen erklären. David Perry! Er programmierte diese genialen Werke und nutzte den Mega Drive aus wie keiner vor ihm. Nachdem er mit Aladdin einen der größten Hits aller Zeiten geschaffen hatte, schockte er die Verantwortlichen wie Virgin mit einer Mitteilung: Er eröffnete sein eigenes Softwareteam namens Shiny Entertainment, das exklusiv für die Firma Claymates arbeitet. Doch Virgin garantierte uns, daß man auch in Zukunft auf Hit-Spiele mit dem roten Logo nicht ver-

zichten muß. Hier liefern wir euch die Beweise!

Jungle Book

Daß der Weggang des Starprogrammierers bei Virgin keine Lücke hinterläßt, wird schon mit Jungle Book, dem nächsten Titel, bewiesen. Auf den 8 Bit-Systemen Master System und Game Gear konnte dieses



Spiel bereits die Herzen aller Geschicklichkeitsfreaks für sich gewinnen, nun schickt sich die Mega Drive-Version an, ähnlich erfolgreich zu werden. David Perry begann dieses Projekt zwar noch, das er

zugunsten von Aladdin zurückstellte, doch in der Zwischenzeit ruhte die Arbeit an diesem Disney-Jump & Run keineswegs. Wir konnten die neueste Version ausgiebig probierspielen und stellten fest: Der



für dieses Spiel wurden neue Szenen gedreht, damit sich auch der bestmögliche Spielspaß

friedliebende Columns-Freaks, doch alle anderen sollten schon einmal den Feuerdaumen trainieren!

Jammit

Die Basketball-Welle kommt gerade ins Rollen und Virgin will natürlich hier auch gerne mitschwimmen. Mit Jammit zeigen sie ein formidables Mega Drive-Spiel, das in Sachen Spielspaß Barkley und NBA Jam in nichts nachstehen soll. Aus diesem Grund verzichtete man auf einen Schnellschuß und brachte das Spiel nicht mehr im Februar auf den Markt, sondern entwickelt das Spiel in Ruhe fertig. Spielerisch gesehen hat man es hier mit einer actionreichen Pixel-Jam-Variante zu tun, die Simulati-

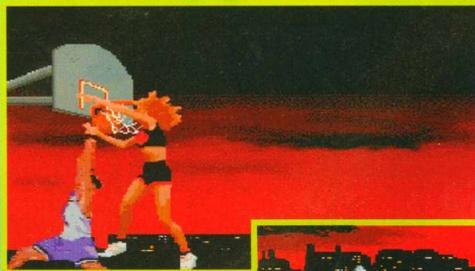
ergibt. Ein besonders innovatives Spielprinzip darf man hier nicht erwarten, doch wer Gro und Zero Texas zu schätzen weiß, wird von Demolition Man begeistert sein. Per Joypad manövriert man ein Fadenkreuz über den Bildschirm und beweist als besonders brutaler Cop den bösen Buben, wie durchschlagkräftig die eigenen Waffen sind. Dieses Spiel wird sicherlich nichts für

Demolition Man

Charme von Mogli ist ungebrochen! Einige der zauberhaftesten Grafiken aller Zeiten erwarten alle Mega Drive-Jump & Run-Freaks. Wenn Mogli mit Kokosnüssen um sich wirft oder auf Elefanten umherhoppelt, dann ist man einfach im Zauber dieses Filmklassikers gefangen! Prinzipiell ähnelt die Mega Drive-Version natürlich den 8 Bit-Varianten, doch hier darf man eine entsprechend aufgepeppten 16 Bit-Dschungel-Odyssee erwarten, die Aladdin in nichts nachsteht. Wir verzichten auf viele Worte und zeigen euch dafür sensationelle Bilder.

Mit seinen beiden letzten Filmen Cliffhanger und Demolition Man schaffte Sylvester "Sly" Stallone das Comeback auf der Kinoleinwand. Insbesondere der letzte Film ließ die Actionherzen schneller schlagen! Als Cop, der in der Zukunft für Ordnung sorgen soll, nachdem er eine ganze Zeit lang eingefroren wurde, liefert er sich ein brandheißes Duell mit Wesley Snipes, der mit blondgefärbter Mähne keine Gnade kennt. Ähnlich actionreich soll nun die Mega CD-Variante werden! Speziell





onsfetischisten wohl kaum ansprechen wird. Der Vier-Spieler-Adapter wird wohl auch wieder zum Einsatz kommen, womit Spielspaß garantiert sein dürfte. In einer der nächsten Ausgaben stellen wir euch dieses Spiel ausführlicher vor!

Cannon Fodder

Welches militärische Metzelspiel mit Niedlichkeitsambiente wird im Weihnachtsgeschäft



1994 am meisten für Aufsehen sorgen? Um die Antwort auf diese Frage zu finden, müßt ihr keine Hellseher sein, lest einfach die nächsten paar Zeilen, denn das SEGA Magazin warf für Euch den Blick in die gläserne Kugel! Cannon Fodder

wurde zum meistverkauften Amiga-Spiel in der Weihnachtssaison 1993 und eine Mega Drive- und Mega CD-Version stehen für diesen Herbst auf dem Release-Plan. Das Pro-

grammierteam, das euch schon das hervorragende Sensible Soccer in den Modulschacht legte, entwickelte ein innovatives Actionspiel voller Gags. Man übernimmt die Führung einer mehrköpfigen Söldnertruppe, die in abwechslungsreichen Landschaften, wie Eis und Dschungel, einer wahren Gegnerübermacht ausgesetzt ist. Jon Hare von Sensible Software garantierte uns eine 1:1-Umsetzung per 16 MBit-Modul und wir von SEGA Magazin werden ihm in den nächsten Monaten auf die Finger schauen! hi



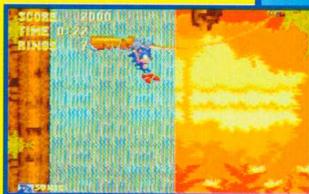
Coming Up

Hiermit ist der Softwareeigen natürlich noch lange nicht beendet. Wer Bruce Lee kennt, weiß auch schon, worum es sich in einem weiteren Virginspiel dreht. Zum Kulthelden der Eastern-Filme wird gerade ein passendes Spiel gemacht, das natürlich nur ein Beat 'em Up werden kann. Schon nächste Ausgabe haben wir einen großen Bericht über dieses Spektakel! Wenn wir den Gerüchten glauben schenken dürfen, dann steht auch noch eine Fortsetzung zu Cool Spot auf dem Programm, während Virtual Soccer ebenfalls den Weg vom Super NES auf den Marktführer Mega Drive machen sollte.

