

# GAMERS

## SPECIAL

2

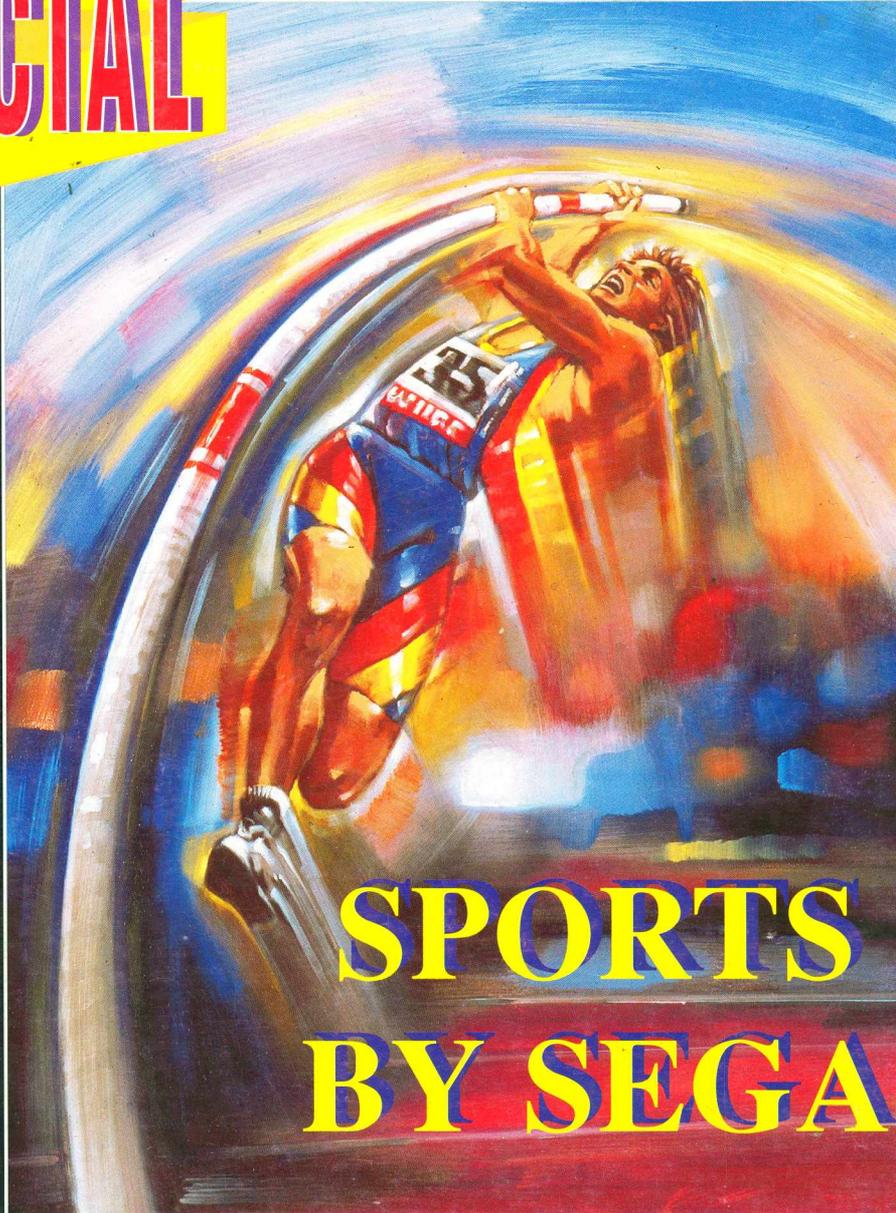
**Summer Challenge**  
der Sport-Hit  
für den Sommer

**Sport total!**

- Autorennen
- Baseball
- Basketball
- Boxen
- Catchen
- Eishockey
- Football



- Fußball
- Golf
- Motorrad
- Olympia
- Tennis



# SPORTS BY SEGA

Andre Agassi Tennis • John Madden 3 • Mike Ditka Power Football • Hard Ball 3 • Sports Talk Baseball • Team USA Basketball • NHLPA Hockey • Mario Lemieux Hockey • Super Kick Off • European Club Soccer • Jack Nicklaus' Power Challenge • Summer Challenge • PGA Tour Golf II • World Class Leaderboard u.v.m.

# Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



**CHARACTER/ACTION**

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® - ebenfalls für Master System erhältlich - jedoch mit anderem Game Design.

## THE FLINTSTONES

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



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



Volle Keule auf den Dino.



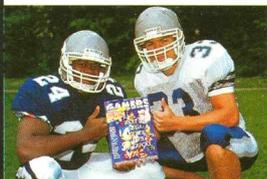
Das Videospiel mit dem Blubb.



# EDITORIAL

## HALLO GAMERS,

das war ein Monat! Zuerst hetzten wir mit voller Redaktionsmannschaft über die ECTS, einer der wichtigsten Messen für Video- und Computerspiele (einen ausführlichen Bericht könnt Ihr in der neuesten GAMERS nachlesen). Mit einem



**Ronny & Greg von den Hamburger Blue Devils sind begeisterte GAMERS-Leser**

großen Sack voller neuer Spiele und Info's ging's dann ans Schreiben. Zuerst kam die Euch wohlbekannte GAMERS dran, die voll auf Sommer eingestellt ist; u. a. mit Cool Spot, dem kommenden Sommer-Hit auf dem Mega Drive, und Flashback, dem Jump & Run-Spiel, das ganz neue Maßstäbe in Grafik und Animation setzt.

Damit noch nicht genug. Die Geburtsstunde von unserem neuen Magazin TOTAL! hatte geschlagen. Das unabhängige Magazin mit 100% Nintendo. Wenn Ihr mehr über die Nintendo-Welt wissen wollt – TOTAL! gib'ts ab dem 28.5. jeden Monat neu am Kiosk.

Und zu guter Letzt stand noch das GAMERS SPECIAL auf dem Plan. Darauf hatte sich Reza schon die letzten Monate gefreut. Um Euch einen ausführlichen Einblick in die Sport-Welt von Sega zu geben, hat Reza, unser Meister im EA Hockey, wochenlang die Sega-Archive durchforstet, um selbst die ältesten Sport-Spiele für Mega Drive, Master

System und Game Gear ausfindig zu machen. Oldies wie: World Grand Prix (MS), Great Baseball (MS), Great Football (MS) und Cyberball auf dem Mega Drive haben wir für Euch getestet. Auch Highlights wie EA Hockey, das wohl beste Sport-Spiel auf dem Mega Drive, Ultimate Soccer, das Fußballspiel für maximal acht Spieler, und der Sporthit Summer Challenge von Ac-cola-de sind u. a. dabei.

Wißt Ihr schon, daß Joe Montana, Amerikas Top-Quarterback der NFL, noch lange nicht ans Aufgeben denkt, oder wer der neueste Star in der amerikanischen Basketball-Liga ist? Diese News und viele andere könnt Ihr auf unseren „Zum Thema“-Seiten nachlesen.

Es gibt kein GAMERS SPECIAL ohne Tips & Tricks. So haben wir uns wieder alle Mühe gegeben, um auch die schwierigsten und komplexesten Spiele für Euch verständlich zu machen. Ihr findet in dieser Ausgabe massenhaft Passwörter, Einsteiger- und Taktik-Tips zu folgenden Spielen: PGA Tour Golf 2, EA Hockey, John Madden (mit dem Football-ABC), Super Monaco Grand Prix, Sports Talk Baseball u. v. a. . . Nach so einem Mega-Monat werden wir uns noch ein Ultimate-Soccer-Turnier gönnen und wünschen Euch schöne Ferien.

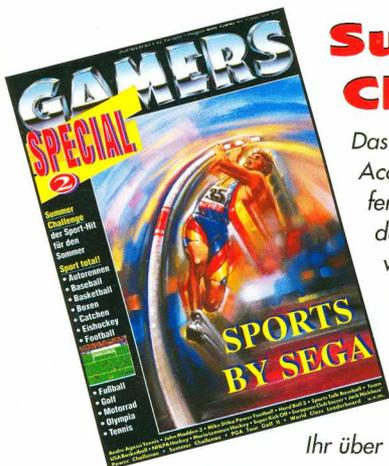
„Goldjunge“ Joe Montana



**Die Profis geben uns den einen oder anderen Rat für unsere Football Tips & Tricks**



*Eure Gamers-Crew*

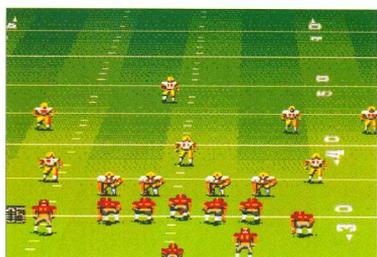


# Summer Challenge

Das wird ein Sommer!  
 Accolade bringt pünktlich zu den Sommerferien den Sport-Hit „Summer Challenge“ auf den Markt. Mit insgesamt acht Disziplinen, von Speerwerfen über Wildwasserkajak bis hin zu Dressurreiten bietet „Summer Challenge“ alles, was das Herz begehrt. Also schon mal die Freunde anrufen und den nächsten Turniertermin festlegen! Ab Seite 21 erfahrt Ihr ausführlich, was Ihr über den neusten Accolade-Hit wissen müßt.

## American Football

Amerikas Sportart Nr.1 ist American Football. Beim Super Bowl sind jedesmal eine Milliarde Menschen an den Fernsehschirmen live dabei. Wer sind die Stars oder was ist ein Fumble, wir erzählen Euch alles. Ab S. 46 haben wir alle Football-Spiele unter die Lupe genommen und



Wer hat das Ei gesehen? John Madden Football '93 zeichnet sich vor allem durch seine Realitätsnähe und die famose Spielbarkeit aus.

zeigen Euch die besten Tips für die beste Football-Modulserie auf dem Mega Drive: John Madden Football.

### Fußball

Champions of Europe	MasterSystem	15
European Club Soccer	MegaDrive	12
Super Kick Off	MegaDrive	10
Super Kick Off	MasterSystem	17
Super Kick Off	GameGear	17
World Cup '92	MegaDrive	14
World Cup Italia '90	MegaDrive	14
World Cup Soccer '92	MasterSystem	16

### Sportmix

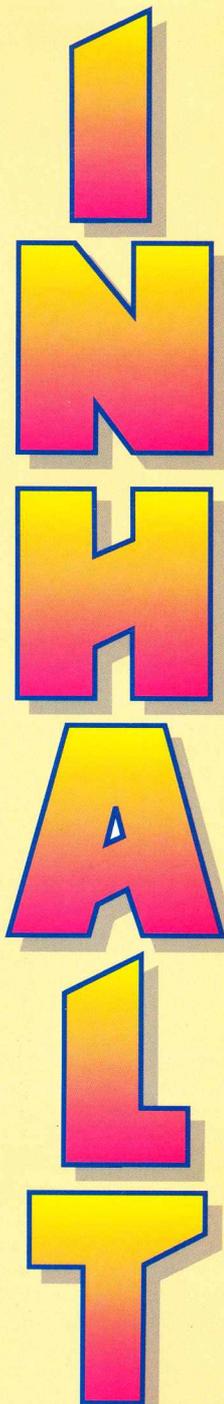
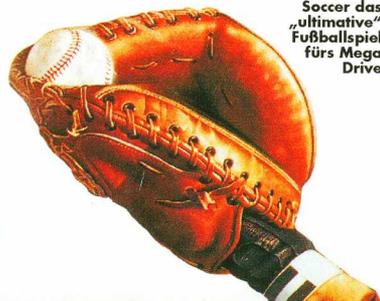
Aquatic Games	MegaDrive	22
California Games	MegaDrive	25
California Games I	MasterSystem	30
California Games II	MasterSystem	30
Olympic Gold	MegaDrive	26
Olympic Gold	MasterSystem	29
Winter Challenge	MegaDrive	25



Ultimate Soccer das „ultimate“ Fußballspiel fürs Mega Drive

### Baseball

American Baseball	MasterSystem	41
Great Baseball	MasterSystem	41
HardBall 3	MegaDrive	38
Sports Talk Baseball	MegaDrive	36
Super League Baseball	MegaDrive	40



## Previews

- 8 Ultimate Soccer  
20 Summer Challenge

## Tips & Tricks

- 18 Fußball  
32 Sportmix  
42 Baseball  
54 Football  
69 Tennis  
84 Golf  
93 Basketball  
98 Eishockey  
107 Boxen  
112 Motorrad  
132 Autorennen



## zum Thema

- 6 Fußball  
34 Baseball  
46 Football  
62 Tennis  
74 Golf  
86 Basketball  
114 Autorennen



### Autorennen

Ayrton Senna's Super Monaco GP2	MasterSystem	118
Ayrton Senna's Super Monaco GP2	MegaDrive	119
Ayrton Senna's Super Monaco GP2	GameGear	120
Battle Out Run	MasterSystem	129
Championship Pro-Am	MegaDrive	126
Chase H.Q.	MasterSystem	127
Chase H.Q.	GameGear	131
Ferrari GP Challenge	MegaDrive	125
Hard Drivin'	MegaDrive	125
Lotus Turbo Challenge	MegaDrive	122
Out Run	MegaDrive	124
Out Run 2019	MegaDrive	124
Out Run	MasterSystem	129
Out Run Europe	MasterSystem	129
Out Run	GameGear	130
Out Run Europe	GameGear	131
Special Criminal Investigation	MasterSystem	127
Super Monaco GP	MegaDrive	116
Super Monaco GP	MasterSystem	117
Super Monaco GP	GameGear	117
Super Off Road	MegaDrive	125
Super Off Road	GameGear	130
RC Grand Prix	MasterSystem	128
Test Drive 2	MegaDrive	121
Turbo Out Run	MegaDrive	124
World Grand Prix	MasterSystem	128

### Football

CyberBall	MegaDrive	52
Great Football	MasterSystem	52
Joe Montana 3	MegaDrive	49
Joe Montana	MasterSystem	53
Joe Montana	GameGear	53
John Madden 3	MegaDrive	48
Mutant League Football	MegaDrive	50
Mike Ditka	MegaDrive	51
Super High Impact	MegaDrive	52

### Golf

Arnold Palmer Tournament Golf	MegaDrive	78
Golfmania	MasterSystem	81
PGA Tour Golf 2	MegaDrive	76
Putt & Putter	MasterSystem	82
Putt & Putter	GameGear	82
World Class Leaderboard	MasterSystem	81
World Class Leaderboard	MasterSystem	79
World Class Leaderboard	GameGear	83
Zany Golf	MegaDrive	78

### Tennis

Grand Slam Tennis	MegaDrive	64
Super Tennis	MasterSystem	66
Tennis Ace	MasterSystem	66
Wimbledon Tennis 2	MasterSystem	67
Wimbledon Tennis	GameGear	68



Michael Stich in Action

### Basketball

USA Basketball	MegaDrive	88
David Robinson's Supreme Court	MegaDrive	89
Arch Rivals	MegaDrive	90
Super Real Basketball	MegaDrive	91
Jordan vs. Bird	MegaDrive	92
Basketball Nightmare	MasterSystem	92



### Eishockey

EA Hockey	MegaDrive	94
Mario Lemieux Hockey	MegaDrive	96
NHL PA Hockey '93	MegaDrive	95
Slapshot	MasterSystem	96



Wie schon im ersten Special haben wir auch diesmal wieder die heißesten EA Tips für Euch



### Boxen

Muhammad Ali Heavyweight Boxing	MegaDrive	100
James Buster Douglas Knockout Boxing	MegaDrive	101
Evander Holyfield Real Deal Boxing	MegaDrive	102
Evander Holyfield Real Deal Boxing	GameGear	103
George Foreman's K.O. Boxing	MegaDrive	104
George Foreman's K.O. Boxing	GameGear	105
Heavyweight Champion	MasterSystem	106

### Motorradrennen

Enduro Racer	MasterSystem	111
GP Rider	MasterSystem	110
Hang On	MasterSystem	111
Road Rash 2	MegaDrive	108
Super Hang On	MegaDrive	109



Der Duo-Motorrad-Spaß: Road Rash 2

Ab Seite 46 findet Ihr unseren großen Football-Bericht

### Wrestling

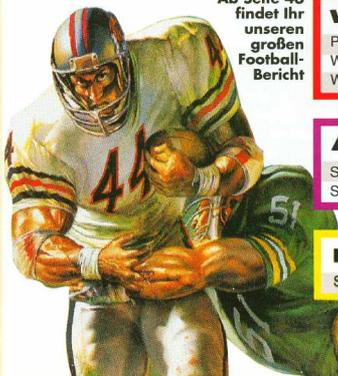
Pro Wrestle	MasterSystem	136
Wrestle War	MegaDrive	136
WWF Super Wrestlemania	MegaDrive	137

### Action-Sport

Speedball 2	MasterSystem	140
Speedball 2	MegaDrive	141

### Billard

Slidepocket	MegaDrive	142
-------------	-----------	-----



# TRIKOTTAUSCH ZWEIER SPIELMACHER

**Die deutsche Fußball-Meisterschaft tobte noch, da kündigten sich die zwei bedeutungsvollsten Spieler-Transfers an. Pierre Littbarski, der 33jährige Dribbelkünstler vom 1. FC Köln, verläßt den Traditionsclub in seiner schwersten Stunde, wechselt in die ‚Yen-Furukawa‘ zum JEF United Furokawa nach Tokio.**

**E**in begnadeter Spielma-cher geht, ein anderer, ebenfalls durch Traum-pässe glänzender Regisseur kommt. Vor 13 Jahren verließ Bernd Schuster (33) den ersten FC Köln und kehrt diesen Sommer in die Bundesliga zurück. Sein neuer Arbeit-geber ist der Pharma-Klub Bayer 04 Leverkusen.

Sayonara Litti, goodbye, auf Wiedersehen! Es paßt ins Bild. Sein letztes Spiel machte er ausgerechnet gegen Leverkusen, verlor 0:3. Ein etwas bitterer Abschied. Doch schon zwei Tage später erwarteten den Ex-Nationalspieler in Tokio 300 Journalisten. Zusammen mit dem Briten Gary Lineker und dem Brasilianer Zico wird mit Litti internationale Klasse in die neu aufgebaute japanische Profi-Liga importiert.

Die JEF United-Manager hatten noch gewaltige Probleme mit der Aussprache des Namens: „Rittubaaskisan“ wird er genannt. Ein echter Zungenbrecher, zu deutsch bedeutet es etwa so viel wie „ehrenwerter Littbarski“. Pierre half den Männern aus dem Land des Lächelns aus der Verlegenheit: „Sie können ruhig Litti sagen“.

Der 73fache Nationalspie-ler machte klar, daß ihn nicht

allein der günstige Wechselkurs in den Fernen Osten gelockt hat. Die Jahresgage von umgerechnet 1,3 Millionen Mark (mit Option bis 1995) habe zwar eine Rolle gespielt, doch in erster Linie

der Welt. Geholt hat ihn übrige-ns ein alter Kumpel: Yasu-hiko „Kamikaze“ Okudera. Der stürmte zwischen 1977 und 1986 für die Kölner Geiß-böcke und Werder Bremen in der Bundesliga. Jetzt ist er

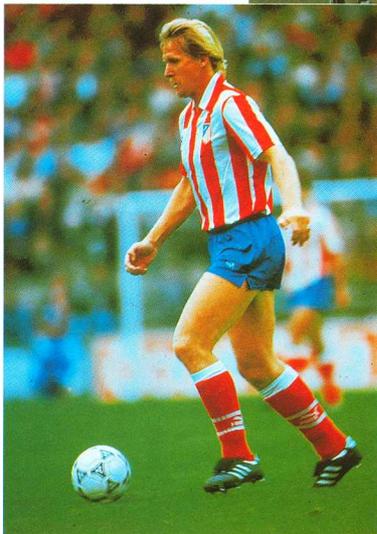
Manager bei JEF United. Littis Steckbrief: Stationen: VFL Schöneberg, Hertha Zehlendorf, 1. FC Köln, Racing Paris, 1. FC Köln, JEF United Furokawa Tokio. Größe: 1,68 m. Ge-



„Litti‘ beim Köln-Allstar-Team-Abschiedsspiel. Ab sofort leistet er seine Dienste für JEF United in Japan.

reizte es ihn, dem japanischen Profifußball als wegweisen-der Pionier zu dienen: „Ich will oben mitspielen und meine ganze Erfahrung und Professionalität einbringen, damit vor allem junge Zuschauer Spaß am Fußball bekommen. Und wenn ich nur ein Prozent beitragen kann, daß Japan die Weltmeisterschaft 2002 bekommt, dann wiegt das für mich fast soviel wie ein Meistertitel“, versprach Littbarski.

Littis Markenzeichen: Berliner Schnauze, Kölsches Herz. Sportlich: Der Doppelpass mit sich selbst, der Beinschuß, gezirkelte Freistöße und die angeschnibbelten Ecken. Und das mit den „schlimmsten“ Säbelbeinen



Mittelfeld-Motor Bernd Schuster in voller Aktion: Oft genug organisierte der Spieler mit dem ‚Engels-gesicht‘ ganze Spiele (und Siegel!) aus seiner für die Struktur des Spiels essenziellen Position heraus



wicht: 64 kg. Geboren: 16.4.1960 in Berlin. 406 Bundesligaspiele, 73 Länderspiele (Weltmeister 1990). Gelemt im Finanzamt (250 Mark im Monat). Verheiratet mit Monika, zwei Töchter, 6 und 11 Jahre alt). Hobby: Video, Golf und Computerspiele (Übrigens: Trikotsponsor bei JEF United ist Segal).

Ein ganz anderer Typ im Mittelfeld ist dagegen ‚Motor‘ Bernd Schuster. In Spanien nannten sie ihn den ‚eis-kalten blonden Engel‘. Großgewachsen, kein Spaßvogel wie Litti. Eher ein eherner Feldherren-Typ auf dem Rasen, der weiß, was er will.

Kostproben: 1980 gab er als Europameister (1:0 gegen Belgien) auf eigenen Wunsch

**Rauhe Sitten in der Bundesliga: Auch an unschöne Foulszenen wie diese wird sich Bernd Schuster wieder gewöhnen müssen**



**Die prächtige Kulisse des Ostseestadions in Rostock ist seit der Grenzöffnung endlich wieder für Fußballfans aller Nationen problemlos erreichbar und Austragungsort spannender Matches**



über 2,5 Millionen harte Deutsche Mark verdienen.

Ein Va-Banque-Spiel für die Bosse der Werks-Elf. Denn nach 15 Jahren Profifußball bleibt körperlicher Verschleiß nicht aus. Unvergessen das Brutalo-Foul an Schuster vom 13.12.1981. Bilbaos Eisenfuß Goicoechea fällt den ‚Engel‘ – Innenband und Kreuzbänder rissen ab, der Außenmeniskus wurde entfernt.