SEGA-Bestseller

1. Sonic 3
2. Aladdin
3. Winter Olympics
4. Landstalker
5. ToeJam & Earl 2
6. Sonic Spinball
7. Eternal Champions
8. Street Fighter II S.C.E.
9. Jurassic Park
10. The Ottifants

Mega Drive



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

Mega CDII



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

Master System



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

Game Gear



Die Leserlieblinge



- Mega Drive**
1. Aladdin
 2. FIFA Soccer
 3. Sonic Spinball
 4. Street Fighter II S.C.E.
 5. NHL Hockey '94

- Master System**
1. Sonic Chaos
 2. Donald Duck II
 3. Mortal Kombat
 4. Winter Olympics
 5. Cool Spot



- Game Gear**
1. Sonic Chaos
 2. Cool Spot
 3. Jungle Book
 4. Donald Duck II
 5. Mortal Kombat



- Mega CD II**
1. Sonic CD
 2. Thunderhawk
 3. Chuck Rock II
 4. Wonderdog
 5. Batman Returns



Die Mega Drive-Charts wurden gleich von drei neuen Programmen geentert. Daß sich Sonic 3 gleich an der Spitze plazierte, war allerdings

auch zu erwarten, ebenso wie der Neueinstieg von Landstalker und ToeJam & Earl 2. Im Zuge der Winterspiele rutschten auch die Winter Olympics in den Charts noch einen Platz nach oben. Ansonsten spielten bei den 8-Bitern natürlich das brandneue Dschungelbuch und die quirligen Ottifanten ganz vorne mit. Eure Zuschriften sendet bitte wie gewohnt an nachfolgende Adresse.

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



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

1. Virtua Racing.....MD
2. Jurassic Park.....MCDII
3. Dr. Robotnik's.....MD
4. Dune - Der Wüstenplanet.....MD
5. AladdinMS/GG





News aus Musik, Kino & Lifestyle von Hans Ippisch

ALLES NUR GEKLAUT

Während die Prinzen mit den von ihnen selbst komponierten Songs kräftig abräumen, versucht so manch andere Musikgruppe, nach diesem Motto zu handeln. Selten wurde so schön und soviel auf einmal geklaut! Die Bingo Boys feiern derzeit ihren ersten großen Erfolg und dürfen dabei auf ein Gitarrenriff von Legende Santana zurückgreifen. Ob sie jedoch auch die Melodie von Laid Backs Sunshine Reggae verwenden dürfen, möchte ich hiermit einmal in Frage stellen. Ten More Minutes noch zum Abräumen!

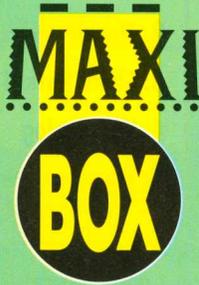
Ein bißchen versteckter klaute die italienische Studio-Combo Acapella. Prinzipiell ist ihr "U Got to Let the Music" nichts anderes als eine schnelle Fassung von Alphavilles "Big in Japan". Lieber Marian Gold, der du ja den Song geschrieben hast, was ist denn deine Meinung? Wer noch eine CD von Björks "Debüt" ergattern will, soll sich

beeilen, denn möglicherweise gibt es diese Scheibe nicht mehr lange käuflich zu erwerben. Die beiden Chartsstürmer "Human Behaviour" und "If Venus Was a Boy" existieren bereits seit längerer Zeit, was die Gerichte nun in einer Millionenklage beweisen sollten. Zudem wurden sie der Ex-Sängerin von "The Sugar Cubes" sogar noch vorgestellt.

LEFTFIELD & LYDON

OPEN UP

Sex Pistols-Legende John Lydon läßt sich einfach nicht einordnen. Zusammen mit Kumpane Leftfield legt er nun eine tolle Dancefloor-Nummer hin, die auf MTV sogar in die Heavy Rotating-Schiene rutschte. Als Radio-Nummer mag diese Techno-Nummer vielleicht äußerst uninteressant wirken, bei voller Lautstärke kommen die satten Bässe jedoch voll zur Geltung und in der Disco dürfte dieser Nummer ein echter Kracher werden. Der fast neunminütige Full-Vocal-Mix ist übrigens besonders empfehlenswert.



CAPTAIN HOLLYWOOD

SOULSISTER '93

Hoppla! Eine brandneue Single von Captain Hollywood, und die ist noch nicht einmal auf seinem aktuellen Album "Love is not Sex" enthalten. Wer eingeschworener Captain Hollywood-Freak ist und auf seine Nummern "More and More" und "Impossible" steht, kommt kaum um ein Probegören herum. Recht schnell stellt man fest, daß es sich hierbei um ein Frühwerk des Nürnberger Chartstürmers handelt, das nun im Zuge des Hollywood-Booms wieder aufgelegt wurde. Neu ist die Single also bestimmt nicht, jedoch dennoch erfrischend anders und tanzbar.

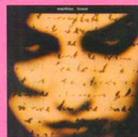
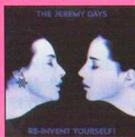
DEPECHE MODE

IN YOUR ROOM

Ihre letzte Single "Condemnation" war den Depeche-Anhängern wohl zu wenig tanzbar und aus diesem Grunde unterzog die Gruppe die Studio-Version von "In Your Room" noch einem deutlichen Remix, der dank heftiger Gitarrenklänge in England die Charts bereits erobert hat. Auch wenn es prinzipiell das gleiche Lied ist, es ist verblüffend, wieviel ein Remix ausmachen kann. Vom Sound her erinnert "In Your Room" nun am ehesten noch an "I Feel You", die erste Single-Auskopplung von "Songs of Faith and Devotion". Prima gelungen!



ALBUM BOX



THE JEREMY DAYS

RE-INVENT YOURSELF

Popbands aus deutschen Landen sind eher spärlich gesät, und seit Alphaville und Camouflage sich aus den vorderen Chartpositionen verabschiedet haben, sind die Hamburger Jeremy Days auf sich alleine gestellt, laufen jedoch immer noch dem Riesenerfolg ihres ersten Albums hinterher. "Brand New Toy" hieß damals ihr neuester Hit, und die nachfolgenden CDs Circushead und Speakeasy verzichteten fast völlig auf Radioknüller. Die Jungs um Sänger Dirk Darmstädter wollen sich nun selbst neu erfinden und produzierten ein gelungenes Album in einem Hamburger Studio. Dank Viva kommt ihre erste Single sogar zu Fernsehehren, wodurch sich Re-Invent Yourself sogar in den Charts platzieren konnte. Neben der tollen ersten Single wartete jedoch noch ein paar weitere chartverdächtige Nummern, wie das relaxte "Victory Over Vanity", das übrigens stark an Madonnas "Look of Love" erinnert, und das rockige "Step Right Up".

Jeremy Days - Re-Invent Yourself

Wertung: ☺☺☺☺

Tracks: 12

Anspieltips: Under the Gun, Victory Over Vanity, Step Right Up

RICHARD MARX

PAID VACATION

Irgendwie ist es schon seltsam! In den USA sind Michael Bolton, Gary Brooks und Richard Marx die absoluten Megastars und hierzulande lediglich kleine Lichter. Bei Gary Brooks, dem Country-Sänger, verstehe ich das ja noch, doch Richard Marx hat eigentlich auch in unseren Breiten einen Riesenerfolg verdient. Jede seiner CDs enthielt mindestens einen Riesensong. Auf der Debüt-CD war dies "Should Have Known Better", auf "Repeat Offender" die traumhafte Ballade "Right Here Waiting" und auf "Rush Street" sicherlich der Knüller "Hazard". Wer jeden dieser Songs kennt, der darf sich als Marx-Experte bezeichnen und bedenkenlos die neueste CD käuflich erwerben. Die arg lauten Gitarren der letzten CD wurden deutlich zurückgeschaltet und das Ergebnis ist ein Album mit gefühlvollen Balladen und gelungenen Mid-Tempo-Songs. Es fällt fast schwer, hier einen bestimmten Song herauszuheben, doch "Now and Forever" ist sicherlich nicht der beste Song.

Richard Marx - Paid Vacation

Wertung: ☺☺☺☺

Tracks: 14

Anspieltips: Silent Scream, Nothing to Hide, Silent Motion

MARILLION

BRAVE

Stellt man dem durchschnittlichen Musikfreak die Frage nach Marillion-Hits, dann erhält man als Antwort die Titel "Kayleigh", "Lavender" oder "Incommunicado", jedoch kaum die Tracks von jüngeren LPs wie "Sympathy" oder "Dry Land". Rein musikalisch gesehen sind die jüngsten Werke sogar viel besser, jedoch kann Sänger Steve Horgath die Massen scheinbar nicht so mitreißen wie Pfundskerl Fish, der seit geraumer Zeit recht erfolglos auf Solo-Pfaden wandelt. Die große Wende in Richtung Charts-Spitze soll nun mit ihrem neuen Album "Brave" geschafft werden, das ein sogenanntes Konzept-Album ist, auf dem sich alles um eine bestimmte Thematik dreht. Aufgenommen wurde diese ausgesprochen ruhige CD in einem Schloß, und wer eingängige Pop-Kost sucht, ist hiermit sicherlich falsch beraten. Wer jedoch eine wahres Monumental-Werk sucht und die erste Single "The Great Escape" gut findet, könnte hier an der richtigen Stelle sein.

Marillion - Brave

Wertung: ☺☺☺☺

Tracks: 11

Anspieltips: Alone Again, Paper Lies, Runaway

☺☺☺☺ = brillant ☺☺☺☺ = sehr gut ☺☺☺☺ = hörens Wert ☺☺☺☺ = na ja ☺☺☺☺ = furchtbar

News

✉ Roxette kommt zurück! Ihre erste Single "Sleeping in My Car" läuft derzeit schon auf MTV und Viva und dient als Vorbote des kommenden Albums "Boom" ✉ Right Said Fred nimmt eine Single mit Sonic auf! In der nächsten Ausgabe können wir euch davon exklusiv berichten! ✉ In England wurde der Hype des Jahres '93 zur Kultgruppe schlechthin und in Deutsch-

land zum Außenseiter. Nun kommt das berühmte verfluchte zweite Album, und "Stay Together" wurde als erste Single von Suede ausgekoppelt. Durchbruch oder Durchfall, das ist jetzt die Frage! ✉ Gut Ding will Weile haben, das dachten sich die Rocker von Danzig! Vor sechs Jahren wurde die Single "Mother" veröffentlicht und nun schon konnten sie sich damit in den Charts platzieren. ✉ Größte Chancen, neues Kultgetränk zu werden, hat das Ice

Beer. Während kaum jemand noch die klassischen Biere trinken will, ist das extrem starke Ice Beer stark im Kommen! ✉ Der Filmtip des Monats ist "Carlito's Way" mit den Megastars Al Pacino vor und Brian De Palma hinter der Kamera. Die Story um den Heroindealer, der seriös werden will, ist allerdings mit einigen Hindernissen, wie einem Mafia-Coup, gepflastert. ✉

Power für Eure Konsolen - immer das Beste

Super Nintendo

NEUHEITEN:

- Claims W. Cup Soccer DM 129,95
- to der Akrobat DM 139,95
- Diver inklusive DM 139,95
- Chip DM 139,95
- ndin DM 114,95
- ed Chicken DM 139,95
- n VS Predator DM 129,95
- azing Tennis DM 139,95
- bie DM 129,95
- le Blazer DM 139,95
- leship DM 139,95
- thoven DM 129,95
- wl Stoker's Dracula DM 129,95
- wl Brothers DM 139,95
- tain America DM 139,95
- mpionship. Pool DM 139,95
- ck Rock DM 109,95
- hanger DM 109,95



SONSTIGE:

- Trolls DM 119,95
- Turtles Tourn. Fight DM 149,95
- Utopia - Creation... DM 129,95
- We're Back DM 129,95
- Where in World is Carmen Sand DM 139,95
- World Heros DM 149,95
- Young Merlin DM 149,95
- Aguri Suzuki DM 139,95
- Addams Family Adventure Island DM 119,95
- Super Driving DM 139,95
- Alien 3 DM 129,95
- Asterix DM 119,95
- Axelay DM 99,95
- B.O.B. DM 119,95
- Batman returns DM 129,95
- Battletoats in Battle Manics DM 114,95
- Blazing Skies DM 139,95