Hürde Nr. 2: Die Schusterfamilie ist Anhänger der Glaubensgemeinschaft ‚Christians Science‘. Ein Gebot sagt, bei Krankheit ist es unnötig, auf Medizin zu vertrauen. Heilung erfolgt ohne Medikamente – rein mental. Gebete statt Spritzen und Tabletten!? Kurios:

Genau damit verdient sein neuer Arbeitgeber, die Bayer AG, ja schließlich mit Regelmäßigkeit ihre Millionen. ‚Wunderheiler‘ Schuster als Werbeträger für einen Konzern der Pharma-Branche? Den Fußball-Fans ist's sicher egal, wenn die Leistung letzten Endes stimmt.

Bernd Schuster – Namen, Daten, Fakten: Stationen: SV Hammer-schmiede, FC Augsburg, 1. FC Köln, FC Barcelona, Real Madrid, Athletic Madrid, Bayer 04 Leverkusen. 21. Länderspiele (Europameister 1980). Geboren am 22.12.1959 in Augsburg. Verheiratet mit Gaby (41), vier Kinder (Benjamin/13, David/12, Sarah/10, Rebecca/5). Hobby: Jagen, Klavierspielen, Golf, Reiten, Pferde züchten. Geschätztes Vermögen: 27 Millionen Mark.

**In Laufduellen gibt sich Schuster selten mit dem zweiten Platz zufrieden**

sein National-Trikot zurück. 1981 wurde er mit Barcelona Pokal-Sieger, gewann 1985 die spanische Meisterschaft – und brummte ab 1986 eine einjährige Sperre wegen Vertrags-Querelen auf der Bank ab. 1988 wechselte der passionierte Pianist über Real Madrid zum Lokalrivalen Athletic, wurde 1991 Pokalsieger. Die Hauptstadt-Athleten ließen ihn vorzeitig aus dem Vertrag (gültig bis zum Jahr 1994). Bahn frei für Bayer!

Jetzt darf sich die Bundesliga auf den Heimkehrer Schuster freuen. Mit DM statt Pesetas läßt sich der Schnauzbart nun seine Re-



Fotos: Bengarts

günstige und die traumhaft präzisen Pässe bezahlen: In den nächsten zwei Jahren soll er bei Bayer Leverkusen (Etat: 14,5 Millionen)

**Spitzen-Fußball à la carte: Bayern gegen Stuttgart – ob Litti es vermissen wird?**



# VIEW

MEGA DRIVE

**A**bgesehen von der Multi-Player-Option ist Ultimate Soccer eine ganz, normale Fußballsimulation. Ihr könnt Freundschaftsspiele oder eine Pokalrunde austragen. Ganz Eifrige werden natürlich gleich eine komplette Liga mit bis zu 32 Teams aus dem Boden stampfen. Zur Auswahl stehen die 63 besten Nationalmannschaften der Welt. Wenn das nichts ist!

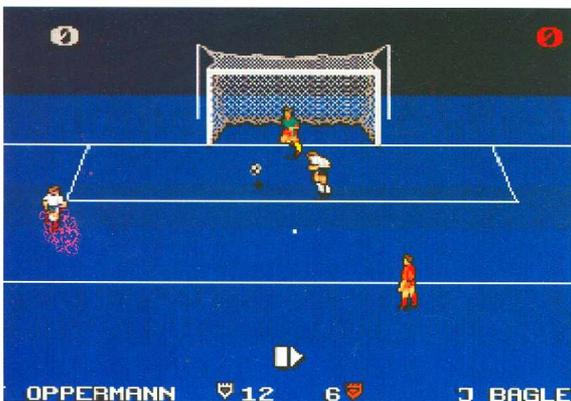
Sobald Ihr Euch für eine dieser Möglichkeiten entschieden habt, kann das Match beginnen. Ihr verfolgt das Geschehen von schräg oben, während das Spielfeld

Zeitgleich mit dem Vierspieler-Adapter für das Mega Drive kommt auch das erste Spiel heraus, das dieses Gerät unterstützt. Es trägt den stolzen Titel „Ultimate Soccer“, stammt aus dem Hause Rage Software und wird im August dieses Jahres veröffentlicht. Wir konnten einen ersten Blick auf die Vorversion werfen.



# ULTIMATE

Deutschland gegen Japan: Wer wird gewinnen?



Heiße Szenen vorm Strafraum. Nur nicht die Nerven verlieren. Hoffentlich ist der Keeper fit!

perspektivisch auf Euch zu oder von Euch weg scrollt.

Man kontrolliert den Kicker, der dem runden Leder am nächsten steht. Je nach Einstellung bleibt dieses am Spieler kleben oder rollt in schönster „Kick-Off“-Manier nach jedem Kontakt einfach

geradeaus weiter. Diese lose Ballkontrolle macht genaues Paß-Spiel zu einer verzwickten Sache, die besonders bei Einsteigern für strapazierte Nerven sorgen wird.

Mit ein wenig Übung aber könnt Ihr schon bald durch punktgenaues Anspielen jeden Gegner dumm aus der Wäsche schauen lassen. Dann noch ein gezielter Schuß aufs Tor, und schon ist man dem Sieg wieder et-

was näher! Der Torwart wird normalerweise vom Computer gesteuert und macht bisweilen dennoch einen recht labilen Eindruck: Er hält erstaunlich schlecht. Das hat zwar einerseits den Vorteil, daß Ihr die schönsten Tore schießen könnt, aber gleichzeitig in der Abwehr höllisch vorsichtig sein müßt, denn Euer Kontrahent weiß das natürlich auch. Wird er zu gefährlich, hilft oftmals nur



Der Ligamodus. Nicht so gnadenlos wie das K.O.-Turnier, aber auch nicht zu verachten.



Falls Ihr Euch gleich zwei dieser Geräte zugelegt habt, erhöht sich diese Zahl sogar noch um drei weitere Pads. Damit es im Spiel kein Chaos gibt, müßt Ihr vorher per Menü einstellen, welche Kicker jeder Spieler kontrolliert. Wer sich zwischen den Pfosten am wohlsten fühlt, kann sich also den „Keeper“ schnappen, während Fans von Völler und Litti am besten den Sturm übernehmen sollten.

Leider hat das Mega Drive so seine Schwierigkeiten, all die eingehenden Daten zu verarbeiten und gleichzeitig noch eine Bomben-Grafik auf den Schirm zu zaubern. Zumindest in unserer Vorabversion geht der Prozessor bei mehr als vier Spielern richtiggehend in die Knie, und das Ganze spielt sich dann ganz schön zäh. Das ohnehin schon recht lahme Scrolling wird noch behebiger.

Hoffentlich wird dieser Schwachpunkt noch beseitigt, denn so kann einem echt die Lust vergehen. Bis jetzt läßt sich deswegen der Spielspaß nur erahnen, der aufkommt, wenn sich acht Fußball-Fanatiker eine heiße Soccer-Schlacht auf dem Rasen liefern.

Ansonsten macht das Game einen soliden Eindruck: Wenn Ihr wollt, könnt Ihr mit einem Kumpel auch ein heißes Elfmeter-

Duell veranstalten. Per Optionsmenü könnt Ihr die Spielzeit ändern, den Schwierigkeitsgrad einstellen und sogar das Ballgewicht vorgeben. So ziemlich alles läßt sich an- und wieder abstellen. Eine solche Vielfalt gab



**Per Optionsmenü könnt Ihr Euch ein Spiel nach Wahl zusammenbasteln**

es bisher selten zu bewundern. Wer streng nach den Regeln spielen will, kann sogar die Rückpass-Regel aktivieren. Am Sound sollte Rage Software hingegen noch ein wenig basteln: Die Titelmusik ist ja noch recht nett ... aber die Effekte, naja! Die Schlachtengesänge erinnern eher an eine kaputte Orgel als an Hundertschaften fanatischer Fans. Das Gleiche gilt für die Animation, die für Mega-Drive-Verhältnisse recht kümmerlich ist: Statt kräftiger Kicker gibt es nur gut zwei Dutzend offensichtlich gichtgeplagter Gestalten zu bewundern, die einem fast leid tun können. Aber gut, wollen wir nicht zu viel meckern, denn schließlich ist das Game noch nicht fertig. Wenn nichts schiefgeht, kommt das Spiel im August auf den Markt. Lauft Euch schon mal warm!

*Martin Klugkist*

# SOCCER



**Das Elfmeterduell ist nichts für Leute mit Herzschrittmachern**

noch eine handfeste Notbremse. Aber Achtung: Der Schiri hat seine Brille geputzt und fackelt mit der roten Karte nicht lange.

Falls Ihr den Gegner im Strafraum gefoult haben solltet, ist zusätzlich noch ein Elfmeter fällig: Die Perspektive wechselt, und Ihr blickt dem Schützen über die Schulter. Per Joypad hechtet der Keeper dem Ball entgegen,

in der Hoffnung, das Leder rechtzeitig aufzuhalten. Leider meistens ohne Erfolg.

Besonders im Mehrspieler-Modus macht es trotz allem einen Heidenspaß, die Elf Eures Kumpels durch nicht ganz so sauberes Spiel zu dezimieren. Fünf Joypads könnt Ihr dank des Mehrspieleradapters gleichzeitig anschließen (vier am Adapter und einen am normalen Port).



**Diesmal blieb der Torwart Sieger. So ein Schrott! Das nächste Mal werde ich gewinnen!**

# TEST

MEGA DRIVE

Der Ball muß ins Tor! Aber wie? Die Steuerung von Kick Off ist noch nicht so ganz ausgereift.



# SUPER KICK

## Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr immer den Kicker, der dem Leder am nächsten steht. Falls der Gegner im Ballbesitz ist und kurz vorm Tor steht, drückt einfach mal den A-Button. Prompt grätscht Euer Abwehrspieler dem Kontrahenten zwischen die Beine. Aua! Das tut weh! Ha, ha!



- Ein knallharter Schuß oder ein böses Foul. Wie Neft!
- Paßt die ‚Pille‘ zum nächsten Spieler weiter
- Für Trickspieler: Lüpf das Leder über den Gegner hinweg

Vor etwa zwei Jahren brachte das kleine englische Label Anco die Fußball-Simulation Kick Off heraus. Was bis dato niemand ahnen konnte: Dieses Game wurde eines der erfolgreichsten seiner Gattung.



**W**ie ein Lauffeuer verbreitete sich der Kick Off-Virus über fast alle Computer und sogar einige Konsolen. Nächstes Opfer dieser Epidemie soll jetzt das Mega Drive werden. Extra für diese Fassung hat Anco das Game mit allerlei Extras ausgestattet und seinem Titel stolz den Zusatz ‚Super‘ vorangestellt. Klingt ja gut! Wie schon in der Ur-Version blickt man von oben auf das Spielfeld. Ihr steuert immer genau den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Das übrige Team steuert der Computer.

Aber auch hier könnt Ihr eingreifen, denn Euch bleibt die Wahl zwischen mehreren Spielweisen. Wenn Euer Kontrahent führt, könnt Ihr beispielsweise alles auf eine Karte setzen und zum Sturm auf das gegnerische Tor bla-



Jetzt gehts rund: Deutschland gegen Wales

sen. Andererseits könnt Ihr im umgekehrten Fall die Mannschaft in die eigene Hälfte zurückpfeifen und richtig kräftig mauern. Zwar nicht sportlich, aber normalerweise recht wirksam.

Im Gegensatz zu den mei-



Das K.O.-System ist hart, aber gerecht

sten anderen Fußballsimulationen klebt in diesem Game der Ball nicht an den Füßen der Kicker, sondern kullert nach jedem Kontakt einfach lustig weiter. Es ist also manchmal etwas kompliziert, das Leder wieder unter Kontrolle zu bringen.

Ansonsten bietet „Super Kick Off“ alles, was es auch auf dem echten ‚Grün‘ zu sehen gibt. Vom Einwurf über die Ecke bis zum Foul samt den dazugehörigen Karten ist alles vorhanden, was einem das Fußballerherz im Leibe lachen läßt. Allerdings hat

auch die beste Mannschaft ohne einen guten Trainer keine Chance. Die Probleme beginnen bereits bei der Mannschaftsaufstellung: Jeder Spieler hat seine Vor- und Nachteile. Während der eine im Zweikampf glänzt, zaubert der andere die schönsten Tore. Ausprobieren, heißt die Devise, und bis Ihr die optimale Aufstellung gefunden habt, vergehen bisweilen Wochen.

Am besten lassen sich die Recken natürlich im Trainingscamp-Modus testen. Dort sollte man auch gleich die Frei- und Strafstoße üben. Sobald Ihr fit genug seid, dürft Ihr Euch an die großen Turniere wagen. Leider konzentriert sich Super Kick Off lediglich auf die britische Fußballszene. Deutsche Mannschaften sind deswegen nur

**ATTACK** **DEFENCE**

4-2-4  
SUPER  
BREAKERS  
KICKERS

4-3-3  
TACTICAL  
MINDERS

4-4-2  
MIDFIELD  
CLASSICS

4-5-1  
DEFENSIVE  
GUARDS

**GERMANY** P.D.S. NI. HK.

1	FRANK	1	FRANK
2	FRANK	2	FRANK
3	FRANK	3	FRANK
4	FRANK	4	FRANK
5	FRANK	5	FRANK
6	FRANK	6	FRANK
7	FRANK	7	FRANK
8	FRANK	8	FRANK
9	FRANK	9	FRANK
10	FRANK	10	FRANK
11	FRANK	11	FRANK
12	FRANK	12	FRANK
13	FRANK	13	FRANK
14	FRANK	14	FRANK
15	FRANK	15	FRANK
16	FRANK	16	FRANK
17	FRANK	17	FRANK
18	FRANK	18	FRANK
19	FRANK	19	FRANK
20	FRANK	20	FRANK

**Vor dem Spiel müßt Ihr die Mannschaftsaufstellung austüfteln**

**Stürmen oder Mauern? Das ist hier die Frage.**

stens einmal trifft. Na, Danke! An der Grafik hätte Anco ebenfalls noch ein wenig intensiver arbeiten dürfen, denn: Mit diesem Scrolling läßt sich auf einem 16-Bit-Gerät kaum

**Vor dem Spiel müßt Ihr die Mannschaftsaufstellung austüfteln**

**Diesen Strafstoß hält der Torwart wohl nicht mehr. Bei Elfmeterduellen oftmals die besseren Nerven darüber, ob das Leder ins Tor geht oder in den Händen des Keepers landet.**

„Super Kick Off“ trägt, aber lange nicht so viel Spaß bereitet. Der Name allein macht eben noch lange kein gutes Spiel. Schade eigentlich, denn das Mega Drive bietet die besten Voraussetzungen für heiße Soccer-Simulationen. Fans dieses Sports sollten sich lieber an Module wie World Cup Italia '90 halten, oder lieber gleich selbst auf den Fußballplatz gehen und ein paar schöne Tore schießen. Das ist außerdem auch billiger!

Martin Klugkist

Und noch ein glückloser Torwart. Eins zu Null für die Gäste!



bei den internationalen Veranstaltungen zu finden.

Wesentlich unschöner: Das berühmte Kick-Off-Feeling hat die Umsetzung auf das Mega Drive nicht ohne Blessuren überlebt. Besonders schlimm hat es die Steuerung erwischt. Von Traumtoren à la Völlner könnt Ihr bei diesem Game bestenfalls träumen. Nicht das genaue Timing entscheidet über Sieg und Niederlage, sondern oft genug nur pures Glück! Ihr holt jetzt zehnmal auf das gegnerische Tor, in der Hoffnung, daß der Ball wenig-

## „GAMERS“ meint dazu...

Eine wahre Flut von Optionen. Der Spieler wird auch als Trainer gefordert. Im Zweispieler-Modus recht funny.



Leicht ruckelndes Scrolling und lieblose Animation, schlechte Ballkontrolle. Die Steuerung ist zu gewöhnungsbedürftig.

**NOTE**  
**3-**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 120.-**

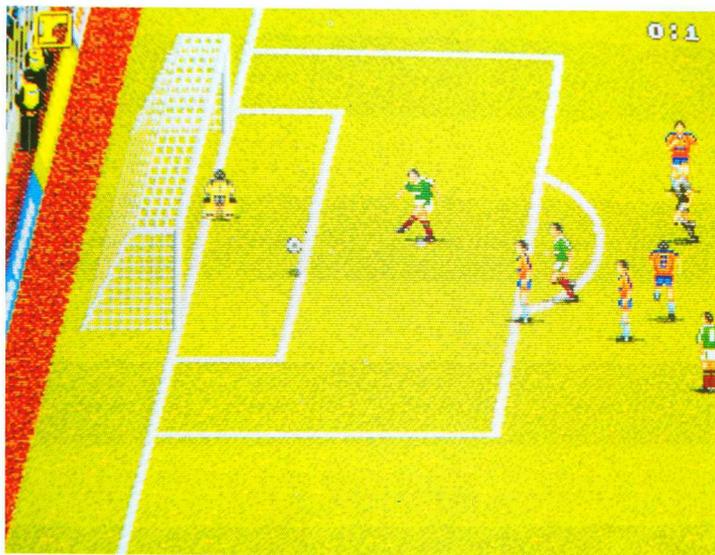
# TEST

MEGA DRIVE

Die nächste Europacup-Runde ist nicht mehr fern, doch die Mega Drive-Saison startet schon jetzt: Gewinnt Euer Lieblingsclub den begehrten Pott?

**D**er Fußball-Fan und sein Mega Drive - eine tragische Geschichte. Bislang mußte man mit Segas mittelpträchtigem World Cup-Modul Vorlieb nehmen, um mit dem Joypad ein paar Flanken zu schlagen und Tore zu schießen. Doch auf zu neuen Taten: European Club Soccer ist eine verbesserte Version des Computerspiel-Bestsellers Manchester United Europe. Dank ausgefeilter Spannung bietet dieses Modul ein realistischeres Spielgefühl als die Konkurrenten, die mitunter mehr an Actionspiele mit grünem Hintergrund als an Sportsimulationen erinnern.

Im Turniermodus beginnt Ihr mit der Mannschaft Eurer Wahl in der ersten Runde des Europapokals. Alle Paarun-



gen können am Bildschirm studiert werden; nur die Sieger kommen in die nächste Runde weiter. Wie in Wirklichkeit fällt die Entscheidung durch Hin- und Rückspiele. Die erzielten Tore aus beiden Partien werden addiert, um den Sieger zu ermitteln. Damit die Ergebnis-Arithmetik niemanden streift, wird wäh-

Der Torwart zittert vorm Elfmeter, denn auf dem falschen Fuße steht er

# EURO CLUB



Flotte Musik ertönt, das Titelbild erscheint und wir stürzen uns als erstes auf die verschiedenen Optionen



Im ersten Menü verändert Ihr Schwierigkeitsgrad und kann die Joypad-Belegung ändern



Beim zweiten Teil wählt Ihr zwischen manuellem oder automatischem Weiterschalten zum nächsten Spieler

## Und so geht's ab...

- Spieler in die entsprechende Richtung steuern. Vorm Loslassen des Feuerknopfes: Schußrichtung abfälschen. Bei Freistößen und Einwürfen: Fadenkreuz bewegen
- Aufruf des Menüs, mit dem man sich eine Wiederholung ansehen, Spieler auswechseln und das Match beenden kann



- Den Spieler wechseln, den Ihr steuert (entfällt bei "Auto")
- Bei Ballbesitz: Kraft für Schuß sammeln; loslassen, um ihn abzufeuern. In der Abwehr: grätschen.
- Bei Ballbesitz: Kraft für hohen Schuß (Lob) sammeln; loslassen, um ihn abzufeuern. In der Abwehr: Ball wegspielen. Bei ankommenden hohen Bällen: köpfen.



Ihr könnt die Partie jederzeit unterbrechen, um eine Wiederholung des letzten Spielzugs („Action Replay“) ablaufen zu lassen

rend des Rückspiels zusätzlich zum aktuellen Ergebnis der momentane Gesamtstand angezeigt.

Sind alle Optionen abgehakt, pfeift der Schiedsrichter das erste Match an. Die Steuerung macht weidlich von der Knöpfchen-Vielfalt des Mega Drives Gebrauch. Ihr könnt schießen, passen, grätschen, köpfen und stets weiterschalten, wenn Ihr einen anderen Spieler Eures Teams steuern wollt (es sei denn, man läßt die "Auto"-Funktion walten; dann dirigiert man automatisch den Kicker, der dem Ball gerade am nächsten ist). Der eigene Torwart reagiert selbständig und fischt ohne Euer Zutun die Bälle aus der Luft.

Bis auf die Abseitsfalle und randalierende Trunkenbolde bietet das Modul so ziemlich alle Aspekte, die zu einem Fußballmatch gehören. Durch die beiden Schußtechniken

beim ballführenden Spieler; das Grätschen dient als Brachialmethode, um dem Gegner das Leder von den Stiefeln zu klauen. Der Schiedsrichter pfeift rüde Attacken von hinten ab und gibt einen Freistoß; Wiederholungstäter drohen die gelbe Karte oder gar ein Platzverweis. Beim Freistoß könnt Ihr mit einem Fadenkreuz genau festlegen,

zu welchem Punkt der Ball getreten werden soll. Je nach Position zum Tor kann man sein Glück mit einem Direktkracher oder einen flankentechnisch geschmeidigen Lupfer riskieren. Hat der Unparteiische im Strafraum einen allzu innigen Körperkontakt abgepfiffen, wird der Bodycheck natürlich mit einem Elfmeter bestraft.



Durch die Wahl der Aufstellungsformation könnt Ihr entweder defensiv oder voll auf Angriff spielen

# EUROPEAN SOCCER

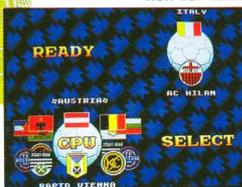
(satter Kick oder sanfter, halboher Lob) kann man ganz gut variieren. Der Ball wird erst dann gespielt, wenn Ihr den Feuerknopf wieder loslaßt. Je länger er vorher gedrückt wurde, desto wuchtiger fällt ein Schuß aus; außerdem könnt Ihr durch Bewegung des Steuerkreuzes vor dem Knopfloslassen den Schuß gefährlich in eine bestimmte Richtung abfälschen.

Am besten erbeutet Ihr den Ball durch sanftes Spitzeln



Heiß, das war knapp: Der Lupfer geht noch am Pfosten vorbei

Bei Freundschaftsspielen könnt Ihr eine beliebige Paarung zusammenstellen. Gut 120 europäische Vereinsmannschaften stehen zur Wahl



Obwohlsich European Club Soccer voll auf den Europapokal der Landesmeister konzentriert, ist der Spielmodus nicht auf dem neuesten Stand. Seit der letzten Saison spielen bekanntlich die letzten acht Teams in zwei Vierergruppen gegeneinander; die beiden Tabellenersten der Gruppen kommen dann ins Finale. Bei diesem Modul wird aber bis ins Endspiel nach dem KO-System weitergemacht.

Der Spielablauf ist von ständigem Hin und Her geprägt; steht man einen Moment zu lange still, stibitzt ein Gegner das Leder. Wenn man sich an die zahlreichen Feinheiten der Steuerung gewöhnt hat, kann man eine Menge leckerer Tricks hinlegen: Kurzpaß-Wirbel, Flankenläufe, Hackentricks, angeschnittene Weitschüsse und Pfostenknaller sorgen für Länderspiel-Niveau. Bei einigen schnellen Direktabnahmen spielt angesichts des hohen Tempos der Zufall eine nicht ganz unwesentliche Rolle, aber warum soll's hier anders zugehen als beim richtigen Fußball.

Der ganz große Fußballknüller ist diese vielversprechende Neuheit nicht geworden, aber immerhin die bislang mit Abstand beste Simulation dieser Sportart auf dem Mega Drive. An die beiden Edel-Sportspiele EA Hockey und John Madden Football '92 kommt das Modul nicht heran, aber da werden freilich auch andere Sportarten simuliert.

Ach, übrigens: Derschnellste Weg, ins Finale zu kommen, ist dieses Paßwort: VT6EABDIAE

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint dazu

□ Technisch blitzsaubere Europacup-Simulation mit Paßwort-System. Große Auswahl an unterschiedlich starken Mannschaften und ausgefeilte Steuerung. Schnelles Gekicke mit vielen Torszenen.

GRAFIK  
2-

SOUND  
2-

□ Übung macht den Meister; mit einem Joystick hat man's leichter. Der Turniermodus ist nicht auf dem neuesten Stand.

NOTE  
2

Genre:  
Sport  
Hersteller:  
Virgin

ca. Preis:  
DM 120.-



Foto: Bongarts

GAMERS SPECIAL 2



# WORLD CUP '92

Aus aktuellem Anlaß wurde die Mega Drive Umsetzung des Automatenhits „World Cup '90“ in „World Cup '92“ umbenannt.

**D**as Spielfeld dieser Simulation wird Euch von einer seitlichen Ansicht präsentiert und scrollt von links nach rechts. Im Duell gegen einen Kumpel könnt Ihr eine von drei Spielzeiten wählen. Dies ist auch gegen den Computer möglich, wobei sich hier zusätzlich des-

sen Qualitätsstufe einstellen läßt. Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Schießen, die Richtung kann durch entsprechenden Druck auf das Steuerkreuz beeinflusst werden. Mit dem Schußknopf läßt es sich auch patent passen; etwas ungenauer, aber dafür wichtiger. Der Schlüssel zum



Der Ball schnell nach dem Fallrückzieher des italienischen Angreifers in Richtung Tor. Doch der Keeper steht seinen Mann.

## „GAMERS“ meint...

**Mittelpflichtige, flotte Fußball-Simulation mit gelungener Steuerung.**

**GRAFIK**  
3-

**SOUND**  
3

**Schwache Computerteams, kaum Extras. Wird wegen des simplen Ablaufs schnell langweilig.**

**NOTE**  
**3-**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Tecmo**

ca. Preis:  
**DM 110.-**

Erfolg ist ein flottes Kombinationsspiel; wer auf eigenartigen Solo-Einlagen beharrt, ist das runde Leder bald wieder los. In der Abteilung „Regelfestigkeit“ kann man Ecken, Einwürfe und Torabstöße erfreut abhaken, aber Fouls, Freistöße, Elfmeter und Kopfbälle fallen flach.

Spätestens nach einem Testmatch wird deutlich, warum diese insgesamt schlafe Simulation nicht in Deutschland veröffentlicht wurde: World Cup '92 bleibt spielerisch selbst hinter dem zwei Jahre älteren World Cup Italia zurück.

Reza Abdolali



**Pünktlich zur Weltmeisterschaft 1990 in Italien brachte Sega eine Fußball-Umsetzung für das Mega Drive heraus.**

# WORLD CUP

Italia '90

**D**ie erste Fußball-Simulation auf dem Mega Drive bietet Euch einen WM-Modus mit 24 Mannschaften. Verzichtet Ihr auf ein Test-Match gegen den Computer oder einen Partner, erfolgt im Turnier die Auslosung der sechs Gruppen. Nachdem Ihr Euch dann der Aufstellung Eures Teams gewidmet habt, erscheint das Spielfeld, welches man von oben sieht. Der kleine Feldausschnitt auf dem Bild-

schirm macht die Spielszenen übersichtlich und erfordert das (nicht ganz saubere) Scrolling in alle Richtungen. Einwürfe, Ecken, Kopfbälle und Fallrückzieher bleiben während eines Matches die einzigen Extras, es sei denn, ein Spiel endet unentschieden. Dann wird der Sieger durch Elfmeterschießen ermittelt. Ansonsten zeigt sich das Game rundum durchschnittlich: Es entsteht meist ein flotter Schlagabtausch,

die Aktionsmöglichkeiten am Ball sind jedoch begrenzt. So gelingen z.B. Doppelpässe fast nie. Auf Dauer kommt es zwar immer wieder zu den gleichen Angriffsaktionen und Tor-szenen, insgesamt aber zieht sich WC Italia ganz gut aus der Affäre.

Reza Abdolali



Jagd-szenen im Strafraum: Der Torhüter zieht den Kürzeren

## „GAMERS“ meint...

**WM-Modus, 24 verschieden starke Mannschaften, 2-Player-Modus, Elfmeterschießen.**

**GRAFIK**  
3-

**SOUND**  
3

**Kaum Optionsmöglichkeiten, auf Extras wie Fouls und Freistöße muß verzichtet werden.**

**NOTE**  
**3**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 90.-**

P ünklich zum Start der Fußball-EM in Schweden hat Tecmagik das „Begleitmodul“ vollendet. Champions of Europe hat den Segen der UEFA und folgerichtig grinst uns das Turnier-Maskottchen Bernie im Titelbild an. Ihr könnt mit einer beliebigen Kombination europäischer Nationalmannschaften gegen einen Freund oder den Computer antreten und ein Turnier beginnen. Bei Freundschaftsspielen darf man Spieldauer, Wind- und Wetterverhältnisse sowie die Strenge des Schiedsrichters bestimmen.

Mit dem ersten Anstoß ist die Originalität aber mit ihrem Latein am Ende. Bei der Steuerung hat sich Tecmagik leider stark vom ziemlich vermarktesten Super Kick Off inspirieren lassen. Die Spieler kicken den Ball ständig vor sich her, wodurch man das runde Leder leicht verliert. Das liegt vor allem am Joypad,



Eckbälle sorgen für viel Verwirrung rund um den Strafraum

nutzt und dient als Turbo-schalter, wenn Ihr nicht in Ballbesitz seid. Damit kann Euer Spieler kurzzeitig schneller sprinten. Im Angriff löst der zweite Feuerknopf einen Schuß aus; durch raschen Steuerkreuzdruck könnt Ihr dem abzischenden

UEFA FINALS	
SVARZÖGE	0
ESPAÑA	2
BALONWIZFA	0
RUSSEKITA	2
N. ZRELAND	1
BLUFFSCHLAND	1
HELLRS	0
ENGLAND	2

Der Zwischenstand in den beiden Final-Gruppen der Europa-Meisterschaft



Das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft



ist da: Leichtfüßiger Kicker-Leckerbissen oder schwerverdaulicher Schweden-Happen?

# CHAMPIONS OF EUROPE

das für eine genaue Diagonal-Steuerung nicht gerade ideal ist. Wer am Master System mit einem Joystick spielt, kommt besser mit der Spielerkontrolle zurecht. Aber freut Euch nicht zu früh; durch ziemlich willkürliche Foul-Entscheidungen und Grätschversuche, wenn man den Ball eigentlich stoppen wollte (und umgekehrt) muß man sich immer noch mit diversen Eigenarten herumschlagen.

Wenigstens wird der zweite Feuerknopf besser ausge-



Die Angst des Torwarts vorm Elfmeter: Er könnte noch an den nahenden Ball kommen...



...aber der Schütze hat den Keeper auf dem falschen Fuß erwischt: 1:0!

Leder außerdem einen Drall nach links und rechts geben. So mancher Torwart ließ sich von einem scheinbar laschen

Distanzschuß überlisten, der zuletzt noch ins lange Eck kullerte. Drückt man in Ballbesitz beide Knöpfe gleichzeitig, kann man mitten im Spiel die Aufstellung ändern und so z.B. auf einen Rückstand reagieren und mehr Spieler in den Angriff beordern.

Der Europameisterschafts-Modus ist recht karg geraten und vermittelt nur wenig Atmosphäre. Das liegt vor allem daran, daß alle Teams von den Faröer Inseln bis zu Superkickern Marke Italien die gleiche Spielanlage haben. Unterschiede kann man höchstens bei Tempo und Torwart-Intelligenz erahnen. Das Spiel gegen den Com-

puter ist dadurch in zwei leidvolle Phasen unterteilt: Zunächst kämpft man frustriert mit der Steuerung und gewinnt dann mit Leichtigkeit, sobald man den Dreh einigermaßen raus hat. Die Computermannschaften sind vor allem im Angriff zu schwach.

Champions of Europe wird unterm Strich den hohen Erwartungen nicht gerecht. Wer Fußball-Fan ist, öfters gegen einen Freund spielt und Joysticks für sein Master System besitzt, könnte mal ein Probematch riskieren. Vor einem Blindkauf rate ich dringend ab; an der Steuerung scheiden sich die Geister.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

Das Spiel zur Fußball-EM. Hohes Tempo und Regelmäßigkeit vom Freistoß bis zum Einwurf.

GRAFIK 3- SOUND 5

Leidet unter einer biestigen Steuerung Marke Super Kick Off. Etwas schwabbelig und unpräzise.

**NOTE**  
**3**

Genre: Sport  
Hersteller: Tecmagik  
ca. Preis: DM 100.-

# WORLD CUP SOCCER '92

Ein Eckball  
nah: Ge-  
neralver-  
sammlung  
im Straf-  
raum

**Meisterlich oder Murks in Modulform? Eine neue Fußball-Simulation mußte in die GAMERS-Relegation.**

**M**an kann seinem Master System nicht fünf Minuten lang den Rücken kehren, ohne daß es „Bäng!“ macht und wieder eine neue Fußball-Simulation erschienen ist. Nach zwei eher durchwachsenen Kicker-Beiträgen aus England (Super [von wegen!] Kick Off und Champions [guter Witz!] of Europe) schlagen jetzt die

seht Ihr das Spielfeld nicht von oben, sondern von der Seite. Die Steuerung ist unkompliziert. Der Ball klebt automatisch am Fuß eines Spielers, bis Ihr ihn wegkickt oder durch die Grätschattake eines Gegners verliert. Mit je einem Feuerknopf ballert man einen Schuß ab oder paßt den Ball zum nächsten Mitspieler. Das Ganze geschieht mit einem beachtlichen Tempo und ist vor allem wegen der Diagonal-Steuerung etwas priemelig. Mit einem Joystick bereitet das



**Spielt bevorzugt die Knebeln mit den besten Talentwerten an**



**Wer kickt wo? Die Formation wird Mann für Mann bestimmt**

PLAYER 1 COUNTRY: FRG

FRG VS PER  
00 - 00  
TIME: 45' 00"  
1ST. HALF

FORMATION 4-3-3 EXPLOIT 00PTS

NAME	POW.	SPD.	TEC.
HEINI			
BOBO			
ULI			
STREIBER			
MAST			
THOMAS			
...			

Japaner zurück. Sega präsentiert seine Interpretation des Tecmo-Spielautomaten World Cup Soccer.

Im Gegensatz zu den beiden Fußball-Konkurrenten

präzise Pässe weniger Probleme. Die Torhüter werden vom Computer gesteuert und sind kaum zu bezwingen. Mit Schrägschüssen in die Torecke hat man aber Chancen.

Schnelligkeit und Stärke des eigenen Teams hängen ganz davon ab, welche Nationalmannschaft man wählt. Während drittklassige Kicker entsprechend schlaff über den Rasen wandeln, hat man's mit Deutschland, Argentinien oder Brasilien am leichtesten. Neben dieser Teamauswahl wählt Ihr außerdem zwischen den Spielmodi „Normal“ und „Hard“. Vor jedem Match könnt Ihr die Aufstellung wählen und einzelne Spieler auf bestimmte Positionen versetzen. Jeder Balltreter hat bestimmte Stärkewerte in drei Kategorien. Spielt Ihr im Weltmeisterschafts-Modus, bei dem der Spielstand per Paßwort gespeichert wird, kommt ein witziger Gag dazu. Für jedes geschossene Tor darf man einen weiteren Talentpunkt in den Spieler seiner Wahl investieren. Bombt den schwächeren Gegner also in der Vorrunde den Kasten voll, um dann in der Endrunde mit ei-

ner aufgewerten Mannschaft die stärkeren Teams das Fürchten zu lehren. Die zweckmäßige Grafik wird nur selten durch erträgliches Sprite-Geflacker gestört.

Bei World Cup Soccer kommt man schneller ins Spiel als bei Kick Off und Konsorten. Der durch Gegrätsche und Gebolze bestimmte Spielablauf sorgt aber nur für gedämpfte Fußballer-Freuden; da helfen auch die vielen Optionen nicht. Für einen Zwischendruck-Kick ist das Modul aber ausreichend und nicht so frustrierend wie seine beiden Rivalen.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

**Nettflottes Fußballspiel mit Turniermodus, Paßwort und unterschiedlich starken Nationalteams.**

GRAFIK **3** SOUND **4**

**Übertrieben simple Kicke mit wenig Finessen. Das realistische Fußball-Feeling kommt zu kurz.**

**NOTE** Genre: **Sport**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 100.-**

**3**



**Qual der Wahl: Die einzelnen Nationalmannschaften bieten unterschiedlich gute Spieler, während die Trikotbestimmung ausschließlich ästhetische Mative hat**



# Super Kick Off



**B**eim Vergleich mit den Fußball-Simulationen auf den beiden vorigen Seiten entpuppt sich Super Kick Off in einem Punkt als klarer Sieger: Das umfangreiche, achtsprachige Optionsmenü läßt nahezu keine Wünsche offen. Es gibt Pokal- und Ligamodi, zudem könnt Ihr Details wie Dauer und Geschwindigkeit des Spiels, sowie die Aufstellung Eurer Mannschaft bestimmen. Bei der Liga sucht Ihr Euch eines von zehn Teams

heraus, die anderen übernimmt das Master System. Zur allgemeinen Enttäuschung konnte das bis dahin vielversprechende Niveau nicht auch auf dem Rasen gehalten werden. Das Scrolling ist zwar sehr schnell – wenn zu viele Sprites auftauchen, beginnt das Ganze jedoch zu ruckeln. Ein echter Knackpunkt ist die Steuerung. Kommt einer Eurer Jungs an den Ball, schubst er die Kugel vor sich her. Sobald man einen Hocken schla-

gen will, verliert man zumeist das Leder. Um zu passen, müßt Ihr eine Taste gedrückt halten, bevor Ihr an den Ball kommt. Nach einer Ballannahme wird dann durch Lo-slassen des Feuerknopfes der Pass ausgeführt. Super Kick Off bietet eine Menge guter Features, hat viel Tempo und die Bedienung ist sicher mit Ach und Krach zu erlernen, ob man aber damit glücklich wird, ist Geschmackssache.

Reza Abdolali

**Anfang '92 erschien das erste Super Kick Off auf einem Sega System. Obwohl es spielerisch nicht gerade die Fußballherzen höher schlagen läßt, wurde jüngst eine Version für das Mega Drive produziert.**

## „GAMERS“ meint...

- Flotte Fußball-Simulation mit einer Vielzahl von sinnvollen Optionsmöglichkeiten.
- Unpräzise Steuerung. Schneidet von den drei MS-Simulationen spielerisch am dürrigsten ab.

GRAFIK	SOUND
4	4

**NOTE**  
**3**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **U.S. Gold**  
ca. Preis: **DM 90.-**



Das Spielfeld wird Euch – wie auch bei der Game Gear Version – aus der Vogelperspektive gezeigt

# Super Kick Off



**Kick Off gibt nicht auf: Diese Fußball-Ausgeburt täuscht auch auf dem Game Gear vor, „Super“ zu sein. Doch auf dem kleinen Bildschirm lassen einen die winzigen Spieler verzweifeln.**



Wie schon bei der MS-Version bietet Euch das Optionsmenü zahlreiche Wahlmöglichkeiten.

**T**rotz der minder überzeugenden Master System Version veröffentlichte U.S. Gold eine Super Kick Off Variante für den Game Gear. Spielablauf und Grafik blieben unverändert. Dies ist noch zu verkraften; weniger dagegen die Tatsache, daß die Programmierer weder Zeit noch Lust hatten, spezielle Game Gear-Eigenarten zu berücksichtigen. Es gibt z.B. keinen Zwei-Spieler-Modus, obwohl doch gerade Sportsimulationen zu zweit am meisten Spaß ma-

## „GAMERS“ meint...

- Einziges Fußballspiel auf dem Game Gear. Sehr schnell, viele Parameter.
- Zu fützig und frustrierend. Krümelkick der chaotischen Art, Lupe nicht inklusive.

GRAFIK	SOUND
4	4

**NOTE**  
**4**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **U.S. Gold**  
ca. Preis: **DM 80.-**

chen. Fast genauso ärgerlich ist es, daß es zwar einen Liga-Modus mit Tabelle, jedoch kein Paßwort zum Speichern des Spielstandes gibt. Wer soll denn ein komplettes Turnier mit 14 Spieltagen schaffen, wenn er schnell mal im Bus eine Runde kicken will? Die wesentlichen Macken der Master-Version – nervige Steuerung und unübersichtliches Rumgekieke – schlagen auch auf dem Game Gear zu. Angesichts des kleinen Bildschirms nervt letzterer Punkt um so mehr. Die Spielfiguren sind so mickrig geraten, daß man schon nach einer Halbzeit um sein Augenlicht bangen muß. Auch wenn es momentan keine Fußball-Alternativen gibt, solltet Ihr Euch dreimal überlegen, ob Ihr Euch diese schwache Version wirklich antun wollt.

Reza Abdolali

## EUROPEAN CLUB SOCCER

(MD)

Passworte für CELTIC GLASGOW (die ersten drei Spalten)

Bayern München

HSV

### 1. RUNDE

Flamurtari (Alb.)  
QIWA AD3A AA  
Auswärts 0:1  
TMWA QD3B CA  
Heim 1:1

Brage (N)  
SZAA AD3A AA  
Heim 1:0  
V7AA OD3B CA  
Auswärts 0:3

Glentoran Belfast  
3B7A AD3A AA  
Auswärts 1:2  
RF7A QD3B GC  
Heim 1:0

Harlem  
–  
Heim 4:0  
KGFA QB4B KA  
Auswärts 0:1

Sakaryaspor  
–  
Heim 5:0  
SGDA QB7B KQ  
Auswärts 5:0

### 2. RUNDE

Gornik Zabrze (PL)  
UUWB AD3C CE  
Auswärts 1:0  
TYWB QD3D AE  
Auswärts 2:0  
UAWB QD3D AM  
Heim 9:8 nach Elfmeterschießen

Dnjepr (SU)  
6BAB AD3C HA  
Heim 0:0  
WFAB QD3D AA  
Auswärts 0:1

Marseille  
8J7B AD3C CA  
Auswärts 0:2  
DN7B QD3D GA  
Heim 2:1

FC Chelsea  
BOFB AB4C AE  
Auswärts 0:2  
10FB QB4D AG  
Heim 2:0

FC Barcelona  
CKDB AB7C KQ  
Heim 2:0  
P8DB QB7D GA  
Auswärts 0:0

### VIERTELFINALE

Velez Mostar (YU)  
WYWC AD3E CA  
Heim 0:0  
XGWC QD3F CA  
Auswärts 1:0

Mechelen (B)  
ZJAC AD3ECA  
Auswärts 0:1  
3NAC QD3F AA  
Heim 2:2

Dynamo Tblissi  
UR7C AD3E CG  
Heim 0:1  
9Z7C QD3F AE  
Auswärts 1:1

Dynamo Kiew  
JSFC AB4E 6A  
Heim 1:0  
6WFC QB4F CA  
Auswärts 2:0

Antwerpen  
LCDC AB7E AA  
Auswärts 1:1  
OKDC QB7F CE  
Heim 1:0

### HALBFINALE

Real Madrid (E)  
XAWD AD3G AA  
Auswärts 1:0  
CEWD QD3H KA  
Heim 4:0

Liverpool  
PVAD AD3G GG  
Heim 2:2  
3ZAD QD3H AE  
Auswärts 0:1

RCD Espanol  
C77D AD3G CE

Brage  
L3FD AB4G GA  
Heim 1:0  
I8FD QB4H CA  
Auswärts 5:0

Tottenham  
PKDD AB7G CA  
Heim 2:1  
EODD QB7H GC  
Auswärts 4:1

### FINALE

VFB STUTTGART  
ZIWE AD3IAA

Sampdoria Genua  
SSFE AB4I KQ

Dynamo Tblissi  
BSDE AB7I KB

## WORLD CUP ITALIA '90

(MD)

### DIE BESTEN MANNSCHAFTEN

1. Brasilien
2. UdSSR
3. Argentinien
4. Frankreich

### SPIELTIPS

Der Schlüssel zum Sieg ist die Offensive. Greift also ständig an und gebt niemals auf.

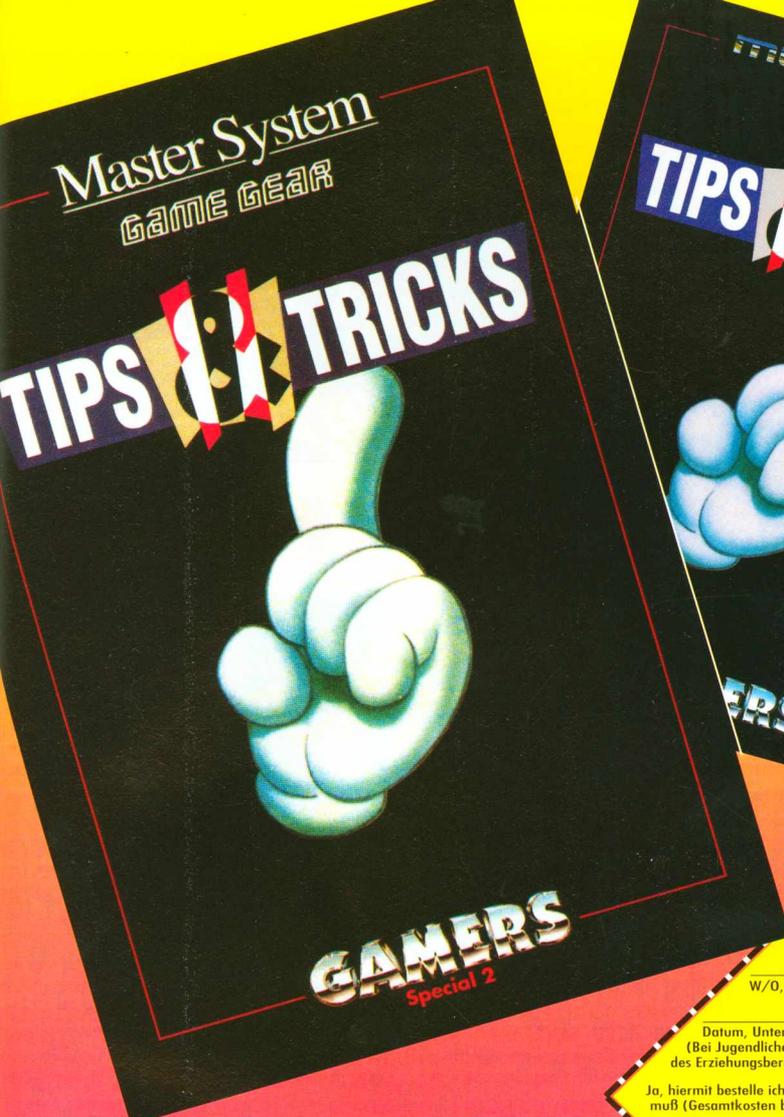
### TORWART

Computer Mannschaften: Der Torwart wird manchmal einen Hechtsprung ausführen.