- Legend of Zelda A Link to Past DM 94,95
- Lemmings DM 129,95
- Lethal Weapon 3 DM 99,95
- Major Title DM 99,95
- Mario is Missing DM 139,95
- Mario Paint mit Mouse DM 94,95
- Mickey Mouse Magical Quest DM 114,95
- Mortal Kombat DM 119,95
- Mystic Quest Legend + Berater DM 94,95
- NBA All Star Challenge DM 119,95
- NHLPA Hockey '93 DM 129,95
- On the Ball DM 139,95
- Outlander DM 139,95
- Paperboy 2 DM 114,95
- Parodius DM 99,95
- PGA Tour Golf DM 129,95
- Pierre le Chef DM 139,95
- Pilot Wings DM 94,95
- Pitfighter DM 59,95

- Street Fighter 2 Turbo DM 139,95
- Super Aleste DM 139,95
- Super Castlevania 4 DM 114,95
- Super Double Dragon DM 139,95
- Super Ghouls'n Ghosts DM 94,95
- Super Mario All-Stars DM 94,95
- Super Mario Kart DM 94,95
- Super Mario World DM 99,95
- Super Pang DM 99,95
- Super Protector DM 114,95
- Super R Type DM 79,95
- Super Soccer DM 79,95
- Super Star Wars DM 139,95
- Super Swiv DM 139,95
- Super T.M.H. Turtles 4 DM 114,95
- Super Tennis DM 79,95
- Terminator DM 99,95
- Test Drive 2 DM 129,95
- The lost Vikings DM 114,95
- Tiny Toon Adventures DM 129,95
- Tom & Jerry DM 119,95
- Top Gear DM 114,95
- Wing Commander DM 99,95
- Wing Commander Secret Missions DM 139,95

- Joystick Proneo 1 Progr. SV 336 DM 99,95
- Joystick Score Master DM 99,95
- Joystick Topfighter Progr. SV 338 DM 149,95
- Joystick SV 338 DM 149,95
- Mario World DM 24,95
- Moduladapter DM 24,95
- Fire 16-Bit DM 39,95
- Moduladapter NTSC/PAL DM 39,95
- Nury Soft Pak für Module SN-3 DM 14,95
- S-Nint. Spieleberater 2 DM 24,95

- Ranger-X DM 109,95
- Robocop 3 DM 114,95
- Sensible Soccer DM 119,95
- Spider Man / X-Men DM 114,95
- Tournament Fight DM 129,95
- Virtual Pinball DM 109,95
- Wiz'n'iz DM 109,95
- WWF Royal Rumble DM 129,95
- Zombies DM 99,95

SONSTIGE

- Afterburner DM 114,95
- Agassi Tennis DM 119,95
- Aladdin DM 119,95
- Alex Kidd DM 54,95
- Alien Storm DM 94,95
- Alisia Dragon DM 114,95
- Another World DM 114,95
- Aquatic Games DM 114,95
- Arch Rivals DM 114,95
- Arnold Palmer Tee Golf DM 54,95
- Art Alive DM 84,95
- Asterix - The Great Rescue DM 119,95

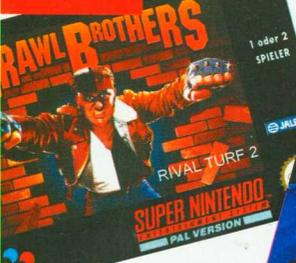


Mega Drive

NEUHEITEN

- Addams Family DM 114,95
- American Football DM 94,95
- Blades DM 109,95
- of Vengeance DM 109,95
- Bram Stoker's Dracula DM 119,95

139,95



89,95

139,95



114,95

- Spot DM 129,95
- Fly Duck DM 139,95
- inox DM 139,95
- hback DM 139,95
- of Troop DM 114,95
- DM 114,95
- DM 129,95
- ed. Crash Dummies DM 129,95
- assic Park DM 139,95
- of Action Hero DM 109,95
- thwarrior DM 149,95
- galomania DM 119,95
- key's DM 139,95
- hlang DM 139,95
- el Mansell's World DM 129,95
- mpionship DM 149,95
- Quarterback Club DM 129,95
- ration Logic Bomb DM 94,95
- DM 139,95
- Blazer DM 129,95
- ker DM 129,95
- set Riders DM 139,95
- er Berberman DM 109,95
- er Star Wars 2 DM 139,95
- er Turrican DM 114,95
- mania DM 139,95
- nimator 2 Arc.Game DM 129,95
- DM 129,95

- Blues Brothers DM 129,95
- Bubby DM 114,95
- Bulls VS Blazers DM 119,95
- Cal Ripken Jr. Baseball DM 99,95
- California Games 2 DM 119,95
- CaveMan Ninja DM 114,95
- Chestmaster DM 139,95
- Congo's Capew DM 99,95
- Cybernator DM 109,95
- DariusTwin DM 114,95
- Dragons Lair DM 149,95
- Drakkhen DM 129,95
- Exhaust Heat DM 44,95
- F-Zero DM 129,95
- Fatal Fury DM 129,95
- Final Fight DM 139,95
- First Samurai DM 129,95
- G. Foremans K.O. Boxing DM 114,95
- Gods DM 139,95
- Harley's Adventure DM 109,95
- Hole in One DM 139,95
- Hunt for Red October DM 119,95
- James Bond Jun. DM 59,95
- Jimmy Connors Tennis DM 129,95
- King Arthur's World DM 139,95
- LT Road Runner DM 109,95

- Packy & Rocky DM 139,95
- Pop'n Twinbee DM 129,95
- Populous DM 114,95
- Powermonger DM 129,95
- Prince of Persia DM 129,95
- Pugsley's Scavenger Hunt DM 129,95
- Push over DM 109,95
- Race Drivin DM 79,95
- Road Riot DM 69,95
- Robocop 3 DM 139,95
- Rummegenie Player Manager DM 129,95
- Shangha 2 DM 149,95
- Sim City DM 79,95
- Simpsons 1 (Krustys Fun House) DM 114,95
- Simpsons 2 (Bar's Nightmare) DM 139,95
- Simpsons 3 (Spartan's Quest) DM 114,95
- Spiderman/X-Men DM 114,95
- SpudMan (TM.G.) DM 114,95