### EURE MANNSCHAFT

Euer Torwart kann nur beim Elfmeterschießen Hechtsprünge machen.





Exklusiv von Gamers

# AUSGETRICKST?!

**Jetzt kriegt Ihr Eure Chance!**  
**Special 1 – Das Buch für's Mega Drive**  
**Special 2 – Das Buch für's Master System + Game Gear**

**Besorgt Euch die sagenhaften, grandiosen, einzigartigen, ausführlichen und aktuellsten Tips & Tricks für Euer gnadenloses System... und Ihr holt alles aus ihm raus!**

**Achtung: Limitierte Auflage!**

**Sichert Euch auf jeden Fall Euer Exemplar über den direkten Draht zur Gamers.**

**Jetzt einfach mit dem Coupon auf dieser Seite bestellen!**

Schickt diesen Coupon in einem Briefumschlag an:  
 MVL GmbH  
 Redaktion Gamers  
 – Tips & Tricks Bücher  
 Pöselddorfer Weg 13  
 2000 Hamburg 13

**Absender (Bitte in Blockschrift):**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

W/O, PLZ, Ort

Telefon

Datum, Unterschrift  
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Geburtsdatum

Ja, hiermit bestelle ich von den Büchern, die man unbedingt haben muß (Gesamtkosten bitte addieren):

Anzahl	Titel	Preis
	Special 1 Tips & Tricks – Mega Drive (29,95)	
	Special 2 Tips & Tricks – Master System + Game Gear (29,95)	
zzgl. Versandkosten Inland DM 8,-, Ausland DM 12,-		
Endsumme		

Ich zahle die Endsumme auf folgende Weise:

mit beiliegendem Eurocheck

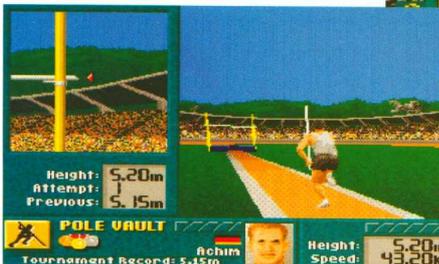
per Nachnahme – nur innerhalb Deutschlands möglich (zzgl. Nachnahme-Gebühr)

Nur mit ruhigem Händchen kommt man beim Bogenschießen auf das Siegestreppchen

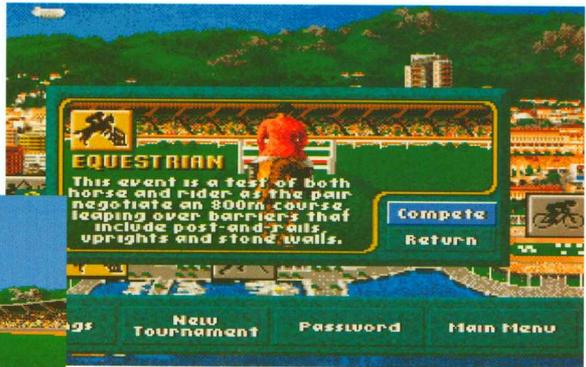


# SUMMER

Es besteht kein Zweifel daran: Die Olympischen Sommerspiele 1992 sind gelaufen. Schon lange ist das Olympische Feuer erloschen, und die Athleten nehmen längst an anderen Wettbewerben teil. Trotzdem ist dieses Thema wieder aktuell.



Stabhochsprung – nur Fliegen ist schöner



Vor jedem Wettkampf erhält man über diesen eine kurze Information

Das amerikanische Softwarehaus Accolade wird nämlich demnächst das zweite sommerolympische Spiel fürs Mega Drive veröffentlichen. Der treffende Name: „Summer Challenge“. Insgesamt wird das Programm acht Wettbewerbe bieten. Sicherlich eine anständige Anzahl, doch das ist eigentlich nicht das Besondere an diesem Spiel. Viel interessanter ist nämlich die Grafik, wie wir sie schon von Winter Challenge – aus demselben Hause – her kennen: Anstatt nur auf Bitmap-Grafik zurückzugreifen, paarten Accolades Programmierer diese mit Polygon-Grafik. Durch diese dreidimensionale Spielerei wirkt das Ganze sehr realistisch und hebt sich



Die obligatorische Eröffnungszereemonie gehört selbstverständlich auch bei Summer Challenge dazu

sehr positiv von U.S. Golds Olympia-Beitrag – Olympic Gold – ab.

Bevor Ihr Euch an das Absolvieren einer gesamten Olympiade macht, dürft Ihr erst noch ein paar Runden trainieren. Wenn's dann ans Eingemachte geht, gilt es aus drei verschieden starken

Gegner-Kategorien zu wählen, damit Euch auch ordentlich etwas abverlangt wird. Besonders lobenswert ist hierbei, daß nicht nur allein gespielt werden muß. Unglaublich, aber wahr: Neun Freunde dürft Ihr zu dieser Medaillen-Hatz einladen. Dabei darf sich ein jeder seinen

eigenen Namen geben, ein Gesicht und natürlich seine Nationalität (USA, Japan, Frankreich, Großbritannien, Sowjetunion, Deutschland etc.) wählen. Bedauerlicherweise werden keine Nationalhymnen gespielt. Die Austragung der verschiedenen Disziplinen ist frei bestimmbar, Ihr müßt also keine fixe Reihenfolge einhalten.

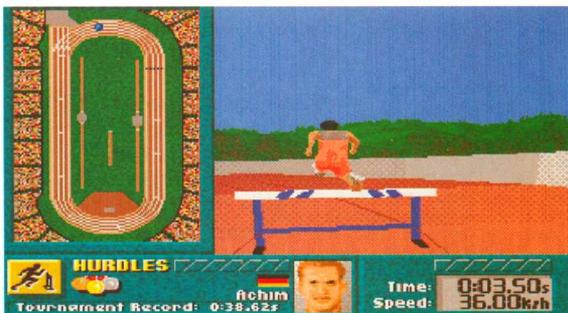
Grafisch am imposantesten ist das Pferdespringen. Ihr seht Euer Pferd samt Reiter von hinten und bestimmt sowohl Tempo als auch den Zeitpunkt des Absprungs, denn Hindernisse sind auf dem Parcours (es ist immer derselbe) reichlich vorhanden. Springt Ihr zu spät, verweigert der Gaul den Sprung, gebigt er sich zu früh in die Luft, reißt er 'ne Stange oder ein anderes Hindernis. Wäh-

rend diese Umstände in der Realität lediglich Zeitstrafen zur Folge haben, ahndet Accolade solche Fehler konsequent und hart: Es winkt die Rote Karte – die sofortige Disqualifikation.

Hoch hinaus dürfen alle Möchtegern-Olympioniken beim Hochsprung. Durch schnelles Drücken auf einen der drei Joypad-Knöpfe bestimmt Ihr das Tempo, während ein anderer für den Absprung zuständig ist. Hebt Ihr zu früh ab, dann landet Euer Athlet mitsamt Stange auf der Matte oder gar auf

mehr Eure „Hand im Spiel“ zittert, desto schwieriger gestaltet es sich, exakt zu zielen.

Weniger ruhig, sondern regelrecht ungestüm geht es beim Wildwasserkajak zu. Wie beim populäreren Skislalom gilt es auch hier, gesteckte Tore zu durchfahren. Glücklicherweise bedeutet ein verpaßtes Tor nicht die sofortige Disqualifikation (so ja beim Pferdespringen, wenn ein Hintersien gerissen oder der Reiter abgeworfen wurde). Da Strafe aber auch hier sein muß, kassiert Ihr ein paar



**Vorsicht beim Hürdenlauf: Wer ein Hindernis rammt, hat gute Chancen, zu stürzen**

spät abgesprungener Sportler ins Straucheln gerät oder gar ganz stürzt und somit natürlich ausscheidet.

Freilich verteilt Accolade dem besten drei Sportlern pro Wettkampf auch Medaillen und listet die aktuellen Zwischenstände nach jeder Disziplin auf.

Technisch sah ein erstes Demo des Programms sehr ansprechend aus. Die Grafik war wirklich sehr flott, obwohl das Mega Drive ja nicht unbedingt für 3D-Grafik geschaffen ist. Auch die Steuerung konnte gefallen, was die schnelle Erlernbarkeit betrifft. Manche Disziplinen erweisen sich allerdings als echte Steuergerät-Killer und Muskelkater-Verursacher.

So können wir schon jetzt davon ausgehen, daß Accolade mit Summer Challenge ein verdammt heißes Teil im Olympischen Feuer hat.

*Hans-Joachim Amann*

# CHALLENGE



**Moment der Ehrung: Wer Leistung bringt, darf auch Gold-, Silber- oder Bronzemedailles mit nach Hause nehmen**

der Anlaufbahn, was ihm fürchterliche Kreuzschmerzen bereitet, was er mit entsprechender Animation auch zu erkennen gibt.

In noch höhergelegene Gefilde geht's bei der Hochsprung-Version mit Stäbchen. Mindestens fünfeinhalb Meter solltet Ihr da schon schaffen, um echte Medailenchancen zu wahren. Allerdings ist es anfangs nicht ganz unproblematisch, den Stab rechtzeitig in den dafür vorgesehenen Einstichkasten zu bugsieren und zusätzlich den Absprung richtig zu koordinieren.

Auf ein ruhiges Händchen kommt es beim Bogenschießen an. Vier Durchgänge warten auf Euch, und in jedem müßt Ihr versuchen, so viele Ringe wie möglich zu erzielen. Die Steuerung ist in diesem Falle sehr simpel: Alles, was getan werden muß, ist in die entgegengesetzte Richtung zu steuern, in der das Fadenkreuz sich bewegt. Je

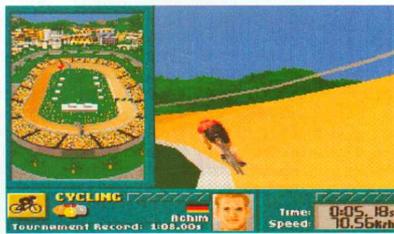
Strafsekunden. Allerdings kann man auch hier ausscheiden. Nämlich dann, wenn das Kajak mit dem Ufer Kontakt hat. Warum? Weil es dann unweigerlich kentert.

Nicht unbedingt die Zuschauer aufspießen, aber doch möglichst weit werfen sollte man dann beim Speerwerfen, einer in der Realität technisch sehr anspruchsvol-

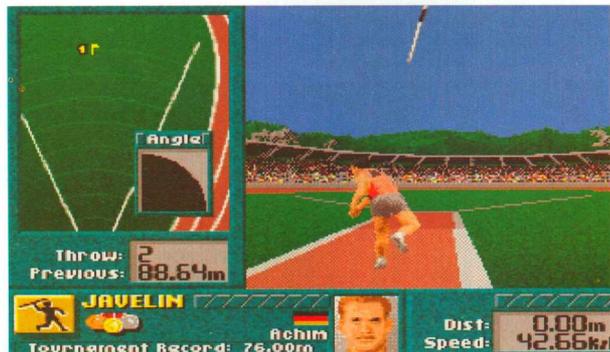
len Disziplin. Bei Summer Challenge geht's freilich weniger schwierig zu. Tempo wird durch hektisches Klopfen auf 'nen Button gegeben, ein anderer bestimmt den Abwurfzeitpunkt und den Winkel der Flugbahn des Aluminium-Speers.

Als sehr, sehr kräfteraubend entpuppt sich das Radrennen. Um wirklich hohe Geschwindigkeiten zu erreichen, muß mal wieder schnellstmöglich auf einen der Knöpfe gehämmert werden. Nicht gerade Joypad-freundlich. Aber auch Hand und Arm melden sich mit beinahe Krämpfen...

Last but not least wird den 400-Meter Hürdenlauf anzubieten. In Sachen Steuerung gibt's daselbe zu sagen wie beim Radrennen. Witzig anzusehen hierbei, wie ein zu früh oder zu



**Mit Höchstgeschwindigkeit geht's beim Radrennen über die Bahn**



**Dieser Wurf ist total daneben, denn die Flugbahn des Speers ist viel zu steil**

## Fischagent James Pond in sportlicher Mission: Mit seinen Tiefseekumpels tritt er bei den Aquatic Games in zehn Disziplinen an.

**D**er putzige Salzwasser-Bewohner James Pond mausert sich zu einem etablierten Serienhelden. Nach dem eher mittelmäßigen Debütspiel sorgte das tolle Jump-and-Run James Pond II (Robocod) Ende letzten Jahres für gehobene Begeisterung. Das dritte Pond-Modul kommt jetzt schon auf den Markt und bietet einige



Pond und Kollegen grüßen im niedlichen Titelbild

frische Ideen. Fernab der üblichen Plattform-Pfade stehen zehn verschiedene sportliche Geschicklichkeits-Spielen im Mittelpunkt.

Pond und seine Kollegen treten nämlich bei den Aquatic Games an, einer nicht ganz ernstzunehmenden Fisch-version der olympischen Spiele.

Bevor Ihr Euch ins feuchte Geschehen stürzt, solltet Ihr die einzelnen Spielvarianten in Ruhe studieren. Es gibt drei verschiedene Trainingsmodi, die unterschiedlich schwer sind. Hier dürft Ihr acht Disziplinen beliebig auswählen (dazu kommen die Bonus-Wettkämpfe Juggling und Frog Jump, die nur auftauchen, wenn man ein besonders gutes Resultat errungen hat). Beim eigentlichen Wettkampf bestreitet Ihr die Disziplinen in einer festen Reihenfolge und müßt bestimmte Mindestleistungen schaffen, um Euch für den nächsten Wettkampf zu qualifizieren.

Der „Leap Frog“ kann über 10 Meter weit springen



# AQUATIC GAMES

Dafür winken hier den Siegern die begehrten Aquatic-Goldmedaillen. Bis zu vier Spieler können sich einen Wettkampf liefern, aber es gibt keine Sportarten, bei der mehrere Personen gleichzeitig ran können. Jeder kommt immer schön der Reihe nach mal dran; am Ende jeder Disziplin werden die Leistungen verglichen und Medaillen vergeben. In so ziemlich jeder Disziplin gibt es außerdem getarnte Tricks, um Bonuspunkte rauszuholen oder sich andere Vorteile zu verschaffen (springt man beim 100-Meter-Splash z.B. alle drei herumsitzenden Möven an, wird man von einem Pelikan ein paar Meter lang mitgeschleppt). In der Anlei-

tung werden diese kleinen Spezialitäten nicht alle erklärt; Ihr müßt Sie mit List und Tücke selbst herausfinden.

### 100-Meter-Splash

Ein kurzer, kräfteaubender Sprint durch Sand und Tümpel zu Beginn. Rattart abwechselnd auf den Feuerknöpfen A und B in Höchstgeschwindigkeit herum, um James Beine (bzw. Flossen) zu machen.

### Kipper Watching

Friedlich schnarrend halten sechs Seelöwen ihr Mittagsschläfchen im warmen Sand. Ein paar dumme Menschen haben freilich nichts besse-

res zu tun, als dauernd Wasserbälle zu werfen. Ihr steuert die Seelöwin Ceceelia, die über die schlummernden Artgenossen wandelt, um die Bälle mit ihrer Schnauze wegzustupsen. Sobald eines der possierlichen Tiere zweimal von einem Ball getroffen wurde, wacht es auf und trabt von dannen. Sind mehr als zwei Seelöwen verschwecht, wird Euer Versuch abgebrochen; je länger Ihr das Spiel am laufen haltet, desto besser.

### Hop, Skip and Jump

Bei diesem Frosch-Weit-sprung müßt Ihr durch be-



Ceceelia hütet den Schlaf ihrer Kumpels und Kumpelinnen, indem sie die Bälle wegstups. Wird ein Seelöwe einmal von einem Ball getroffen, schaut er zunächst verdutzt drein. Beim zweiten Treffer machen sich die Tierchen aus dem Staub und die Disziplin ist zu Ende

währtes Feuerknopf bearbeiten zunächst fürs rechte Anlauftempo sorgen. An der „Jump“-Markierung kurz Knopf C drücken und dann so lange weitere Tempo machen, bis eine Winkelanzeige erscheint. Mit Fingerspitzengefühl bringt Ihr die Anzeige etwa bei 45 Grad zum Anhalten, was eine optimale Sprungweite garantiert. Stimmen sowohl Winkel als auch Anlauftempo, sollte ein 10-Meter-Sprung kein großes Problem sein.

der eine vernünftige Höhe erhüpft hat, vergehen ein paar Sekunden.

**Feeding Time**  
Der Seestern Freddie pendelt unter Eurer Kontrolle zwischen zwei Automaten am linken und rechten Bildrand



Verzwickte Hüpf- und Sammel-Aktion bietet Shell Shooting



Kurz vorm Ziel beim 100-Meter-Splash

ken hängen, wird die Disziplin abgebrochen.

**Shell Shooting**  
Bissige Schnecken wackeln von links nach rechts (und umgekehrt) über den Bildschirm. An der Decke des Raumes hängen Luftballons, die James Pond innerhalb eines Zeitlimits alle abschießen muß – aber wie? Zunächst einmal solltet Ihr den Schnecken ausweichen;

**Tour de Grass**

Mark ist ein finnischer Hai, der auf seinem Einrad gerne querfeldein sprintet (...langsam wird's albern). Indem Ihr das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn dreht, beschleunigt Ihr seine Fahrt. Über die in der Gegend hockenden Krebse sollte Mark am besten springen, um nicht Zeit zu verlieren.

**Leap Frog**

Unser Froschfreund ist wieder da. Die achte Disziplin ist

Bonus-Disziplin Jonglieren



Bonus-Disziplin Frosch-Sprung

Optionen-Schwemme: beim Üben habt Ihr die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden



**Bouncy Castle**

James Pond ist wieder an der Reihe. Er hat maximal vier Minuten Zeit, um beim Trampolinspringen sechs verschiedene Techniken je sechsmal auszuführen. Zunächst müßt Ihr mit dem B-Knopf eine ordentliche Sprunghöhe erreichen, bevor Ihr mit den Salti und Drehungen anfangen könnt. Landet James neben dem Trampolin (Autsch!), wird wertvolle Zeit eingebüßt; bis man sich wie-

der, die Süßigkeiten enthalten. Damit füttert er die sechs Fische, die aus dem Meer herauslugen. Sobald die Lekkermäuler eine gewisse Höhe erreicht haben, kommen sie allerdings in Reichweite von Angeln, die hier und da auftauchen. Freddie muß die Fütterung immer wieder mal unterbrechen und zum Bildrand hetzen, um seinen schwindenden Vorrat an Zuckerzeug aufzufüllen. Sobald zwei Fischlein am Ha-

wenn Euch eine berührt, beißt sie James und betäubt ihn ein paar Sekunden lang. Ihr müßt erst auf eine Schnecke springen, sie somit in die Luft wirbeln, zum mutmaßlichen Landepunkt flitzen, das Tierchen per Feuerknopf C fangen und mit der Schale einen Ballon abschießen. Ist schwierig, weil Ihr auf die stetig nachrückenden Qualitätsgeister achten müßt.

ein Hürdenlauf, bei dem Ihr sowohl die Knöpfe A und B schnell bearbeiten als auch über witzige Hürden springen müßt. Dicke Bonuspunkte winken, wenn Ihr nebenbei noch einige der leckeren Fliegen im Springen erwischt, die in der Luft vor sich hin brummen.

**Und so geht's ab...**

□ Steuerkreuz: In den meisten Disziplinen bewegt Ihr hiermit Eure Spielfigur. Bei Tour de Grass müßt Ihr das Steuerkreuz gleichmäßig im Kreis drehen, um Tempo zu machen.



□ Von Sportart zu Sportart unterschiedlich. A und B müssen bei vielen Disziplinen rasend schnell gedrückt werden, um zu beschleunigen. C dient bevorzugt als Sprungknopf.



# AQUATIC GAMES

## Juggling

Die erste der beiden Bonus-Disziplinen basiert auf einer sehr simplen Grundidee, ist aber alles andere als leicht zu meistern. Ein kecker Pinguin balanciert mit Bällen. Je ein Feuereknopf dient zum Hochwippen der linken und rechten Flosse, um sie durch die Luft zu wirbeln und auf der anderen Seite aufzufangen. Je mehr Bälle im Spiel sind, desto dicker wird der Punktebonus.

## Frog Jump

Bonus-Disziplin Nummer zwei ist eine Art vereinfachte Version von Hop, Skip and Jump. Wesentlicher Unterschied: Bei der Jump-Markierung wird der Sprung sofort ausgelöst; Ihr bestimmt diesmal den Winkel, indem Ihr den Feuereknopf C gedrückt



**Pond und seine Freunde in der feuchten Barcelona-Alternative**



Mit dem radelnden Hai durch die Walachei

lichen Favoriten zu küren; am verbissensten gehe ich derzeit bei Kipper Watching, Shell Shooting sowie Hop, Skip and Jump auf Rekordjagd.

Besondere Spannung verspricht ein Wettkampf zwischen mehreren Personen, obwohl es schon schade ist, daß zwei Spieler nicht gleichzeitig antreten können. Neben der sorgfältigen Ausnutzung der Steuermöglichkeiten des Mega Drive-Joypads verhilft die technische Qualität den Aquatic Games zu ihrer Klasse. Der Niedlichkeits-Faktor der früheren Pond-Spiele wird locker übertroffen. Wer die putzigen Akteure dieser feucht-fröhlichen Olympia-Parodie nicht hemmungslos süß findet, muß schon ein arg verbitterter Zeitgenosse sein. Die

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Acht spritzige Phantasie-Disziplinen plus zwei Bonus-Wettkämpfe. Enorm viel Spielwitz, schlaue Steuerung, gnadenlos nette Grafik und flotte Musik. Mit Trainingsmodus zum Üben.



□ Für Joypad-Profis, die meistens alleine spielen, fehlt auf Dauer die große Herausforderung.

**NOTE**  
**2**

Genre:  
**Geschick**  
Hersteller:  
**Electronic Arts**  
ca. Preis:  
**DM 120.-**

haltet und dann losläßt, wenn auf der Anzeige die gewünschte Neigung erreicht ist.