HARDWARE UND ZUBEHÖR

- World League Basketball DM 94,95
- WWF Roal Rumble DM 139,95
- WWF Wrestlemania Challenge DM 139,95
- Zombies DM 129,95
- Pro Cartridge DM 129,95
- ASCI Pad DM 49,95
- Game Commander DM 59,95
- Joypad DM 114,95
- High Tech Action Controller DM 34,95
- Joypad Dual DM 129,95
- Turbo Remote DM 129,95
- Joypad Transparent DM 34,95
- Progr. SV 334 DM 34,95
- Joypad Transparent DM 34,95
- Progr. SV 227 DM 34,95

- Brett Hull Hockey DM 94,95
- Champion's League Soccer DM 114,95
- Cliffhanger DM 94,95
- Crash Dummies DM 114,95
- Davis Cup Tennis DM 109,95
- Double Clutch DM 114,95
- F-15 Strike Eagle DM 109,95
- F1 DM 119,95
- Fifa International Soccer DM 109,95
- Hook DM 109,95
- James Pond 3 DM 119,95
- John Madden Football '94 DM 119,95
- Last Action Hero DM 94,95
- LHX Attack Chopper DM 109,95
- Lotus Turbo Challenge 2 DM 109,95
- NFL Quarterback Club DM 129,95
- Nino Gaiden DM 94,95
- Ottifants DM 114,95
- Pala Soccer DM 94,95

- Atomic Runner DM 94,95
- B.O.B. DM 89,95
- Back to the Future 3 DM 114,95
- Ball Jacks DM 94,95
- Baseball 2020 DM 89,95
- Batman DM 49,95
- Batman Returns DM 94,95
- Battle Toads DM 114,95
- Bill Walsh College Football DM 119,95
- Bio Hazard Battle DM 114,95
- Blackout DM 104,95
- Bonanza Brothers DM 114,95
- Bubby DM 89,95
- Buck Rogers DM 139,95
- Bulls vs. Blazers DM 124,95
- California Games DM 114,95
- Captain America DM 114,95
- Captain Planet DM 49,95
- Chakan DM 39,95
- Chiki Chiki Boys DM 74,95
- Chuck Rock 2 - Son of Chuck DM 109,95
- Chuck Rock DM 114,95

M a i l b o x



HEP, HIER IST WIEDER EURE MAILBOX, IN DER WIR EURE FRAGEN SO GUT WIE MÖGLICH BEANTWORTEN. NATÜRLICH KÖNNEN WIR NICHT ALLE BRIEFE ABDRUCKEN, DESWEGEN BITTE ICH ALLE, DIE UNS AUSSERDEM NOCH GESCHRIEBEN HABEN, NICHT TRAUERIG ZU SEIN. EINE GANZ, GANZ GROSSE BITTE HABE ICH ABER AN EUCH: LEGT BITTE KEIN GELD ODER FRANKIERTE RÜCKUMSCHLÄGE BEI UND RICHTET BESTELLUNGEN ÄLTERER AUSGABEN AN DEN LESERSERVICE. WIR SIND HAUPTSÄCHLICH DAMIT BESCHÄFTIGT, DAS MAGAZIN SO GUT WIE MÖGLICH ZU MACHEN UND WIR HABEN KEINE ZEIT, SCHRIFTLICH ZU ANTWORTEN. NATÜRLICH WIRD JEDER EINZELNE BRIEF GELESEN! BIS ZUM NÄCHSTEN MAL!

Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:
**Computer Verlag
 SEGA Magazin
 Kennwort: Mailbox
 Isarstraße 32-34
 90481 Nürnberg**

EUER HANS

KRITIK & MANIEREN

Du hättest gerne mehr Zuschriften für die Mailbox? Kein Problem, ich trage meinen Teil dazu bei. Da ihr sonst immer nur gelobt werdet, versuche ich es einmal mit Kritik und Fragen... Also los:

1. Eure 32 Seiten Tips & Tricks sind ja ganz okay, aber was interessieren mich 12 Seiten Karten für ein Spiel, das nur die Minderheit eurer Leser besitzt? Eindeutig unschön, zumal durch die 32 Seiten Tips & Tricks der redaktionelle Teil deutlich gekürzt wurde (auch wenn ihr 16 Seiten draufgepackt habt). Die Aladdin-Lösung Teil 2 hat wohl einer in den Gulli fallen lassen, wie?
2. Wollt ihr vielleicht gleich ein Poster rausbringen, auf dem nur euer (häßliches (tut mir leid, aber es ist so)) Logo zu sehen ist? Ein Viertel des Platzes nimmts ja inzwischen schon ein (3/94).
3. Muß das mit der Paintbox sein? Einmal ist ok, aber andauernd?
4. Scorebox ist tot, oder wie oder was?
5. Hau doch bitte Sega an, wie es mit Ecco 2 steht. Wäre wirklich prima!
6. Warum immer Charts der Top-Spiele und Bestseller? Wir wäre es mal mit Flop-Ten und Regalparkern, die niemand will und jeder haßt?
7. Was soll eigentlich das besch... Format? Kennt ihr nicht die Bedeutung von "DIN A 4"?
8. Ich teile z.T. die Meinung von Dennis Koop (3/94): Ihr solltet euch nicht so stark auf die Jüngeren festlegen. Es soll auch ein Leben nach den 15 geben...
9. Welche Irrköpfe haben sich denn bei Sega durchgesetzt, daß Sonic 3 150 Märker kostet. Das wären 50 Mark Unterschied zum Zweier!! Und das im Zeitalter der CD, wie? Um einen früheren Promotion-Spruch von Sega zu zitieren: "Wir müssen verrückt sein".
10. Das mit euren Wertungskästen geht auch kleiner, übersichtlicher und nur halb so häßlich!
11. In einer früheren Ausgabe beschwert sich jemand, daß ihr zuviel Text schreibt. Ich denke andersrum: zu wenig Text. Ein gutes Spiel sollte auch ausführlich beschrieben werden. Tests stellen ja schließlich eine Kaufhilfe dar, oder?
12. Wie geht es eigentlich so bei euch in der Redaktion ab? Man kennt euch gar nicht richtig! Vorstellen erlaubt!
13. Veröffentlichs du eigentlich nur Lobbrieft, weil du Kritik nicht verträgst?
14. Warum bringt ihr nicht einmal eine Sega History à la "Wie alles begann"? Ich denke, das würde einige interessieren.
15. Weshalb eröffnest du nicht deine eigene Software-Firma "Hans Games" und scheffelst Millionen?
16. Mag es sein, daß euer SEGA Magazin-Video ein Flop war? In meiner Nähe existiert kein Videofachhandel und beim Bestellen zahle ich nicht Versand und Porto drauf. Danke, nö. Und wenn ihr euch, wie du verlauten läßt, meist an Jüngere wendet, wie kann das mit dem Video dann etwas werden? Oder seid ihr der Auffassung "Heutzutage wird sowieso alles gekauft, was mit TV zu tun hat"? Trotz allem: Weiter so, und ich würde mich freuen, wenn du auf meine Fragen eingehen könntest.