Aquatic Games ist eine rundherum erfreuliche Mischung aus witzigen Spielideen, gut durchdachter Steuerung, toller Musik und herrlicher Comic-Grafik. Die Disziplinen bieten eine schöne

Mischung aus eher einfachen Reaktionstests und etwas anspruchsvolleren Sportarten. Obwohl die Ideen hinter den meisten Spielen alt sind, erweisen sie sich als höchst fesselnd; ein richtiger Ausfall ist bei dem Zehnerpack nicht dabei. Es fällt mir entsprechend schwer, einen persön-



Füttert die Fische mit Bonbons, bevor sie aus dem Wasser geangelt werden



**Bouncy Castle: Wer das Trampolin nicht trifft, verliert Zeit und bekommt Schädelbrummen**

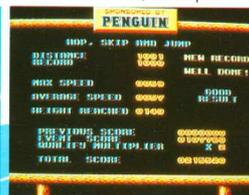
Olympiaden-Parodie macht dadurch sogar mehr Spaß als das Original, daß man sich ja auch per „Olympic Gold“ auf's Mega Drive holen kann – mit weniger Disziplinen.

Aquatic Games ist eine rundum erfreuliche Modul-Überschattung, dank deren spielerischem Charme man sicher auch mal die Eltern oder die Freundin für ein paar Stunden ans Joypad locken kann.

Heinrich Lenhardt



Nachdem Ihr eine Disziplin ausgeführt habt...



...folgt eine genaue Punkte-Wertung Eurer Leistung...



...und am Ende gibt es die ersehnten Medallien!

# California Games



Nachdem der einstige Computer-Hit California Games schon auf dem Master System regen Zuspruch fand, brachte Sega im Frühjahr '92 die Mega Drive Umsetzung heraus. Da Ihr hierbei auf das Frisbee-Werfen verzichten müßt, stehen folgende fünf Disziplinen zur Auswahl:

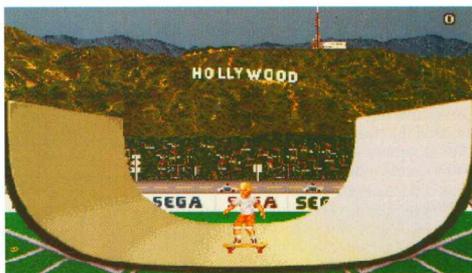
Surfing: Je komplizierter Eure Sprünge und Kunststücke auf der Welle ausfallen, desto höhere Wertungenotizen erhaltet Ihr von den Punktrichtern. Durch die Wahl zwi-

schen drei Surfbrett-Typen läßt sich der Schwierigkeitsgrad ändern.

Skating: Hier fährt Ihr auf Rollschuhen die Strandpromenade entlang. Eure Aufgabe besteht darin, die vielen Hindernisse in Form von Bananenschalen und Unebenheiten im Asphalt so unbeschadet wie möglich zu überwinden.

Half Pipe: Hier können zwei Spieler gleichzeitig mit dem Skateboard das Halbrund unsicher machen. Jede akrobatische Einlage verschafft

Kalifornien von seiner sportlichen Seite: Hier müßt Ihr unter sengender Sonne Höchstleistungen vollbringen.



Was sich mit einem Skateboard in der Half Pipe nicht so alles machen läßt, könnt Ihr in dieser Disziplin erfahren

## „GAMERS“ meint...

□ Gelungene Simulation von fünf Freizeitsportarten, für bis zu neun Spieler.

GRAFIK 2 SOUND 3

□ Nur wenn Ihr mit einigen Freunden zusammen spielt, bleibt es dauerhaft spannend.

NOTE 2-

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 120,-

# Winter Challenge

Ob auf der Skipiste, im Eiskanal, in der Loipe oder im Eisschnellaufstadion – mit Winter Challenge könnt Ihr Eure eigene Olympiade ausrichten



Mit diesem Modul wird Euch der bislang einzige Wintersportmix auf einer Sega Konsole geboten. Zur Auswahl stehen acht Disziplinen.

Liebhaber des Alpineski kommen doppelt auf Ihre

Kosten. Beim Abfahrtslauf erwarten Euch Steilkurven und Sprunghügel. Der Riesenslalom erfordert eine präzise Steuerung um die einzelnen Tore. Das Skispringen ist technisch anspruchsvoll, der Eisschnellauf dagegen



Auf dem Biathlon-Parcours müßt Ihr vier Zwischenstationen an den Schießständen machen

## „GAMERS“ meint...

□ Acht verschiedene Disziplinen, 10-Player-Modus, gut für Turniere im Freundeskreis geeignet.

GRAFIK 4 SOUND 3-

□ Technische Schwächen: die Grafik ist teilweise zu ruckelig und zu langsam.

NOTE 3-

Genre: Sport  
Hersteller: Ballistic  
ca. Preis: DM 110,-

eher plump, da hier nur unermüdliches Drücken der Feuerknöpfe gefragt ist. Der Langlauf beinhaltet eine lange Strecke, auf der Ihr Eure Kräfte gut einteilen müßt, um Bestzeiten zu erreichen. Der Biathlon bietet einen ähnlichen Spielablauf. Lediglich die vier Aufenthalte an den Schießständen machen den Unterschied zum Langlauf aus. Auch die beiden Rennen im Eiskanal ähneln einander sehr stark. Beim Bobfahren und Rodeln ist besonders in den Kurven eine optimale Linie gefragt, damit Ihr nicht an Geschwindigkeit verliert.

Beim Kampf um die Edelmetalle werden Euch einige Extras geboten. Es gibt einen Turniermodus für maximal zehn Mitspieler, der Spielstand und die Highscores sind speicherbar. Für Zeitlupestudien läßt sich eine Replay-Funktion aktivieren. Spielablauf und Steuerung sind gelungen, technisch weist das Game allerdings einige Schwächen auf.

Somit wird einem der Spaß am Spiel nicht zuletzt durch die teilweise ruckelige und langsame Grafik doch ein wenig genommen.

Reza Abdolali

# TEST

MEGA DRIVE

**E**in frischer Wind bläst durch das Oval des GAMERS-Stadions zu Pörsdorf. Die Athleten lockern geschmeidig ihre Finger-Muskulatur, bevor sie sich an den Joypads niederlassen. Wird Boris „der Hammer“ Schneider seinem Namen alle Ehre machen und die Kugel über 80 Meter weit werfen? Wie steht es um die Tagesform von Torsten „Oppi“ Oppermann, den kühnen Sprin-

nenbasteln oder einfach nur eine Runde üben. Bei den Wettkämpfen machen Euch computergesteuerte Gegner zusätzlich Beine, die wahlweise mit „Amateur“-„National“- oder „Olympisch“-Niveau antreten. Jedes Turnier wird auch für Solo-Spieler recht spannend, denn es gibt separate Wertungen für errungene Medaillen und gesammelte Punkte. Letztere orientieren sich an den Plazierungen im Gesamtfeld; auch ein vierter oder fünfter

Gear werden auf den nächsten Seiten separat getestet. Lassen wir also die weißen Tauben der Eröffnungsfeier über den Bildschirm ziehen, während das olympische Feuer fröhlich knistert, und schreiten zur ersten Disziplin.

## 100-METER-SPRINT

Wenn Ihr alleine spielt, müßt Ihr zunächst bei einem Vorlauf unter die ersten drei kommen, um Euch für das Medaillen-trächtige Finale zu

wechselndes, rasend schnelles Drücken der Feuerknöpfe A und B macht Ihr Eurem Sprinter Beine. Unmittelbar vor der Ziellinie kann man mit dem Kopf nach vorne „nicken“, um die Zeitnehmung ein paar Sekundenbruchteile vorher auszulösen.

Der Sprint ist die simpelste der sieben Disziplinen, aber nichtsdestotrotz sehr vergnüglich. Wenn man nach wildem Feuerknopf-Gewirbel endlich im Ziel ist, wird ob der Hektik erstmal gründlich

# OLYMPIC GOLD

**Das offizielle Spiel zur Sommer-Olympiade bietet sieben verschiedene Disziplinen. Hat Olympic Gold auch das Zeug zu einem Medaillen-Platz in den Spiele-Hitlisten?**



Platz, für den Ihr Euch bei der Medaillenwertung nichts kaufen könnt, wird so wenigstens noch mit ein paar Punkten honoriert.

Da fast jede Disziplin eigentlich ein Spiel für sich ist, zerhackstücken wir diesen Test ein wenig und stellen jeden Wettkampf einzeln vor. Alle Bewertungen beziehen sich auf die Mega Drive-Version; die Umsetzungen für Master System und Game

qualifizieren. Obwohl insgesamt sechs Läufer auf der Aschenbahn zu sehen sind, kann man nicht zu zweit gleichzeitig spielen. Bei einem Turnier mit Freunden kommt jeder nacheinander dran; am Schluß werden die Medaillen anhand der Laufzeiten vergeben.

Urwüchsige Kraft ist gefragt, um die 100 Meter möglichst unter 10 Sekunden zurückzulegen. Durch ab-

durchgeatmet. Die mitrennenden Computer-Athleten motivieren ungemain.

## HAMMERWERFEN

Der Athlet steht im Abwurfkreis und ist bereit, auf Euer Kommando hin loszuschwingen. Drei Wurfversuche hat man gut; die höchste Weite wird für die Wertung heran-



Olympia-Sponsor Coca-Cola läßt sich auch beim Videospil zu diesem sportlichen Ereignis sehen

Das Feuerwerk illuminiert die abschließende Punktewertung



ter? Und konnte Heinrich „Der mit dem Steuerkreuz hadert“ Lenhardt die Frühform des gestrigen Redaktionsturniers bewahren?

Fragen über Fragen, die nur Olympic Gold beantworten kann. U.S. Golds überaus pünktlicher Modulbeitrag zu den Sommerspielen in Barcelona füllt eine echte Mega Drive-Marktlücke. Sieben Disziplinen von der Leichtathletik bis zum Schwimmen wurden in das Modul gepackt; das olympische Flair kommt dabei natürlich nicht zu kurz. Bis zu vier Spieler können bei einem Turnier antreten, ihre Namen eingeben und sich sogar eines von acht Nationalteams aussuchen (bei einer Goldmedaille wird dann die entsprechende Hymne geknödelt).

Man muß nicht alle Disziplinen durchackern, sondern kann sich auch ein olympisches Teilprogramm zusam-



**100-Meter-Sprint: Der Zieleinlauf entwickelte sich zum dramatischen Finish**



**Hammerwerfen: Mit Mumm und Kraft wird ein Rekord geschaff**



**Bogenschießen:** In dieser Phase legt Ihr fest, in welcher Höhe der Pfeil der Zielscheibe entgegenstrahlt. Bei wenig Spannkraft macht sich der Wind besonders tückisch bemerkbar

**Hürdenlauf:** Ein Stolperer kann zwischen Gold und den billigen Plätzen entscheiden



gezogen. Um die Spannung zuzuschüren, bekommt Ihr nach jedem Wurf den aktuellen Zwischenstand gezeigt.

Durch Druck auf Feuerknopf C beginnt der Athlet, die erste Schwungphase einzuleiten. Jetzt möglichst schnell abwechselnd die Knöpfe A und B malträrieren, um Tempo zu machen. Ihr solltet dann relativ bald die Abwurfphase einleiten, denn wenn man zulange herum-schwingt, verlassen den armen Sportler die Kräfte. Durch Kraft- und Timing-Einsatz geht der Hammer dann ab wie eine Rakete. Ein bißchen Glück ist irgendwie auch dabei, aber schließlich hat man drei Versuche, von denen zumindest einer souverän jenseits der 80-Meter-Marke aufschlagen sollte.

Vor allem im Wettkampf ist Hammerwerfen eine der besten Sportarten. Bis zum letzten Wurfversuch flaut der Spannungsbogen nicht ab.

## BOGENSCHIESSEN

Auch diese Disziplin ist in mehrere Runden unterteilt. Hier werden alle erreichten Punkte zusammengezählt, um den Sieger zu küren. Nach jeder von insgesamt vier Runden bekommt man den Zwischenstand zu sehen.

Die Steuerung ist in zwei Abschnitte unterteilt: Während der Spannphase seht Ihr links oben eine Art Nahansicht des Schützen. Durch Drücken des Steuerkreuzes nach links bestimmt man nun, wie stark die Sehne gedehnt werden soll. Bei wenig Spannung fliegt der Pfeil zu tief und wird stark vom Wind verweht (die entsprechende Anzeige am oberen Bildrand beachten). Spannt Ihr zu stark, landet der Pfeil etwas zu hoch im Ziel. Per Feuerknopfdruck bestätigt Ihr die gewünschte „Spannung“ und seht nun das Ziel, über dem ein Fadenkreuz hin und her

wackelt. Durch geschicktes Gegensteuern mit dem Joypad müßt Ihr unter Berücksichtigung der Windrichtung den Pfeil möglichst genau in die Mitte feuern. Je nach Trefferzone erhaltet Ihr unterschiedlich viele Punkte.

Wegen der exzellenten Steuerung ist das Bogenschießen neben dem Hürdenlauf meine Lieblingsdisziplin. Mit dem Steuerkreuz kann man das schlingierende Fadenkreuz sehr schön ausbalancieren. Über gelungene Volltreffer freut man sich riesig; Fehlschüsse ins Grüne wurmen gewaltig. Eine flotte und unkomplizierte Sportart.

## HÜRDENLAUF

Der Spielmodus ist mit dem des 100-Meter-Laufs identisch: Bei einem Turnier kommt jeder Spieler abwechselnd dran; tretet Ihr alleine an, müßt Ihr erst einen Vorlauf gegen die Computergegner bestreiten.

Vom Start bis zum Ziel bie-



## Und so geht's ab...

**Steuerkreuz:** Die Bedienung ist bei jeder der sieben Disziplinen verschieden. Am wichtigsten ist das Steuerkreuz beim Bogenschießen (sanftes Anvisieren mit wackelndem Fadenkreuz) und Turmspringen (je nach Richtung folgt eine andere Technik; um einzutauchen, müßt Ihr nach unten drücken).



**Feuerknopf A, B + C:** Bei vielen Disziplinen sind A und B die „Rennknöpfe“, die Ihr möglichst schnell abwechselnd drücken müßt, um Tempo zu machen. Mit Knopf C setzt man beim Hürdenlauf zu einem Sprung an und wechselt beim Hammerwerfen in die nächste Schwungphase.

tet diese Joypad-Rennerei alle Feinheiten des Vorbilds. Das Warten auf den Startschuß ist nervenzerfetzend; manchmal verursacht sogar ein Computärläufer einen Fehlstart. Wer zweimal zu früh aus dem Startblock sprintet, wird kurzerhand disqualifiziert. Während des Rennens macht Ihr wie beim 100-Meter-Lauf durch hektisches Drücken von Knopf A und B Tempo. Zusätzlich muß man gut getimt per Feuerknopf C über die Hürden springen. Setzt man zu früh oder zu spät zu einem Hüpfen an, strauchelt der Bildschirm-Sprinter und verliert wertvolle Sekundenbruchteile.

**Stabhochsprung:** Hier hängt ich, doch was nun? Übung macht auch hier den Meister

Fortsetzung ►►

Zur erfrischenden Kraftmeierei des 100-Meter-Laufs kommt hier eine Prise Timing. Wer schon mal in Führung liegend an der letzten Hürde den Sieg „versprungen“ hat, der weiß, was Frust bedeutet. Eine sehr gute Disziplin, bei der das Mega Drive-Joypad bestens eingesetzt wird.

## STABHOCHSPRUNG

Wie beim olympischen Vorbild könnt Ihr am Anfang mehrere Höhen aussetzen. Das sollte man aber nur dann tun, wenn man sich relativ sicher ist, eine bestimmte Mindesthöhe zu meistern. Ihr dürft solange springen, bis Ihr insgesamt drei Fehlversuche hattet. Für die Wertung zählt die beste übersprungene Höhe.

Die Steuerung ist ein Fest für Techniker, die bei den kraftraubenden Laufdisziplinen etwas zu kurz kamen.

richter multipliziert wird. Auch hier bekommt man nach jedem Versuch den Zwischenstand angezeigt.

Um den gewünschten Sprung festzulegen, könnt Ihr zunächst eine Reihe von Bildsymbolen anklicken. Hier variiert man den Schwierigkeitsgrad, indem man zusätzliche Drehungen oder Salti einbaut. Ihr solltet das Risiko sehr sorgfältig abwägen, denn ein hoher Schwierigkeitsgrad-Multiplikator nutzt nichts, wenn der Sprung mißlingt und nur schlappe Wertungen einbringt.

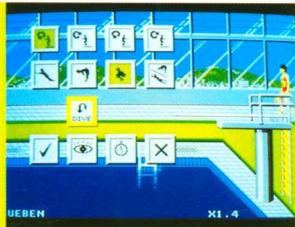
Die Steuermanöver bei der Ausführung eines Sprungs wollen gelernt werden; anfangs ist man schon ganz froh, wenn man einigermaßen seriös eintauchen kann. Obwohl es viel zum Fummeln und Probieren gibt, ist der Spielspaß nicht überwältigend. Die Grafik wirkt zudem für Mega Drive-Verhältnisse etwas lieblos.



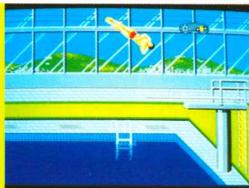
**Schwimmen:** Der untere Balken zeigt an, daß unser Athlet noch über eine volle Kraftreserve für den Endspurt verfügt

verbraucht Euer Schwimmer sofort alle Kraftreserven und paddelt müde dem Hauptfeld hinterher. Man muß schon ein gutes Gefühl für die Steuerung haben, um schnell, aber nicht zu schnell zu kräulen. Erst beim Endspurt solltet Ihr alle Reserven verbraten und wie Flipper in der Endphase durchs Wasser rauschen. Bei dieser durchschnittlichen Disziplin ist der Übungs-Modus sehr hilfreich, da man hier an zwei Balken ablesen kann,

besten Medaillen- und Punktesammler seinen souverän in die Runde, während chronische Vergeiger mehr oder weniger plausible Ausreden von sich geben. Das Tester-Fazit fällt überwiegend positiv aus: Olympic Gold bietet eine attraktive Mischung und bringt viel Olympia-Feeling rüber. Eine größere Anzahl



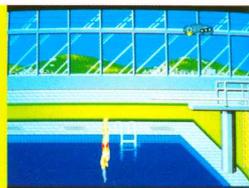
**Turnspringen:** Im Übungsmodus kann man die Feinheiten gut studieren.



Gleich nach dem Abprung vollführen wir eine artistische Schraube locker aus der Hüfte heraus - eine unserer leichtesten Übungen.



Diese Pracht wird im freien Fall mit einem mehrfachen Salto nach Art des Hauses kombiniert, der keinen Preisrichter unbeeindruckt läßt



Zuguterletzt sorgt das präzise Eintauchen ins kühle Naß für den letzten Feinschliff bei den Wertungen

Zwar sorgt Ihr auch hier zu nächst für Tempo beim Anlauf, doch dann muß man mit schnellen Steuerkreuz-/Feuerknopf-Kombinationen den Stab absetzen, den Hochspringer nach oben befördern und im richtigen Augenblick den Stab loslassen, um links auf die Matte zu klatschen. Bei dieser Disziplin kann man bemerkenswert viel falsch machen und es wird eine Weile dauern, bis Ihr durch viel Übung und Studium der Anleitung erstmals tieh über die Stange kommt.

## TURNSPRINGEN

Bei fünf Sprungversuchen müßt Ihr möglichst viele Punkte einheimsen. Als Rechengrundlage dient der Schwierigkeitsgrad-Faktor einer Figur, die mit den Wertungen der Computer-Preis-

## SCHWIMMEN

Ähnlich wie bei den Laufdisziplinen ist behendes Drücken der Feuerknöpfe A und B gefragt. Allerdings kommt es hier auf einen flotten Rhythmus mit angezogener Handbremse an; bei voller Power

in welchem Rahmen sich Geschwindigkeit und Kraftreserven bewegen.

## DIE SCHLUSSFEIER

Nach der letzten Disziplin leuchten auf der Anzeigentafel die Gesamtwertungen. Die

von Disziplinen hätte die Wertung noch weiter nach oben getrieben. Grafik und Sound sind OK, bieten aber nichts sensationelles. Für Sportspieler ist das Modul alles in allem eine lohnende Anschaffung.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint dazu...

Originelle Olympia-Simulation mit sieben abwechslungsreichen Sportarten. Intelligente Steuerung und spannender Turniermodus, bei dem bis zu vier Spieler mitmachen können.

GRAFIK  
2-

SOUND  
3-

Mehr Disziplinen und ein Batterie-Speicher hätten nicht geschadet. Ärgerlich: Bei keiner Sportart können zwei Spieler gleichzeitig antreten.

NOTE  
2

Genre:

Sport

Hersteller:

U.S. Gold

ca. Preis:

DM 120.-

# OLYMPIC GOLD

Die gute Nachricht vorneweg: Spielerisch gibt es keine gravierenden Unterschiede zwischen Olympic Gold auf dem Mega Drive und auf dem Master System. Hier und da muß man zwar mit Kompromissen leben, aber die wesentlichen Features der Version für den großen Konsolen-Bruder wurden auch Segas 8-Bit-System gegönnt. Die gleichen sieben Disziplinen werden aufgetischt und auch die Spielmodi sind identisch. Bis zu vier Personen können bei einer Olympiade mitmachen. Separate Medaillen- und Punkte-Wertungen informieren nach jedem Wettkampf über den aktuellen Zwischenstand. Vor allem für Solo-Spieler sind die Computergegnergedacht, die

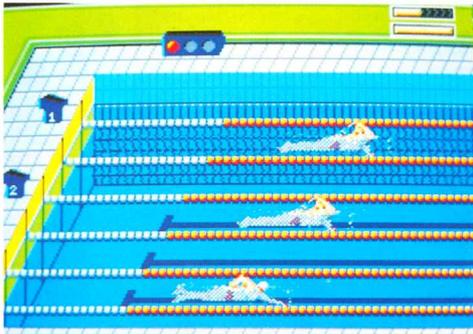
plinen zu sehen. Bei den beiden Lauf-Wettbewerben und dem Schwimmen sind außer Euch nur zwei weitere Athleten unterwegs (auf dem Mega Drive sind es fünf). Spielerisch ist dies kein Beinbruch, aber es nimmt doch etwas Spannung, wenn man weniger sichtbare Konkurrenten hat.

Etwas störender sind da einige Kompromisse bei der Steuerung, die gemacht werden mußten. Das Joypad des Master Systems hat nur zwei Feuerknöpfe und damit einen weniger als sein Ver-

unter dem Feuerknopf-Mangel: 100-Meter-Sprint, Hürdenlauf und Hammerwerfen. Den Programmierern kann man allerdings keinen Strick daraus drehen; die Knaben können schließlich nichts dafür, daß Master System-Ström-Joy pads nur zwei Feuerknöpfe haben.

Ansonsten gilt

**Barcelona zum Zweiten: Parallel zur Mega Drive-Version erscheint das Spiel rund um die Sommer-Olympiade auch fürs Master System.**



Beim Schwimmen entscheidet sich im Schlußspurt, wer die größeren Energiereserven hat

in drei Schwierigkeitsgraden in den Startlöchern stehen.

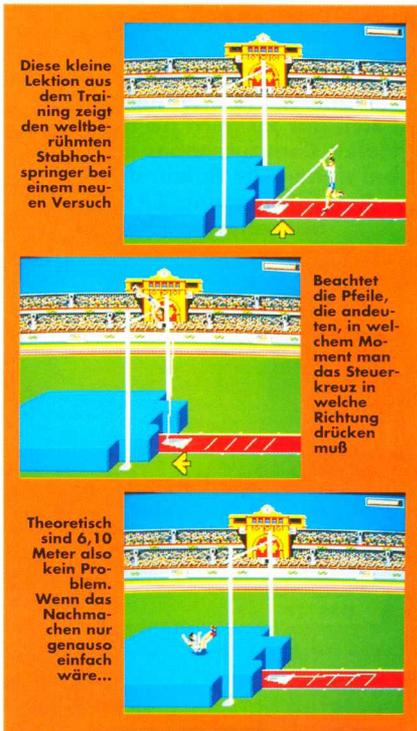
Die Grafik sieht generell sehr gut aus. Die Programmierer haben die Farbpalette des Master Systems gut ausgenutzt; Störenfriede wie Flacker- und Ruckeffekte sind weit und breit nicht in Sicht. Dafür sind weniger Computergegner bei einigen Diszi-

wandter beim Mega Drive. Einige Disziplinen, die sich auf dem Mega Drive gerade wegen der Ausnutzung aller drei Knöpfe toll steuern lassen, mußten deshalb ein wenig umgestrickt werden. Die Steuerung ist dadurch nicht schlecht geworden, aber bei drei der sieben Disziplinen leidet der Spielspaß etwas

für diese Version ein ähnliches Fazit wie bei der Mega Drive-Version. Die Mischung aus Action-, Timing und Feingefühl, die bei dem Disziplinen-Cocktail verlangt wird, sollte es jedem Sportspiel-Freund recht machen. Das Olympia-Feeling kommt dank des guten Turniermodus und kleiner Gags am Rande

(Eröffnungs- und Schlußfeier, Registrierung neuer Rekorde) gut rüber. Der Sound beschränkt sich während der Wettkämpfe auf passende Soundeffekte; gewinnt man eine Goldmedaille wird außerdem die entsprechende Nationalhymne heruntergedelt.

Heinrich Lenhardt



Diese kleine Lektion aus dem Training zeigt den weltberühmten Stabhochspringer bei einem neuen Versuch

Beachtet die Pfeile, die andeuten, in welchem Moment man das Steuerkreuz in welche Richtung drücken muß

Theoretisch sind 6,10 Meter also kein Problem. Wenn das Nachmachen nur genauso einfach wäre...

## „GAMERS“ meint...

Technisch gute Version des Olympia-Spiels. Ähnlich wie auf dem Mega Drive eine geschickte Mischung von sieben abwechslungsreichen Disziplinen.

GRAFIK  
2-

SOUND  
3-

NOTE  
2-

Genre: Sport  
Hersteller: U.S. Gold  
ca. Preis: DM 100.-

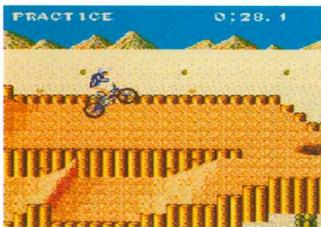
Auch hier wird ein Modus vermißt, bei dem zwei Spieler gleichzeitig antreten können.



Kimme, Korn und Halali, doch ins Schwarze geht der nie

# MASTER SYSTEM TEST

**Ob Summer-, Winter-, World- oder eben California Games: Viele erinnern sich nur zu gern an die vielen Computerabende, bei denen die Spiele des Entwicklerteams EPYX erhalten mußten.**



Ob Looping oder Todesprung: Auf der BMX-Piste ist nahezu alles möglich

# CALIFORNIA GAMES

**D**ieser Sport-Klassiker bietet Euch sechs abwechslungsreiche Disziplinen für maximal acht Teilnehmer. Zunächst darf jeder Mitspieler seinen Namen eintragen und sich dazu einen der neun verfügbaren ausgeben. Im Auswahlmodus ist das High Score Tableau abrufbar. Ansonsten könnt Ihr entweder ein wenig üben oder ein Turnier beginnen. Welchen Umfang dieses hat, ist auch Euch überlassen, denn es kann bloß eine oder aber sechs Sportarten beinhalten. Doch nun zur Sache: In der Half Pipe braucht Ihr den richtigen Schwung, um den Kampfrichtern diverse Kunststücke präsentieren zu können. Als nächstes jongliert ein junger Bursche mit Eurer Hilfe ein kleines, mit Sand gefülltes Säckchen in den Fügen und dem Kopf durch die Luft. Betitelt wird das Ganze mit Footbag. Ein wenig leichter wird's beim Skating. Auf der Strandpromenade gilt es, ein hübsches Mädels über Hindernisse wie Bälle und Bananenschalen zu manövrieren.

Ein paar Meter weiter könnt Ihr Euch im Meer beim Wellenreiten versuchen. Die verschiedenen Kapriolen, die man auf der Welle bewerkstelligen kann, machen diese Disziplin zu einem besonderen Bonbon. Hat man sich lange genug im kühlen Naß erfrischt, wird der Sturzhelm umgeschlallt, da das BMX-Rennen bevorsteht. Die sandige Piste führt über Hügel und Sprungschancen. Besonders riskante Einlagen stocken Euer Punktekonto

gehörig auf. Zu guter Letzt ist beim Flying Disk die richtige Wurftechnik gefragt. Anhand eines Power-Balken bestimmt Ihr Flugweite und -höhe der Frisbeescheibe, welche nicht nur abgeworfen, sondern auch wieder aufgefangen werden muß.

Der ultimative Sportmix ist aufgrund seiner Abwechslung mittlerweile nicht nur zum Klassiker geworden, sondern auch ein Muß für Liebhaber dieses Genres.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

**Gelungener Mix aus sechs verschiedenen Disziplinen für acht Spieler. Klassiker auf dem MS.**

**GRAFIK** 2- **SOUND** 3-

**Schlaffer Sound, einige wenige technische Macken. High Scores werden nicht gespeichert.**

**NOTE** 2-

Genre: **Sport**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 80.-**

# MASTER SYSTEM TEST

**Normalerweise kann man von einem Nachfolger einer gelungenen Sportsimulation ja einiges erwarten – hier aber werdet Ihr bitterböös enttäuscht.**



Das Snowboarding sieht zwar recht interessant aus, entpuppt sich jedoch leider als Langweiler

# CALIFORNIA GAMES II

**A**uf dem Master System und dem Mega Drive sind seit längerem gelungene Versionen von California Games erhältlich. Daß die Macher der Serie jedoch einen derart mißlungenen Nachfolger zusammenbastelten, ist völlig unverständlich.

Zu Beginn des Machwerks entscheidet Ihr, ob Ihr die vier verschiedenen Sportarten zuerst üben oder Ihr Euch gleich auf den Turniermodus stürzen wollt. Hier lassen sich zunächst die Namen der maximal acht Teilnehmer eintra-

gen, dann können folgende Herausforderungen (eher an Eure Geduld, als an Euer Können) angenommen werden. Beim Snowboarding wird von Euch bei kühlen Temperatu-

ren eine heiße Kür in der schneebedeckten Half-Pipe erwartet. Durch Rollen und Sprünge auf einer Welle kann man beim Surfen punkten. Die dritte Disziplin ist das Hanggelingen. Gestartet wird von einem Abhang, weiter geht es durch die Luft. Eure einzige Aufgabe besteht darin, Ballons von Eurem Drachenflieger aus in Ringe zu werfen, welche im Wasser schwimmen. Zuletzt müssen bei der Fahrt mit dem Skateboard durch eine Halbröhre diverse Figuren gemeistert werden.

California Games II enttäuscht auf ganzer Linie. Technisch und spielerisch wurde das Niveau des ersten Teils um Längen verfehlt. Wer auf den Modul-Sportmix nicht verzichten möchte, sollte sich lieber Teil eins oder Olympic Gold zulegen. Wer diese beiden Module schon hat, sollte sein Geld lieber sparen.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

**Acht-Spieler-Modus, ansonsten ließ sich beim besten Willen nichts Positives finden.**

**GRAFIK** 4 **SOUND** 4

**Lieblos gestalteter Nachfolger des Sportmix. Der Spielspaß bleibt völlig auf der Strecke.**

**NOTE** 4-

Genre: **Sport**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 80.-**



Beim Turmspringen ist Kraftmeierei verpönt und gutes Timing gefragt

der Unterhaltungswert der Game Gear-Version, was sich auch in der Note niederschlägt. Als Unterwegs-Olympiade kann das Modul nicht voll überzeugen. Olympic Gold sollte man vorm Fernseher auf einem Mega Drive (Note: 2) oder Master System (Note: 2-) genießen; dieses Spiel ist nur bedingt Game Gear-tauglich.

Heinrich Lenhardt

**W**arum ein sam schwitzend auf einer staubigen Aschenbahn hecheln, wenn man auf Knopfdruck zum bejubelten Olympiasieger werden kann? Elektronische Körperertüchtigungen wie Olympic Gold können auch den hartnäckigsten Muffel von Leibesverrenkungen („No sports“) vor der TV-Übertragung hervorlocken.



Wer groß und stark genug ist, einen Game Gear zu hieven, hat auch gute Chancen auf eine Medaille im Hammerwerfen



In der zweiten Schwungphase nähert sich der Athlet dem rechten Rand des Wurfkreises. Höchste Zeit, loszulassen...



...woraufhin das Geschöß abzieht. Die Weite hängt von der Schnelligkeit der Drehungen beim Abwurf ab

Sieben Disziplinen gilt es zu bestehen, bei denen Tempo und Technik gefragt sind: 100-Meter-Sprint, Hammerwerfen, Bogenschießen, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Turmspringen und Schwimmen. Ihr könnt jede Disziplin einzeln üben oder ein olympisches Turnier starten, bei denen Sieger in Medaillen- und Punktwertungen ermittelt werden. Eine ausgewachsene Horde Computergegner macht Euch beim Kampf um die Medaillen Beine.

Auf den ersten Blick gibt es keinen Unterschied zur Master System-Version. Die Grafik wirkt auf dem kleinen Game Gear einen Tick schneller; auch die Steuerung wurde übernommen. Hier lauert allerdings eine Tücke

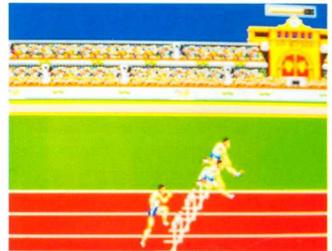
im Detail: Beim Halten des Game Gears mit einer Hand kann man nicht so schnell auf die beiden Feuerknöpfe drücken, wie auf dem Joypad vom Master System. Ergo paßten die schlaun Programmierer Tempo und Zeiten bei den meisten Diszipli-

# OLYMPIC GOLD

Aller guten Dinge sind drei: Das Spiel zur Olympiade liegt jetzt auch für den Game Gear vor:

nen an, was jedoch zum Schummeln einlädt: Findet man eine Unterlage für seinen Game Gear, kann man die Knöpfe gewohnt schnell beidhändig malträtiert und plötzlich locker Weltrekorde erzielen. Hier offenbart sich der Nachteil einer etwas lieblosen Umsetzung von einer Heimkonsole auf ein tragbares System. Ein Zwei-Spieler-Modus per Kabel-Kopplung wurde auch verpennt.

Die meisten Disziplinen machen durchaus Spaß, aber durch diese Schnitzer sinkt



Die Grafik ist ein bißchen schneller, aber ansonsten gibt es keine optischen Unterschiede zur Master System-Version

## „GAMERS“ meint...

Eine auf dem Game Gear momentan konkurrenzlose Olympia-Simulation mit sieben Disziplinen

GRAFIK  
2-

SOUND  
3

Als „Unterwegs & Zwischendurch“-Spiel wegen der Steuerung nicht optimal.

NOTE  
3

Genre:  
Sport  
Hersteller:  
U.S. Gold  
ca. Preis:  
DM 80.-

## CALIFORNIA GAMES (MS)

Zunächst ein kleiner Tip, um mehr Power in manchen Wettbewerben zu erhalten: Nachdem der Screen mit den Rekordern erschienen ist, laufen Bilder quer über den Bildschirm. Wenn drei gleiche Bilder auf dem Bildschirm erscheinen, stoppt das Scrolling durch das Drücken eines Knopfes. Nun seid Ihr beim Surfen, Foot Bag und BMX-Fahren mit besseren Fähigkeiten ausgestattet.

### SKATEBOARDFAHREN IM HALBROHR

Zunächst ist wichtig, das Skateboard ständig in Bewegung zu halten. Beim „Aerial Turn“ denkt daran, daß Ihr Euch nach rechts wendet, wenn Ihr auf der linken Seite des Rohres seid, und nach links, wenn Ihr Euch auf der rechten Hälfte befindet.



**Ob mit den Füßen oder dem Kopf: Gelungene Aktionen bringen Euch immer Punkte**

zwischen den Tritten erhöhen, das ermöglicht Euch (abhängig von der Anzahl der Drehungen) verschiedene Tricks. Für eine Möwe, die Ihr im Vorbeifliegen mit dem Ball trifft, erhaltet Ihr 1 000 Bonus-Punkte.

### SURFING

Der Schlüssel zu diesem Wettkampf ist eine gleichmäßige Vorwärts- und Rückwärtsbewegung mit Hilfe der Richtungstaste. Es ist unbedingt notwendig, diesen Rhythmus beizubehalten.

Benutzt bei den Drehungen eine Kombination aus Bewegung der Richtungstaste und Knopf 2. Durch eine kleine Drehung zwischendurch haltet Ihr länger die Balance auf Eurem Surfbrett.

### FOOT BAG

Für einen erfolgreichen Fußtritt, müßt Ihr im Voraus ahnen, wohin der Ball fliegt und frühzeitig reagieren. Denkt daran, daß der Computer langsamer reagiert als Eure Reflexe.

Eure Punktzahl könnt Ihr durch häufige Drehungen

## BMX-RADRENNEN

Wartet beim Springen, bis Ihr den höchsten Punkt des Hügels erreicht habt. Dadurch werdet Ihr die maximale Flughöhe erreichen. Wenn Ihr es schafft, an der Ziellinie zu halten (Richtungstaste nach links und Taste 1 drücken), bekommt Ihr einen Bonus von 2 900 Punkten.



**Auch vom kleinen Hügel aus sind Sprünge möglich, durch die Ihr viele Punkte bekommt**

## FRISBEE

So wählt Ihr die Geschwindigkeit und den Winkel für die Frisbee-Scheibe aus: Stoppt im grünen Bereich der Skala, indem Ihr das Steuerkreuz nach rechts drückt. Dann wird der Anzeiger wieder nach rechts zurücklaufen. Wenn er den grünen Bereich des Winkels erreicht hat, drückt Ihr Knopf 2.

Beim Fang aus dem Lauf heraus laßt die Fängerin erst dann laufen, wenn sie auf dem Bildschirm erscheint. Die Frisbee-Scheibe kann dann in Kopfhöhe aufgefangen werden.

Bei einem Hechtsprung wartet Ihr, bis die Frisbee-Scheibe in Nackenhöhe, aber außer Reichweite ist, und drückt Taste 2, um nach der Scheibe zu hechten.

## HIGH SCORE BONUS

Falls es Euch gelingt, einen Rekord aufzustellen, erscheinen nach der Tabelle drei rotierende Bilder. Jedes Bild zeigt eine Wettkampfarm. Drückt eine Taste, um jeweils ein Bild anzuhalten. Wenn sich alle drei Bilder gleichen, wird folgendes passieren:

- Ihr erhaltet ein Super-Surfbrett, das wesentlich schneller ist und höher springen kann.
- Ihr erhaltet ein besseres BMX-Rad mit gleichen Vorzügen wie beim Surfbrett.
- Beim Jonglieren mit dem Beutel verlangsamt sich der Zeitgeber und die Bewegung des Beutels. Somit habt Ihr mehr Zeit, die richtige Position einzunehmen.

## CALIFORNIA GAMES (MD)

### BMX-RADFAHREN

Drückt C, um schnell zu treten. Mit Megafire vom Arcade Power Stick geschieht dies automatisch. Wenn Ihr auf einem langen Hügel ganz oben links seid, drückt aufwärts und Taste B im letzten Moment. So gewinnt Ihr die maximale Höhe für den Rückwärtssalto. Die kleinen Hügel sind besonders für 360 Grad Wendungen geeignet. Dafür braucht Ihr nicht so viel Geschwindigkeit.

Wenn Ihr die Strecke abfahrt, merkt Euch, wo die Gefahren lauern und welche Tricks bei welchen Hügeln klappen. Wenn Ihr über 40 000 Punkte habt, bekommt Ihr eine Spezialüberraschung.

### HALF-PIPE

Hand Plants bringen viel Geschwindigkeit. Drückt dafür Taste A, wenn die Mitte Eures Skateboards die Begrenzung erreicht.

Wenn Ihr auf der rechten Seite einen Trick machen wollt, muß die Front Eures Boards nach rechts zeigen, seid Ihr auf der anderen Seite und umgekehrt.

Benutzt den Rail-Slide nur, wenn Ihr langsamer werdet.

## ROLLER SKATES

Wenn Ihr die Richtungstaste hoch und runter bewegt, bewegt sich Eure Figur schneller (je gleichmäßiger die Bewegung, desto schneller werdet Ihr). Merkt Euch auch hier, wo die Gegenstände liegen, um einen Ausrutscher zu vermeiden. Um möglichst viele Punkte zu bekommen, macht Rückwärtssprünge über die Hindernisse, indem Ihr einmal nach unten drückt.



**Mit den Rollschuhen an der Strandpromenade: Wer geleitet dieses junge Fräulein am sichersten ins Ziel?**

## SURFING

Um besonders schnell zu werden, fahrt in rhythmischen Auf- und Abbewegungen. Um Punkte zu bekommen, müßt Ihr die Strandbälle mit der Spitze Eures Brettes überfahren, oder möglichst viele Tricks versuchen, in dem Ihr beispielsweise einmal im Kreis fahrt, bevor die Welle auf Eurer Höhe ist. Das sieht nicht nur gut aus, es bringt auch Punkte.

### 100 METER-LAUF



Die technisch einfachste Disziplin: Beim 100-Meter-Lauf müßt Ihr abwechselnd A und B drücken.

### 110 METER-HÜRDEN



Gleicht der ersten Laufübung bis auf einen Punkt: Den Sprung über die Hürden löst die Taste C aus.

### HAMMERWERFEN

Am besten nehmt Ihr zuerst den Übungsmodus, da dort blaue Hilfsbalken sind, auf denen Ihr seht, wieviel Power Ihr habt.



Mit A und B gebt Ihr Power. Wenn der obere Balken voll ist, drückt Ihr Taste C...

### BOGENSCHIESSEN



Wenn das Bild erscheint, drückt Ihr zunächst einmal die Taste C...



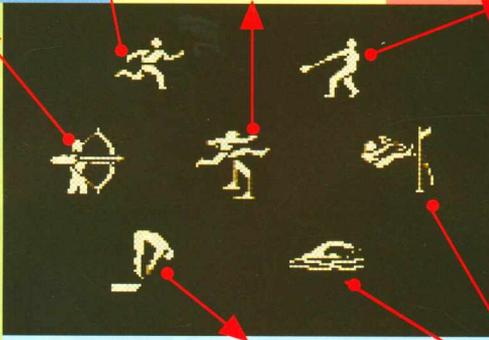
...und in der linken oberen Ecke erscheint ein Extrabildschirm. Jetzt haltet Ihr nach links, und Euer Spieler spannt den Bogen. Wenn er nicht mehr weiter zu spannen ist, drückt Ihr wiederum C.



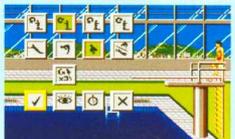
Jetzt ist der Zielkreis und die Scheibe zu sehen. Auf die Windskala rechts oben braucht Ihr nicht zu achten. Ihr müßt Euch nur darauf konzentrieren, daß der Kreis exakt in der Mitte der Scheibe steht. Dann mit C abschießen.



Wenn Ihr es richtig gemacht habt, sieht das Ganze so aus.



### TURMSPRINGEN



Dies ist ein unkomplizierter Sprung, mit dem sich relativ viele Punkte erzielen lassen.



Springt ab, indem Ihr einmal nach unten tippt. Wenn der Spieler mit dem Kopf auf Höhe des ersten Fensterrahmens ist, haltet so lange...



Ihr haltet A und rechts (das Rad am Brett dreht sich zu-rück), und geht nach links.



...nach links, bis Euer Springer sich dreimal gedreht hat. Dann müßt Ihr blitzschnell nach unten halten, und der Sprung ist gelungen.

### STABHOCHSPRUNG



Mit A und B nehmt Ihr Anlauf. Sobald der Stab im Schacht ist, haltet die ganze Zeit links.



Während Ihr weiter die ersten beiden Tasten betätigt, drückt Ihr am höchsten Punkt C, und Euer Springer überquert die Latte.

### SCHWIMMEN



Hier müßt Ihr nur auf die Balken achten. Beide müssen voll sein. Der obere zeigt die Power an...



... der untere Eure restliche Kraft. Mit A und B schwimmt Ihr, die Wenden macht Ihr mit C.

**An die Keule, fertig, los! Über 12 000 Baseball-Spieler begeistern sich in Deutschland schon für den amerikanischen Traditionssport. Der Boom geht weiter.**



Foto: Bongarts

**D**rei Sportarten dominieren in den Vereinigten Staaten von Amerika. Football, der knallharte Fight um Raumgewinn und Touchdowns. Basketball, elegante Korbjäger, für die die Gesetze der Schwerkraft nicht zählen. Und... Baseball. Millionen US-Bürger sind völlig vernarrt in das ewige Duell zwischen Werfer und Schlagmann. Dem Europäer, der das Spiel mit Lederball und Holzkeule als Schlagball kennt, huscht lediglich ein müdes Lächeln über die Lippen. Zu langweilig, zu wenig Action. Vorurteile, an denen selbst Serien-Held Thomas Magnum alias Tom Selleck wohl nicht viel ändert. Der TV-Privatdetektiv ist Fan der Detroit Tigers. Klar, daß der englische Gentleman Jonathan Higging ausflipp, wenn Magnum bei Bier und Chips die Spiele der Major Baseball League verfolgt, anstatt den Ferrari zur Inspektion zu kutschieren.