gezeichnet von
Alex Gabler
aus Innsbruck



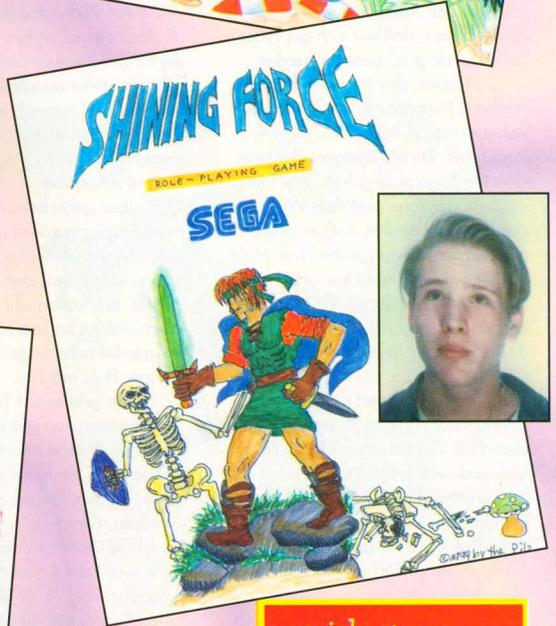
gemalt von
Lukas Knapik
aus Gelsenkirchen



SHINING FORCE

ROLE-PLAYING GAME

SEGA



gezeichnet von
Nils H. Deitmers
aus Bremen



gemalt von
Sebastian Kramer
aus Hardt



Zunächst möchte ich euch bitten, eure Kritik etwas fundierter und überlegter zu äußern. Kritik der Marke "Das finde ich besch... weil es mir nicht gefällt!", ohne Argumente zu nennen, ist für uns nicht besonders hilfreich.

1. Natürlich leuchtet mir dein Grundgedanke ein, doch dafür halte ich folgendes Argument bereit: Nenne mir bitte ein anderes Sega-Fachblatt, das 32 Seiten Tips & Tricks hat! Oh, keines? Wir haben deswegen soviele Tips & Tricks, weil wir eben besonders ausführlich auf die Spiele eingehen wollen, und wer die Spiele hat, der wird sich freuen. Du könntest auch noch fortfahren: Wieso testest ihr Master System-Spiele, wenn nur die Minderheit ein Master System hat? Wieso macht ihr einen großen Bericht über den Saturn, wenn es ihn nicht zu kaufen gibt? Verständlich? Zusammengefaßt: Wir wollen möglichst ausführlich über alle Sega-Themen berichten und meistens trifft es nur einen kleinen Teil der Leserschaft, doch insgesamt gesehen ist für jeden etwas dabei. Außerdem wählen wir die Spiele so aus, daß nur sich gut verkaufende Spiele groß bedacht werden.
2. Zugegeben, das Logo war auf dem Silpheed-Poster etwas groß, doch es nahm exakt ein Achtel des ganzen Posters ein. Du bist übrigens der erste, dem das Logo nicht gefällt. Wie hättest du denn das Logo gestaltet? Wir haben das Logo so gestaltet, daß es jedem gefallen hat, der es gesehen hat. Mehr können wir auch nicht tun, oder? Dich haben wir leider dazu nicht befragen können. Sorry!
3. Die Paintbox gehört zu den beliebtesten Einrichtungen des Magazins. Es kommen etwa hundert Karten zu den Charts, hundertfünfzig Leserbriefe und circa 500 Einsendungen für die Paintbox, und zwar monatlich! Würdest du als Verantwortlicher Redakteur diese Rubrik ausschmeißen?
4. Sie lebt, bekommt aber nie Besuch!
5. Haben wir gemacht, und in den News-Seiten findest du Genaueres!
6. Den Begriff der Regalparker finde ich witzig, doch Charts für diese Spiele machen wir deswegen nicht, weil sie keinen interessieren! Womit du mit deinen eigenen Worten besiegt worden bist!

7. Wieso ist Bild am Sonntag so groß, Bravo fast genauso groß wie SM, Max riesengroß, Micky Maus so klein, TV Spielfilm auch nicht DIN A4..... Letztendlich hat kaum ein Magazin das Format DIN A4 und wir wollten das SEGA Magazin eben so machen. Weiter unter Punkt 2!
8. Wir haben uns nicht auf die Jüngeren festgelegt! Die Softwarefirmen produzieren für diese Zielgruppe und wir sind nur ein Magazin, das über deren Produkte berichtet! Einleuchtend, oder? Übrigens, ich bin 23, Ulf Schneider 25, Sylvia 23, Hansgeorg Hafner älter als 25, Christian Müller 26....
9. Ein 16 MBit-Modul hat nun einmal doppelt soviele ROM wie ein 8 MBit-Modul, und die doppelte Menge zu füllen, kostet doppelt soviele Arbeit, der Preis stieg also nur um 50 Prozent.
10. Kleiner geht es sicherlich! Sollten wir dann eine Lupe mitliefern oder was? Es gibt bestimmte Regeln beim Layout, was die Lesbarkeit angeht! Manche Information wie Wertung sollte man auf den ersten Blick sehen können. Schau dir doch einmal andere Magazine an, die für die gleiche Information wesentlich mehr Platz verschleudern und auch noch sinnlose Joypads mit logischen Knopfbeschreibungen auf die Größe eines halben SEGA Magazin-Wertungskastens aufblasen!
11. Spitzenspiele bekommen ja sowieso mehr Platz eingeräumt und die Screenshots sind sicherlich eine wichtige Informationsquelle, was den Spielspaß angeht. Wir wollen alle relevanten Informationen im Text unterbringen und für gute Schreiberlinge ist dies auch mit weniger Platz möglich.
12. Schön geht es ab! Telefonieren, Treppe runter, korrigieren, Treppe hoch, probieren, Treppe runter, korrigieren, Treppe hoch, konferieren, Treppe ganz runter, Trinken, Treppe ganz hoch, schreiben, Telefonhörer abnehmen.....
13. Ich veröffentliche deswegen keine Kritik, weil keine kommt! Und wenn jemand schreibt "Euer Magazin ist schlecht", was soll ich dann antworten, wenn er keine Gründe nennt?
14. Gute Idee! Wir arbeiten seit drei Monaten dran, doch SEGA Japan ist nicht unbedingt Gesprächig, und wenn,