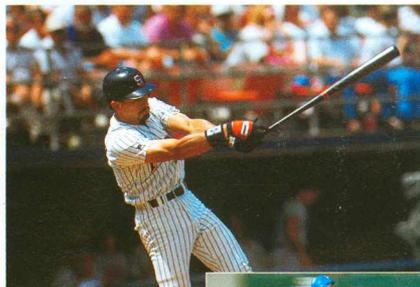
Was ist denn nur dran an dem Sport, dessen immer noch aktuelle Stars längst Idole der Vergangenheit sind? Seit 1927, dem großen Jahr der New York Yankees, hat sich nicht viel verändert. George Herman „Babe“ Ruth ist immer noch die Legende. Brach den Rekord der

Rekorde. Die Yankees gewannen 110 Spiele, Babe Ruth schlug 60 Home Runs. Brachte es auf 714 dieser Super-Schläge in seiner gesamten Karriere, bis er 1948 an Krebs starb. O.K., statt Kaugummi mampften die Baseball-Profis früher Kautabak. In den unter-

## „It's Time To



**Vorbildliche Schlaghaltung! Der Bats-Man trifft die Kugel, beschleunigt das Geschoß auf satte 150 km/h. Zur Sicherheit gilt Helmpflicht.**



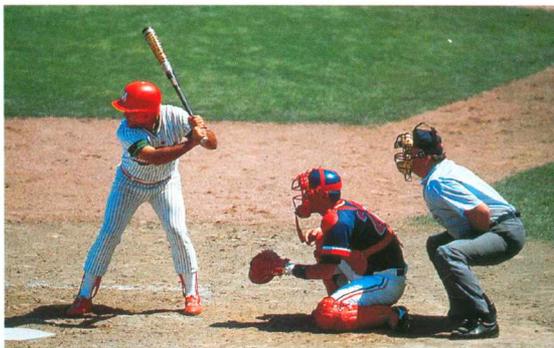
ren Ligen wird mit Aluminium-Keulen geschlagen. Aber sonst? Baseball, ein Sport wie vor hundert Jahren. Da spannt sich der Werfer (Pitcher) wie eine Stahlfeder. Schleudert den Ball mit voller Wucht (140 bis 160 km/h) auf den Schlagmann (Batter) zu. Der Keulenmann hat nur Bruchteile von Sekunden Zeit, den 106 cm langen Holzschläger zu schwingen und den Ball zu treffen. Hinter ihm lauert der Fänger (Catcher), lauert auf den Ball und den Fehlschlag. Pitcher, Catcher und die sieben Jungs im Feld gegen den Mann mit der Keule. Der Ball muß exakt über die Home Base, eine 40 x 40 Zentimeter große Platte, geworfen werden. Die Höhe beschränkt sich auf den Bereich zwischen Knie



und Schulter des Schlagman-  
nes. Spielziel für das Team  
des Batters: Bälle wegkeulen  
und das erste von vier Malen  
besetzen. Eine komplette  
Runde um den Platz und die  
vier Bases bringt einen Punkt.  
Jeder Schlagmann hat drei  
Versuche, gültige Bälle zu  
treffen. Patzen drei Schlag-  
männer, wechselt das An-  
griffs-Recht. Gespielt werden  
sieben bis neun Innings (Run-  
den). Unentschieden gibt es  
nicht, auch wenn Partien bis  
zu sechs Stunden und mehr  
andauern. Die Regeln schei-  
nen auf den ersten Blick kompli-  
ziert. Am besten schaut  
man einmal bei den Teams  
der Bundesliga zu. Auflage  
des Verbandes sind nämlich  
Stadionsprecher, die jede

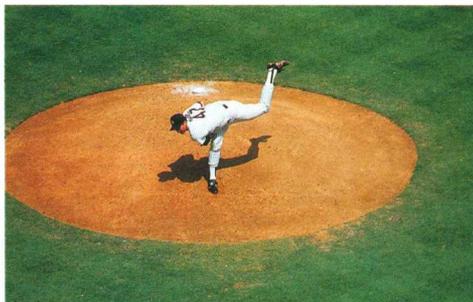
tär-Garnisonen –  
sind Berlin und  
Hamburg die  
Hochburgen.

Eine der tradi-  
tionreichsten  
Adressen stieg  
leider in die 2. Liga  
ab: Die St. Pauli  
Knights. Der „Klub  
der Kiez-Ritter“  
war außerdem  
auch Vorreiter in  
puncto Emanzipa-  
tion. Die Lady-  
Knights gehören  
zu den besten Keulen-Mä-  
dels der Nation. Übrigens:  
Mit ganz prominenten Namen!  
Claudia Effenberg, die  
Schwester des florentiner  
Fußball-Stars Stefan „Effe“  
Effenberg ist Chefin und First-



Drei  
Mann  
erwarten  
den Ball:  
Batter,  
Catcher,  
Schieds-  
richter

Das  
„Loch“  
im heil-  
igen  
Rasen.  
Hier  
herrscht  
der  
Pitcher.



# Play Ball“

Aktion auf dem Spielfeld er-  
läutern und kommentieren.  
Während sich in den USA in  
der American League und der  
National League jeweils 14  
Teams um den Titel streiten,  
sind's in Deutschland 2 x 8  
Teams (Nord/Süd). Im letz-  
ten Jahr holten sich die Mann-  
heim Amigos gegen die  
Mannheim Tornados den Mei-  
ster-Titel.

Es gibt rund  
250 Vereine mit  
ca. 12 000 Mit-  
gliedern. Neben  
dem Raum  
Mannheim/Hei-  
delberg – wegen  
der großen ame-  
rikanischen Mili-

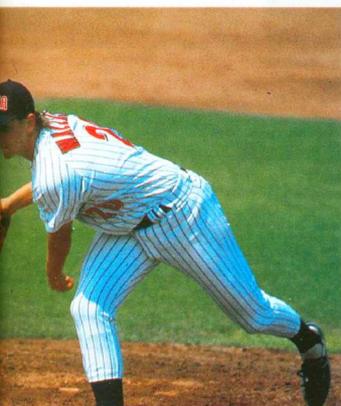
Pitcher der Burgfräuleins.  
Klar, daß die Ritter mit ihrer  
Gefolgschaft die Möglichkeit  
eines traumhaften Trainings-  
lagers nutzen. Einmal im Jahr  
läßt „Big-Effe“, größter Fan  
der Knights, nach Italien ein.

So vorbereitet planen die  
Jungs vom Millertor den  
sofortigen Wiederaufstieg.



Das Basebal-  
Set: Helm,  
Handschuh, Ball  
und Keulen

Ausgefuchste  
Tricks des  
Pitchers beim  
Werfen: Ange-  
schnittelte  
Bälle, Kurven-  
würfe, richtige  
Flattermänner  
bringen den  
Schlagmann  
ins Schwitzen



## Alle Teams auf einen Blick

**Nord:** Lokstedt Stealers, ETV Skeezicks, Bergedorf Mari-  
nes (alle aus Hamburg); die Challengers und die Sluggers  
(beide Berlin), Düsseldorf Senators, Köln Cardinals, Holz-  
wickede Joboxers.

**Süd:** Amigos und Tornados aus Mannheim, Karlsruhe  
Cougars, Mainz Athletics, München Brewers, Züllich Eag-  
les, Trier Cardinals, Darmstadt Rocketts.

### Was kostet die Ausrüstung?

**Pitcher:** Ein Werferhandschuh aus Leder kostet zwischen  
100 und 450 DM.

**Catcher:** Brust- und Beinschutz sind zwischen 90 und 250  
bzw. 130 und 230 Mark zu haben. Die Gesichtsmaske (ein  
Stahlgitter) kostet 50 bis 240 Mark, der Spezialhandschuh  
160 bis 450 DM.

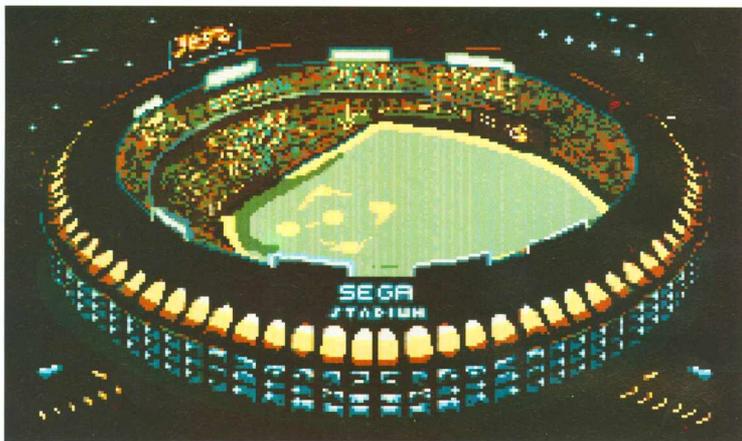
**Batter:** Schläger aus Holz kosten 60, aus Aluminium oder  
Karbon zwischen 100 und 420 Mark. Stollenschuhe für  
einen sicheren Stand: 100 bis 250 DM. Plastikhelme (50  
bis 100 DM) und Handschuhe (20 DM) schützen vor Verlet-  
zungen.

Klubadressen und weitere Infos bekommt Ihr unter der  
Telefon-Nummer des Deutschen Baseball und Softball  
Verbandes e.V., Postfach 210 137 in 8070 Ingolstadt –  
0841-82191.

### Die Landesverbände erreicht Ihr unter:

Hamburg – Edwin Feindt	(040/5554168)
Baden-Württemberg – J. van den Berg	(0711/705682)
Bayern – Geschäftsstelle	(0941/31380)
Brandenburg – Ralph Rose	(030/7127630)
Hessen – Geschäftsstelle	(06151/318418)
Niedersachsen – Jeff Burke	(04222/2288)
NRW – Reiner Jähnke	(02333/62088)
Rheinland-Pfalz – Harry Diefenbach	(06236/56336)
Saarland – Christian Nentwig	(0681/635675)
Schleswig-Holstein – S. Schumacher	(040/7222573)

Neben dem gerade erschienenen **HardBall 3** werden **Baseball-freaks** auch mit diesem **Sporthit** aus den **USA** auf's **Äußerste** verwöhnt.



Der Traum jedes Baseballers: Im vollbesetzten Stadion im Endspiel zu stehen

# SPORTS TALK BASEBALL



Mit einem Hochsprung fängt der Feldspieler den Ball

Neben Football, Basketball und Eishockey ist Baseball in den USA die Sportart schlechthin. Jedes Heimspiel der favorisierten Mannschaft hat für die Fans nahezu Volksfestcharakter, die Stadien sind teilweise auf Jahre hinaus ausverkauft. Hierzulande hat Baseball dagegen einen völlig unbedeutenden Stellenwert, die Zahl

der Vereine beschränkt sich auf ein Minimum.

Wohl nicht zuletzt deshalb lassen sich die hier erhältlichen Videospielumsetzungen fast an einer Hand aufzählen. Auf dem Mega Drive blieben „Super League Baseball“ und „HardBall“ in dieser Beziehung lange Zeit der einzige Lichtblick. Doch seit Mitte '92 ist bei Import-Händlern das

amerikanische Modul „Sports Talk Baseball“ erhältlich. Wie schon bei den anderen Titeln der Sports-Talk-Serie (Joe Montana 3, D. Robinsons Supreme Court) werden auch hier die einzelnen Spielszenen von einem fachkundigen Reporter kommentiert. Doch das ist nur eines der vielen bemerkenswerten Extras dieses Games. Aber der Reihe nach: Zunächst wählt Ihr aus, ob Ihr ein Freundschaftsmatch bestreiten wollt, bei dem sich bis zu sechs Mitspieler je ein Team aussuchen dürfen. Als Alternative gibt es ein All-Pro-Game, bei dem eine Partie mit den Stars aller Teams möglich ist. Wollt Ihr gleich zur Sache gehen, verbleibt als dritte Möglichkeit der Liga-Modus. Hier entscheidet Ihr selbst, ob die Saison 15, 30, 81 oder gar 162 Spieltage umfassen soll. Nach jedem Match offenbart Euch die aktuelle Tabelle nicht nur Eure momentane Platzierung, sondern zeigt auch, welche der übrigen 25 Teams der vier Divisionen auf Play Off Kurs sind. Habt Ihr Euch für eine Variante entschieden, muß noch eines der drei Stadien festgelegt werden. Anschließend könnt Ihr bei Bedarf die Reihenfolge der

Schläger und Werfer beliebig verändern, um dann nach den ebenso zahlreichen wie sinnvollen Optionen ins Stadion einzulaufen.

Bei den Wurf- und Schlagsequenzen sind Pitcher und Batter, sowie deren „Werte“ auf dem Bildschirm zu sehen. Sie zeigen Euch unter anderem Namen, bisher erzielte Homeruns und verbleibende Energie der Beteiligten. Der Ball wird mit Taste C geworfen und kann mit dem Steuerkreuz angeschnitten werden. Befindet sich Euer Team im Angriff, könnt Ihr den Batter in alle Richtungen ein wenig bewegen. C dient



Nicht nur, daß der Reporter das gesamte Spiel kommentiert, er resümiert auch nach der Partie diverse Höhepunkte



Zuerst erscheinen die verschiedenen Mannschaften der Divisionen



Welches Stadion darf's denn sein? Manchmal fällt die Auswahl schwer...

hierbei zum Schlagen. Nach jedem Schlag schaltet das Bild auf eine „schräg von oben“- Ansicht um. Nun läßt sich der bestpostierte Fänger steuern. Der Batter setzt sich automatisch in Richtung der ersten Base in Bewegung. Ein kleines Kontrollfeld in der rechten unteren Bildecke informiert Euch auf einen Blick über die Positionen aller Spieler, denn es ist jeweils nur ein Teil des gesamten Spielfeldes zu sehen. Diese Darstellungsform ist durchaus übersichtlich, da die Spielsituationen durch das saubere Scrolling leicht zu erfassen sind. Wenn der Ball unter Kontrolle gebracht wurde, muß er wiederum mit Taste C zur entsprechenden Base geworfen werden. Die Anordnung der kleinen Matten entspricht hierbei Eurem Steuerkreuz. Haltet Ihr also während des Wurfes nach rechts, spielt Ihr zur ersten Base, haltet Ihr nach oben, zur zweiten u.s.w.. Feldspieler und Runner werden mit Taste B und der Richtungsangabe zum Laufen animiert. Eine Angriffsperiode ist beendet, wenn ein Team dreimal ausgeworfen wurde. Steht es nach neun absolvierten Innings unentschieden, müssen Extra-Innings die Entscheidung bringen. Anschließend verliert ein Nachrichtensprecher die Statistiken des Spiels.

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Grandiose Mischung aus Taktik und Action, 6-Player-Modus, Ligamodus mit Tabelle, Batterie und Live-Kommentator. Spielerisch sogar noch flotter als die Top-Simulation HardBall 3.



□ Beherrschung der Baseballgrundregeln sind Voraussetzung, im Vergleich zu HardBall 3 fehlen Zeitlupe und die Animationssequenzen.

**NOTE**  
**2**

Genre:  
**Sport**  
Hersteller:  
**Sega**  
ca. Preis:  
**DM 120.-**

Sports Talk Baseball ist ein Sportmodul der Sonderklasse. Die Spielbarkeit, vor allem aber die Art der Darstellung und die vielen Extras sind mehr als bemerkenswert. Die Pitcher verfügen z.B. über drei verschiedene Wurftechniken, die Feldspieler lassen sich automatisch oder manuell steuern und können Hechtsprünge mit einem spektakulären Fangabschließen. Außerdem handelt es sich bei allen der über 500 Spieler um „echte“ Stars der amerikanischen Profiligen, ihre Werte basieren auf den tatsächlichen Leistungen der Saison 1991.

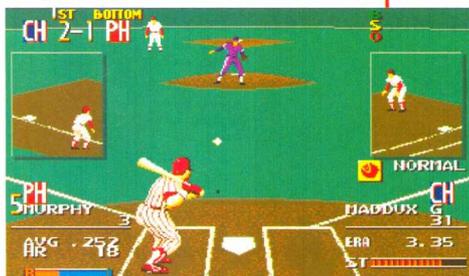
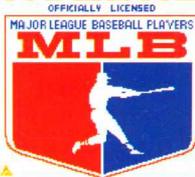
Eine unterbrochene Saison könnt Ihr mit Hilfe der eingebauten Batterie jederzeit fortsetzen.

So habt Ihr bei den beiden Top-US-Importen die Qual der Wahl: HardBall 3 ist das Richtige für Statistikkfischisten, zusätzlich wird man mit netten Zwischensequenzen verwöhnt. Alle anderen werden wohl mehr Gefallen an die-

sem Game finden, da es einen gradlinigeren Spielablauf bietet und unterm Strich übersichtlicher dargestellt ist.

Reza Abdolali

## SPORTS TALK BASEBALL™



Die Bases sind geladen, der Pitcher wirft einen Speedball und Euer Schläger holt aus. Wird er ihn treffen?

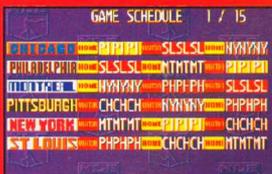


Great Catch: Der Fielder fängt den Ball aus der Luft

## Und was für Extras gibt es?



Im Liga-Modus dürft Ihr zwischen 15 bis 162 Spieltagen wählen



Die anstehenden Begegnungen werden übersichtlich dargestellt

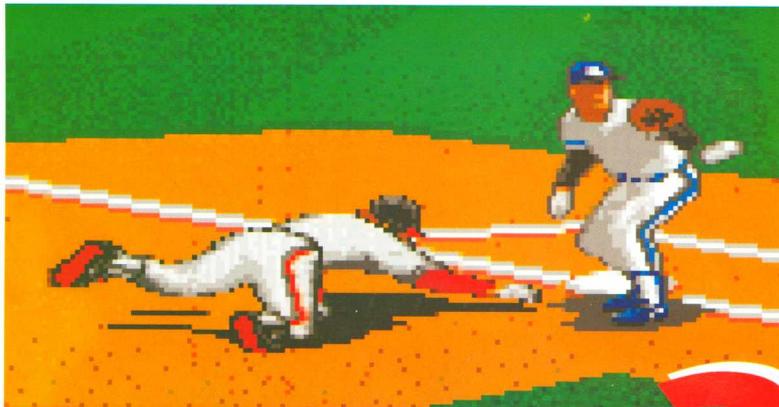


Bevor Ihr ins Stadion einlaßt, muß noch der Pitcher nominiert werden

# TEST

MEGA DRIVE

Daß Baseball neben Basket- und Football wohl der US-amerikanische Volkssport schlechthin ist, weiß inzwischen auch bei uns jedes Kind. Die Sportart mit



# HARDBALL 3

In Sachen Baseball bislang auf dem MD einmalig: Übergroße Animationsphasen



eigentlich unnötig, es zu erwähnen – amerikanischen Company wartet nun mit einer Fülle neuer Optionen auf und bietet auch spielerisch wieder einmal Baseball-Kost vom Allerfeinsten. Mit einer von 26 Mannschaften direkt aus der professionellen US-Liga kann sowohl im Training als auch in

der Keule fand auf dem Mega Drive schon des öfteren Beachtung und wird immer wieder gern neu aufgelegt. Neueste Umsetzung des auch heute noch weitestgehend nach traditionellen Regeln von 1845 ablaufenden Spiels: „Hardball 3“ von Accolade.

**B**aseball, das seine Urwurzeln im deutschen Schlagball und dem kolonialenglischen Kricketspiel hat, fand bei dieser Firma bereits in den „Hardball“-Programmen für Heimcomputer und Konsolen einen Weg zu den Bits, Bytes und Prozessoren digitaler Unterhaltungsmaschinen – es handelt sich hierbei um die Fortsetzung der wohl bisher besten und realistischsten Simulation dieses Sports auf dem großen Sega-System. Das neueste Produkt der –

Nach dem Schlag folgt der Sprint zur ersten Base



Vor dem eigentlichen Match kann man die unterschiedlichen Schläge üben

der Meisterschaft angetreten werden. Dabei übernimmt der Spieler am Pad nicht nur die rein spielerische Kontrolle über seine Mannen, er kann

## Tabellen über Tabellen. Ist das wirklich nötig?

Die Vielfalt der bei Hardball 3 möglichen Einstellungen ist auf Anhieb nicht zu überblicken. Baseball-Profis werden ihre Freude daran haben, Anfänger dagegen können mit all den Statistiken wohl weniger anfangen und genervt sein



Team	W	L	ER	HR	RBI	ERA
BOSTON	10	10	1.50	10	10	3.50
KANSAS CITY	10	10	1.50	10	10	3.50
LOS ANGELES	10	10	1.50	10	10	3.50
MINNAPOLIS	10	10	1.50	10	10	3.50
MONTREAL	10	10	1.50	10	10	3.50
NEW YORK	10	10	1.50	10	10	3.50
ST. LOUIS	10	10	1.50	10	10	3.50
WASHINGTON	10	10	1.50	10	10	3.50



Player	Pos	Rate
Player 1	1	100
Player 2	2	100
Player 3	3	100
Player 4	4	100
Player 5	5	100
Player 6	6	100
Player 7	7	100
Player 8	8	100
Player 9	9	100
Player 10	10	100

Hier sind die Teams mit ihren sämtlichen Mannschaftsangehörigen aufgeführt

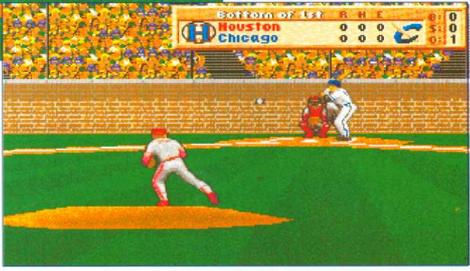
Bei dieser Option lassen sich die verschiedenen Schlagvarianten selektieren

Nächster Punkt auf der Liste sind die Positionierungen der Cracks auf dem Feld



Damit Ihr auch wißt, wen Ihr hier steuert, erscheint der Steckbrief des jeweils Aktiven

Besonders schön animiert sind die Wurf- und Schlagsequenzen



Der Titelscreen - gelungener Auftakt für ein gut inszeniertes Sportspektakel

sie auch beliebig umpositionieren oder durch andere HardBaller ersetzen.

Geht es dann nach einer entsprechenden taktisch und strategisch wohlurchdachten Spielvorbereitung endlich los, und die Teams befinden sich aufgewärmt, durchtrainiert und einsatzfreudig ohne Ende auf dem Rasen, wird mit sämtlichen Kniffen des Sports vorgegangen. So könnt Ihr Spezialwürfe ausführen, Bases 'stehlen' und eigentlich alles machen, was es bei dieser Sportart auch im Stadion, bzw. in der heimischen Glotze zu sehen gibt - das jubelnde und johlende Publikum ist hier selbstverständlich inbegriffen.

Dabei gebührt der im Vergleich zu den vorhergehenden Programmen deutlich verbesserten Grafik ein besonderes Lob. Erwähnenswert gelungen und hübsch sind die animierten Zwischensequenzen, die herausragend spannende Spielzüge in Vergrößerung noch einmal genießen lassen.

Ebenfalls nett ist die Option, Spielzüge abspeichern zu können - dank der im Modul enthaltenen Batterie ist dies möglich - um sie später in Zeitlupe und aller Ruhe nochmals studieren zu können.