dann in einer fremden Sprache.
 15. Weil ich SEGA Magazin und AMIGA Games für den Computer Verlag betreue!
 16. Leider kein Flop! Tatsächlich hat sich die Auslieferung etwas verzögert, weil die Händler das Video erst einmal sehen wollten, schließlich wird nicht alles gekauft, was mit TV zu tun hat. Es läuft sogar überraschend gut! Dann bestell halt nicht und versäume das Erlebnis schlechthin! Ach ja, wir wenden uns nicht nur an die Jüngeren, und da das Magazin sowieso nur alle paar Monate erscheint, kann sich derjenige, der sich SEGA-Freak nennt, das Geld leicht zusammensparen! Machen wir! Und das nächste Mal nennst du deinen Namen, denn wer akzeptiert werden will, der steht zu dem, was er sagt! Hans Ippisch aus Nürnberg.

REPLAY & CODES

Ich muß wissen, was das mit eurem Code (vgl. Ausgabe 3/94, Seite 63) auf sich hat. Ich habe mir nämlich Cool Spot gekauft und schaffe einfach den letzten Level nicht. Zudem entnehme ich dieser Ausgabe: Bevor diese Codes benutzt werden können, müßt ihr im Besitz eines Pro Action Replay-Moduls sein. Das Wort Replay finde ich nicht einmal in meinem Wörterbuch.

Ribelski, Unbekannt

Replay bedeutet Wiederholungsspiel und ist der Name eines Trick-Moduls, das man käuflich erwerben kann, und zwar dort, wo es Sega-Spiele zu kaufen gibt. Das Modul wird zwischen Konsole und Spielmodul gesteckt. Hiermit kann man dann das Programm überlisten und ihm bestimmte Sachen vorgaukeln. Mittels dieses Moduls, das ca. DM 100,- kostet, kann man die Codes eingeben!

AKTUELLER & BESSER

Zuerst einmal muß ich euch sagen, wie gut euer Mag geworden ist. Die ersten zwei Ausgaben haben mich nicht sonderlich überzeugt, Ausgabe 3 ist euch ganz gut gelungen. Jetzt halte ich

Ausgabe 4 in den Händen und ich bin begeistert, obwohl Ihr in Sachen Mega CD-Games eine Spur aktueller werden müßt. Monkey Island wurde in eurem Schwestermagazin bereits in Ausgabe 2/94 getestet. Doch nun genug des Tadelns, ich habe auch einige Fragen.

1. Wird man für Rebel Assault einen CDX-Konverter benötigen? Ich habe gehört, daß das Game nur als US-Version erscheinen soll.
 2. Ich habe vor, meinen MD II auf 60 Hz umbauen zu lassen. Muß ich dann mein MCDII auch auf 60 Hz umbauen lassen?

Django

Schön, daß dir die letzte Ausgabe so gut gefallen hat. Wenn ich mir deinen Geschmack vorstelle, dann müßtest du eigentlich von dieser Ausgabe erst recht begeistert sein. Zu Mega CD-Spielen: Wir hatten die gleiche Testversion wie unser Schwestermagazin, doch wir testen die Spiele erst, wenn sie offiziell in Deutschland erscheinen, und dieses Spiel gibt es bislang noch immer nicht!

1. Nein. Wo hast du das gehört? Blanker Unsinn! Halte dich an unsere Infos!
 2. Ja, sonst laufen die Geräte nicht perfekt miteinander!
 3. Kabel ist Kabel und RGB-Kabel ist RGB-Kabel, doch dein Kabel scheint tatsächlich nicht in Ordnung zu sein. Zurück zum Händler damit!

SONIC 4 & TV Show

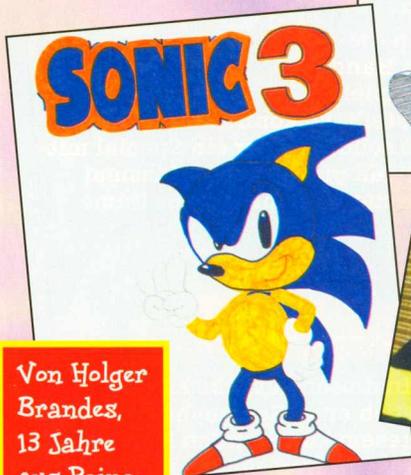
Ich finde euer Magazin total Spitze! Weil mir die Leserbriefe so gut gefallen, habe ich ein paar Fragen an euch:
 1. Wird es einen vierten Teil von Sonic für das Master System geben?
 2. Wann kommt Saturn auf den Markt?

3. Könnt ihr mir sagen, ob es besser sein wird als die anderen angekündigten Systeme?
 4. Ich habe etwas über eine Videospielelesung auf Sat1 gehört, wißt ihr näheres?
 5. Ihr habt in einer eurer letzten Ausgaben die Sonic-Zeichentrick-Serie erwähnt, wann kommt sie ins deutsche Fernsehen?
 6. Wird es einen Chip ähnlich wie den DSP-Chip für Mega Drive auch für Master System geben?
 Robert Schmidt, Zschirla

1. Sonic auf Master System heißt nun Sonic Chaos und ein Nachfolger kommt bestimmt.
 2. 1995.
 3. Na klar wird der Saturn besser sein als die anderen!
 4. Wir wissen nichts näheres, doch es läuft auf RTL 2 jeden Sonntag Play Time TV, das von unserem Verlag präsentiert wird! Ab ca. 12.20 auf RTL 2, jeden Sonntag!
 5. Steht leider noch immer nicht fest!
 6. Leider nein.



Leider ohne Bild von Rene Grob aus Effretikon

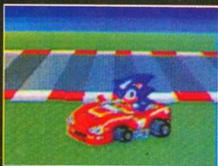


Von Holger Brandes, 13 Jahre aus Peine



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

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



SONIC DRIFT

Alle Game Gear-Freaks, die sich angesichts Virtua Racing unbedingt ein Rennspiel für ihr System wünschen, dürfen die nächste Ausgabe nicht verpassen, denn dann präsentieren wir erstmals Sonic Drift!

PSYGNOSIS-HITS



Hatten wir erst in dieser Ausgabe eine Hand voller Psygnosis-Spiele im Special vorgestellt, so können wir euch für nächste Ausgabe schon wieder ein Special mit brandheißen Spielen präsentieren. Diesmal stehen Flink, Rescue und The Castles Game im Blickpunkt.

JUNGLE BOOK

In dieser Ausgabe konnten wir euch erste Screenshots zu diesem kommenden Mega Drive-Hit präsentieren, doch nächste Ausgabe wollen wir euch umfassend über das neue Virgin-Werk informieren. Außerdem steht noch Dragon, das Bruce Lee-Spiel, auf dem Programm.



Ab 13.04.94 am Kiosk

Impressum

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)
(Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Sebastian Dombos (sd), Markus Geltenpoth (mg),
Markus Islinger (mi), Petra Maueröder (pm),
Oliver Menne (om), Oliver Preißner (op),
Ulf Schneider (us)

LAYOUT:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim,
Patrick Hodge, Simon Schmid, Michael Schraut,
Sylvia Stenglein, Gisela Träger
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner
Titel: Barkley: Shut Up And Jam, ©SEGA, Inc.
Poster: Sonic 3, © SEGA; Wir danken.

Gestaltung und Konzeption der

Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

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

Anzeigen disposition:

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

Anzeigenbüro:

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

Druck:

Heckel, Nürnberg

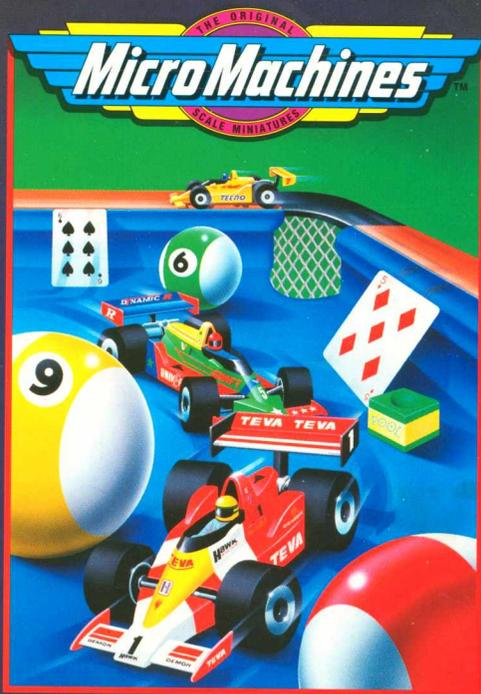
Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

DAS BESTE ALLER RENNSPIELE!



MICRO MACHINES

Rase mit Rennbooten, Panzern, Formel-Eins-Wagen und Strandbuggies im Mini-format über 27 total verrückte Rennstrecken in Deinem Badezimmer, in der Sandkiste, auf dem Schlafzimmerfußboden oder sogar auf einem Billardtisch! Noch nie hat ein anspruchsvolles Arcade-Rennspiel soviel Spaß gemacht!



Mega Drive™



Mega Drive™



Master System™



Game Gear™



"Dieses Spiel ist nicht einfach eine Rennsimulation, Micro Machines macht tuensch Spaß!" Sega Pro - Game Gear™ - 79%

"Alleine schon nett, ist Micro Machines zu zweit ein Game-Gear-Klassiker." Gamers - Game Gear™ - 2

"Probably, the most playable game ever seen on the Mega Drive" Games Master - Mega Drive™ - 93%

91%
ANFORDERUNG
Sega Pro Magazin

Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MEGA DRIVE™

NEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
GAME GEAR™

NEUW!
Lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zum Spielen auf dem
MASTER SYSTEM™

Codemasters™

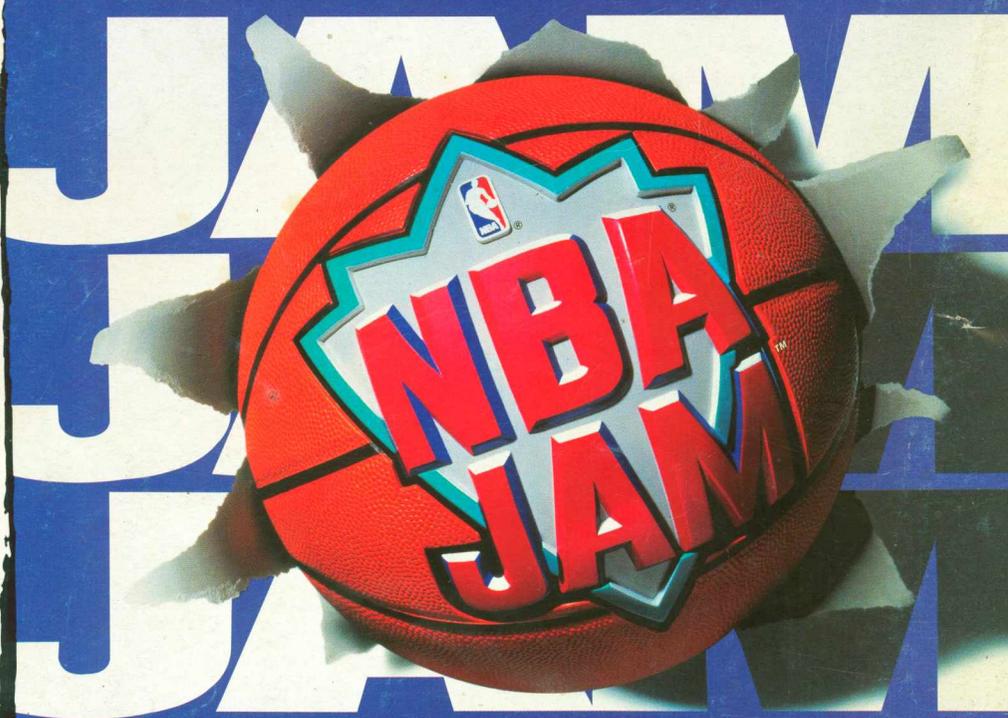
Codemasters, Lower Farm House, Stonythorpe, Southam, Warwickshire CV33 0DL. Tel: +44 926 814 132. Fax: +44 926 817 595

© 1994 Codemasters Software Company Limited. Codemasters, Licensed by Sega Enterprises Limited to play on the Sega Mega Drive, Master System and Game Gear systems. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Micro Machines is a registered trademark owned by Turner Games. Three in One, Codemasters is not affiliated with Turner Games. Copy



SERVICEPLAN

Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

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

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