Speicherbar sind auch die Spielstände, veränderte Teams und sogar zwei Mannschaften, die zu 100 Prozent und bis ins kleinste hier mögliche Detail von Euch gestal-

tet wurden. Ihr könnt die Spielstärken, das Aussehen der Mannen, Teamlogos und eine ganze Menge mehr selbst festlegen.

Von der spielerischen Seite her präsentiert sich HardBall III gewohnt gut. Was die Geräuschkulisse angeht, wurde einiges verbessert, denn nun werden sämtliche Spielzüge von Al Michaels - Amerikas bekanntestem und vielleicht auch bestem Sportkommentator - erläutert. Dadurch entsteht beinahe schon der Eindruck, man säße live vor der Flimmerkiste und würde sich die ganze Chose nur ansehen...

Besitzern des ersten Teils muß nicht unbedingt zum Kauf dieses Programms geraten werden, da die zahlreichen neuen Features sich nicht direkt im eigentlichen spielerischen Bereich auswirken. Allen anderen Baseball-Interessierten kann es aber bedenkenlos ans Bild-

schirmportler-Herz gelegt werden, denn der dritte Teil von HardBall bietet realitätsnahe Unterhaltung mit Super-Atmosphäre in einer wirklich gelungenen Aufmachung. Sein Geld ist es für Baseball-Fans auf alle Fälle wert.  
*Hans-Joachim Amann*



Die Aktionen der Runner und Werfer werden Euch aus einer besonders übersichtlichen Perspektive präsentiert

Jede Menge Mannschaften, jede Menge Spielere...

**Thorson**  
Spd: 2 AV: 310  
Arm: 5  
E: 15 SB: 5  
HR: 20 RBI: 86

**Thorson**  
Spd: 12  
Pos: 3B  
Thr: R  
Bat: R

...jede Menge mögliche Einstellungen ...

**Hughes**  
Spd: 3 AV: 301  
Arm: 4  
E: 11 SB: 19  
HR: 26 RBI: 88

**Hughes**  
Spd: 17  
Pos: 3B  
Thr: R  
Bat: R

... jede Menge Optionen, jede Menge Eigenschaften, ...

**Kucera**  
Spd: 2 AV: 301  
Arm: 2  
E: 4 SB: 4  
HR: 29 RBI: 116

**Kucera**  
Spd: 22  
Pos: 2B  
Thr: L  
Bat: L

... jede Menge Spannung, jede Menge Spaß & Action

**Escott**  
Spd: 2 AV: 318  
Arm: 3  
E: 2 SB: 1  
HR: 32 RBI: 109

**Escott**  
Spd: 35  
Pos: 2B  
Thr: R  
Bat: R

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Zahlreiche neue Features, gut überbrachte Stimmung mit Digi-Kommentaren von Al Michaels, tolle Grafik und dank der eingebauten Batterie speicherbare Spielstände.

**GRAFIK** 2+ **SOUND** 2-

□ Nach wie vor dürfen nur zwei Spieler am Geschehen teilnehmen. Ein Turniermodus für vier oder mehr Personen wäre toll gewesen und bleibt auf der Wunschliste für den nächsten Teil.

**NOTE 2**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Accolade/US-Import**  
ca. Preis: **DM 120.-**

# TEST

MEGA DRIVE



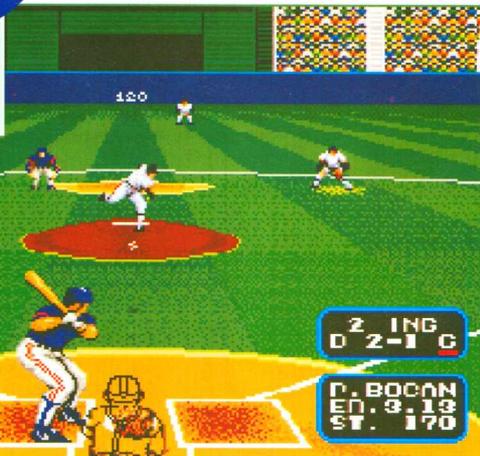
Der Top-Hitter hat wieder zugeschlagen

**D**as 1989 erschienene Game war lange Zeit das Beste, was dem erfahrenen Baseballer auf einer Konsole geboten wurde. Grund dafür sind unter anderem die verschiedenen Möglichkeiten, die Euch im Optionsmenü dargelegt werden: Zum Angebot zählen 26 nationale Vereinsmannschaften, die in vier Divisionen gestaffelt sind. Den fehlenden Spielpartner kann der Computer bei einem Freundschaftsmatch in drei unterschiedlichen Stärkestufen ersetzen. Der umfangreiche Ligamodus kann so oder so nur alleine angegangen werden. Er hat einen Umfang von 30 Spieltagen, bei erfolgreichem Abschneiden dürft Ihr weiterführend an der World Series teilnehmen. Vor jeder Partie könnt Ihr auch noch die Rolle

Du stehst dem ausgebufftesten Homerun-Schläger der ganzen Liga gegenüber. 80 000 Zuschauer feuern Dich an. Wirst Du Deinen Rivale auswerfen können?

des Trainers übernehmen, indem Ihr die Reihenfolge der Schläger und Werfer festlegt. Die detaillierten Daten der Spieler erleichtern Euch hierbei die Wahl. Die Darstellungsweise des

# SUPER LEAGUE



Der Powerpitcher in voller Action. Seine Mannschaftskollegen und die Gegner warten auf den kommenden Schlag.

Spielgeschehens entspricht weitgehend der von Sports Talk Baseball. Während der Schlagsequenzen sind vordergründig Pitcher und Batter zu sehen, die übrigen Situationen zeigen Euch das Spielfeld aus der Vogelperspektive. Der wichtigste spielerische Unterschied zur eben erwähnten Umsetzung liegt in der Steuerbarkeit eines Wurfes, da die Flugrichtung des Balls noch in der Luft beeinflusst werden kann. Ansonsten ähnelt auch die Spielstruktur der Sports Talk Version sehr stark. Deshalb sollten sich Baseballneulinge die aktuelle Umsetzung sichern. Wer den

Klassiker schon hat, sollte nach einem Probespiel selbst entscheiden, ob sich ein weiteres Baseball-Modul lohnt.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

Der Baseball-Klassiker auf dem Mega Drive, 2-Player, sowie Liga-Modus und Passwortsystem.

GRAFIK 2- SOUND 3

Muß sich gegen die neuesten Umsetzungen geschlagen geben. Leichte Animationschwächen.

NOTE 3

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 120.-



Spielerwechsel sind jederzeit möglich



Die Teampräsentation vorm Spiel

# GREAT BASEBALL

Als eines der ersten Sportmodule auf dem Master System veröffentlichte Sega diese Simulation der amerikanischen Nationalerthätigung.

**G**reat Baseball war die erste Umsetzung dieser Sportart für eine Sega Konsole. Für damalige Verhältnisse wurde dem Sportsfreund eine solide Simulation geboten. Ein bis zwei Spieler können zwischen 26 Teams der beiden US-Ligen und zwei Schwierigkeitsstufen wählen. Bevor es dann losgeht, müßt Ihr Euch noch

für einen Pitcher und dessen Beherrschung der einzelnen Wurftechniken entscheiden. Entgegen der gewohnten Perspektive ist der Werfer während des Spiels im Vordergrund zu sehen. Richtung und Geschwindigkeit des geworfenen Balles lassen sich mit Hilfe des Steuerkreuzes nur bedingt variieren. Der Batter kann seine Position am Schlagmal lediglich in vertikaler Richtung verändern. Somit kommt es beim Schlag hauptsächlich auf das richtige Timing an. Wenn Ihr den Ball durch Drücken der zweiten Taste getroffen habt, er-

scheint das gesamte Spielfeld in einer „schräg von oben“-Perspektive. Hier kann jeweils der Feldspieler gesteuert werden, welcher dem Ball am nächsten ist.

Das einzig wirkliche Manko des sechs Jahre alten Games sind die zu langsamen und ruckligen Bewegungen der Feldspieler. Ansonsten haben wir es mit einer soliden Umsetzung zu tun, die jedoch im direkten Vergleich mit American Baseball nur zweiter Sieger bleibt.  
*Reza Abdolali*



**„GAMERS“ meint...**

Unkomplizierte Umsetzung, zwei verschiedene Spielstufen wählbar.

**GRAFIK** 4    **SOUND** 4

Die Bewegungsabläufe der Figuren sind zu langsam und ruckelig.

**NOTE 4**

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 90.-



**„GAMERS“ meint...**

Realistische Simulation des Baseball mit spielerisch starkem Computer-Gegner.

**GRAFIK** 3    **SOUND** 3-

Ohne Baseball-Kenntnisse nicht gut spielbar. Spieler bewegen sich zu langsam.

**NOTE 3**

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 90.-

Baseball wird in den hiesigen Gefilden von Tag zu Tag populärer. Das erkannte Sega schon 1989 und veröffentlichte damals eine verbesserte Version der Keulenschwingerei.



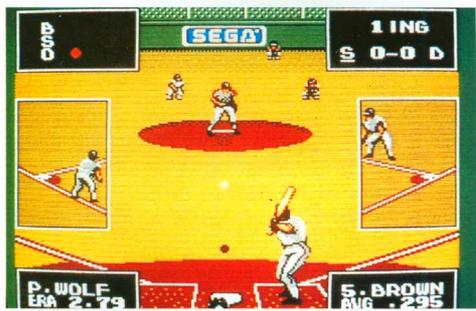
# AMERICAN BASEBALL

**W**ie bei jeder anderen Simulation dieser Sportart könnt Ihr hier Punkte erreichen, indem Ihr einen Spieler über vier sogenannte „Bases“ ins Ziel bringt. Der Spieler darf aber nur von einer Station zur anderen laufen, bevor der Gegner an der zu erreichenden Basis den Ball gefangen hat, den Spieler mit dem Ball in der Hand berührt hat oder den Ball vor dem Aufprallen fängt. Während der Lauf- und Fangsequenzen wird die Sicht des Spielgeschehens umgeschaltet und Ihr seht das

Spielfeld von oben. 26 Teams stehen Euch zur Auswahl. Euer Ziel ist es, in die World Serie, die Entscheidungsrunde, zu gelangen.

Ihr könnt sowohl allein als auch gegen einen Freund antreten. Für regelfremde Sportler ist American Baseball sicherlich nicht die Crème de la Crème. Baseball-Fans sollten sich dieses Modul unbedingt einmal anschauen – auch wenn Grafik und Sound nur Durchschnitt sind und das Game mittlerweile schon gut vier Jahre alt ist.

*Torsten Oppermann*



Nicht nur die Grafik ist besser als beim Vorgänger, auch die Kästen an den Bildrändern verschaffen Euch mehr Überblick

# KLEINES BA

## 10 RUN RULE

Wenn ein Team nach einem abgeschlossenem Inning zehn oder mehr Punkte Vorsprung hat, tritt diese Regel in Kraft und das Spiel ist vorzeitig beendet.



## BALL

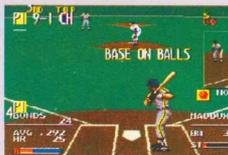
Nennt man einen Fehler des Pitchers, wenn er den Ball nicht in die vorgeschriebene Zone geworfen hat (siehe hierzu auch unter Strikezone).

## BATTER

Schlagmann der Mannschaft, die gerade Punkte erzielen kann.

## BASE ON BALLS

Leistet sich ein Pitcher bei ein und demselben Schläger vier Fehler (Balls), darf der Batter in aller Ruhe zur ersten Base gehen.



## BASES LOADED

Auf jeder Base befindet sich ein Runner.

## BUNT

Der Batter läßt den Ball lediglich vom Schläger abtropfen, anstatt ihn zu schlagen, um die gegnerische Mannschaft zu überraschen.



## CATCHER

Der Fänger hinter dem Batter.

## DOUBLE

Erreicht ein Spieler nach seinem Schlag die zweite Base, nennt man diesen Spielzug ein Double. Er kommt nicht oft vor, da ein gelungener Schlag und ein schneller Run gleichzeitig gelingen müssen.

## DOUBLE PLAY

Zwei Runner werden in einem Spielzug „ausgeworfen“.

## EXTRA INNINGS

Steht es nach den neun zu spielenden Innings unentschieden, wird das Spiel durch Extra Innings verlängert. Liegt eine Mannschaft nun nach einem abgeschlossenen Inning in Führung, gewinnt sie das Spiel. Gibt es nach dem 15. Spielabschnitt keinen Sieger, muß das Match wiederholt werden.

## FAIR TERRITORY

Das gesamte Spielfeld, in dem der Ball geschlagen werden darf.

## FIELD FOUL LINE

Begrenzungslinien des Spielfeldes.

## FORCE PLAY

In dieser Situation befindet sich ein Runner im Laufzwang, muß also seine Base räumen, da nicht zwei Spieler gleichzeitig auf einer Base stehen können. Gelingt ihm dies nicht, so ist er „Force Out“.

## FOUL BALL

Schlag in das Seitenaus, bei dem der Batter einen Fehler angerechnet bekommt, sofern er noch nicht zwei Strikes begangen hat.



## GREAT CATCH

Gefangener Ball, der zuvor nicht den Boden berührt hat. In diesem Fall ist der Batter automatisch „Out“.

## HIT BY PITCH

Unfairer Wurf des Pitchers, der den Batter trifft. Dieser darf „zur Strafe“ für den Gegner in aller Ruhe zur ersten Base gehen.

## HOMEPLATE

Schlagmal und gleichzeitig Zielmarkierung des angreifenden Teams.



## HOMERUN

Das höchste der Gefühle für einen jeden Baseballer. Wenn ein Schlag nicht nur über das gesamte Spielfeld, sondern auch noch über den Begrenzungsaum in die Zuschauerflieg, dürfen der Schläger sowie alle Angreifer, die zur Zeit eine Base besetzen, die Homeplate überqueren und damit natürlich auch punkten.

# SEBALL ABC

## INFIELD

Bereich, dessen Eckpunkte die Bases bilden.



## INNING

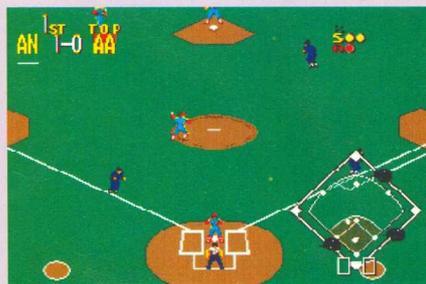
Spielabschnitt, in dem jede Mannschaft jeweils einmal in der Offensiv- und Defensiv- ist. Ein Match umfasst insgesamt neun Innings.

## OUT

Das angreifende Team muß beim dritten Out seine Offensivperiode beenden. Das defensive Team kann durch Strikeouts, Great Catches, Tags und ausgeworfene Runner ein Out erreichen.

## PICK OFF

Versucht ein Runner eine Base zu stehlen (siehe Steal), kann sein Manöver durch ein Pick Off, einem Wurf des Pitchers zu einem Baseman, unterbunden werden.



## PITCHER'S MOUND

Wurfhügel des Pitchers, auf dem der Rubber, eine kleine Gummimatte, liegt.

## RUN

Punkt, der einem Runner beim Überqueren der Homeplate gutgeschrieben wird. Gewinner ist nach neun Innings das Team mit den meisten Runs.



## RUNDOWN

Damit ein Läufer nicht zwischen zwei Malen „gefangen“ wird, sollte er sich hin- und herbewegen, um damit die Verteidigung zu verwirren.

## RUNNER

Angreifer, welcher das Infield umrundet, um Punkte zu erreichen.

## STEAL

Ein Angreifer stiehlt eine Base, indem er das nächstliegende Kissens erreicht, ohne daß ein Ball geschlagen wurde.

## STRIKE

Fehler des Batters. Entweder trifft er einen „gültigen“ Ball gar nicht, oder er schlägt ihn ins Aus.



## STRIKEOUT

Leistet sich ein Schläger mehr als drei Strikes, muß er die Homeplate erfolglos räumen und seine Mannschaft kassiert ein Out.

## STRIKEZONE

Der Bereich über der Homeplate, in dem der Pitcher dem Batter den Ball servieren muß. Die Zone beginnt am Mittelpunkt zwischen Schulter und Gürtel und endet am Knie des jeweiligen Batters. Schlägt er einen Ball in dieser Zone aus irgendeinem Grund nicht, so ist es ein Strike. Wirft der Pitcher neben die vorgeschriebene Zone, liegt der Fehler bei ihm. Dies nennt man dann Ball.

## TAG

Aktion, bei der ein ballführender Verteidigungsspieler einen Runner berührt. In dieser Situation ist der Angreifer aus dem Spiel.



## TRIPLE

Schlag, durch den der Batter auf Antrieb die dritte Base erreichen kann.

## WALK

Wenn vier Würfe des Pitchers außerhalb der Schlagzone angekommen sind, bekommt der Batter einen Walk zugesprochen – sozusagen genau das Gegenteil von einem Strikeout. In diesem Fall wird die Mannschaft des Werfers „bestraft“. Alle Läufer des Gegners dürfen eine Base weitergehen. Falls die Bases nicht geladen sind, darf nur der Schlagmann ein Mal weiter.

## SPORTS TALK BASEBALL (MD)

Die Tips, die wir Euch hier geben, werden zwar anhand des Spiels „Sports Talk Baseball“ erklärt, sie sind aber größtenteils auch bei anderen Baseball-Simulationen anwendbar.



Hier könnt Ihr sehen, daß der Powerballen (in der rechten unteren Bildecke) schon fast leer ist

Eure Werfer sind nur wirklich effektiv, wenn noch genügend Energie auf ihrem Powerballen zu sehen ist. Sobald mehr als drei Viertel der Energie verbraucht ist, werden die Würfe nicht mehr so gefährlich, was auch an der eingeblendeten Geschwindigkeit zu bemerken ist.

Wenn ein Ball nach einem Schlag nahe an einem Eurer Fänger entlangrollt oder -fliegt, müßt Ihr die Taste B drücken und gleichzeitig in die entsprechende Richtung lenken. Eure Fänger werden dann nach dem Ball hechten.



Schneidet Ihr den Ball zu stark an, trifft Ihr den gegnerischen Pitcher am Körper

Beim Werfen müßt Ihr aufpassen, daß Ihr den Ball nicht so stark anschneidet, daß der gegnerische Schläger vom Ball getroffen wird. Diesen Schlag würde man dann „Hit by pitch“ nennen. Zur Entschädigung dürfte der Gegner dann in aller Ruhe zur nächsten Base gehen.

Um wertvolle Zehntelsekunden beim Run auf eine Base zu sparen, könnt Ihr kurz vor dem Mal die Taste A drücken. Euer Spieler wird dann mit beiden Füßen voraus auf die Base springen.



Die Kästen am linken und rechten Bildrand stellen vergrößert die Bases dar. Sie zeigen Euch an, ob ein Spieler genau auf oder schon ein Stück hinter dem Mal steht.

Um den Weg für einen Runner zwischen zwei Bases zu verkürzen, könnt Ihr Eure Spieler schon ein wenig nach vorne schummeln, bevor der Pitcher überhaupt geworfen hat. Ihr müßt die Taste B halten und in die entsprechende Richtung lenken. Beispiel: Steht ein Runner auf der ersten Base, haltet Ihr B und lenkt einmal nach links oben, und er setzt sich in Bewegung. Wenn er wieder zurückrennen soll, drückt Ihr C und rechts unten.

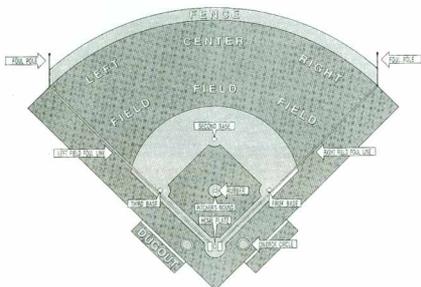
Es sehr hilfreich, wenn Ihr Euch die Werte der gegnerischen Spieler betrachtet. Besonders die Zahl der bisher erzielten Homeruns kann sehr aufschlußreich sein. Ein Spieler mit über 30 Homeruns gilt als besonders gefährlich.



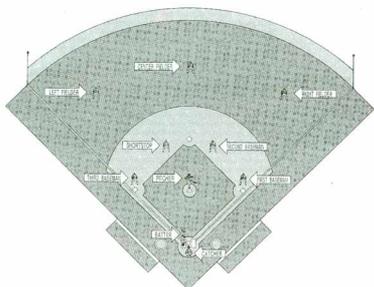
Wenn Ihr das Spiel noch nicht so häufig gespielt habt, ist es ratsam, die Steuerung Eurer Spieler auf „auto“ zu lassen, bis Ihr Euch mit dem Spiel so vertraut gemacht habt, daß Euch die Bewegungsabläufe freivon der Hand gehen. Dann wählt ruhig „manuell“. Schließlich kann man sich nicht von Anfang an auf alle wichtigen Dinge zugleich konzentrieren.

Wenn Ihr das Spiel noch nicht so häufig gespielt habt, ist es ratsam, die Steuerung Eurer Spieler auf „auto“ zu lassen, bis Ihr Euch mit dem Spiel so vertraut gemacht habt, daß Euch die Bewegungsabläufe freivon der Hand gehen. Dann wählt ruhig „manuell“. Schließlich kann man sich nicht von Anfang an auf alle wichtigen Dinge zugleich konzentrieren.

Wenn Ihr in der Verteidigung seid und der gegnerische Runner sich immer wieder von einem Mal schummelt, um eine Base zu stehlen, drückt vor dem Wurf die Taste B und werft dann sofort zur entsprechenden Base. Wenn der Runner nicht rechtzeitig zurück ist, habt Ihr ihn damit ausgeworfen.



Dieses Spielfeld zeigt Euch die Bezeichnungen der einzelnen Spielzonen und Male.



Auf dieser Karte sind die Bezeichnungen und Positionen der einzelnen Spieler dargestellt.

# SUPER LEAGUE

(MD)

## KORREKTUR ZUR BEDIENUNGSANLEITUNG

Auf Seite 48 steht, daß ein Spiel mit zwei Spielern im Passwort-Modus möglich ist. Das stimmt leider nicht. Die einzige Möglichkeit zu zweit zu spielen ist das ‚Exhibition Game‘. Alle anderen Möglichkeiten sind nur für einen Spieler.

## AUFSTELLUNG

Beobachtet Eure Mannschaft, beziehungsweise die Mannschaft, mit der Ihr immer spielt. Ihr solltet zunächst lernen, welche ‚Hitter‘ gut dafür geeignet sind, als erste zu schlagen; welche Spieler Ihr auswechseln müßt und besonders auch, wann Ihr sie auswechseln müßt. Das alles wird Euch bei Eurem Weg durch die Saison helfen.

Eure Mannschaftsaufstellung Eurer Spielweise anzupassen ist der wichtigste Teil des Spieles. Es ist wie im richtigen Baseball: Ihr solltet einen guten Läufer an erster Stelle der Aufstellung haben. An der vierten Position braucht Ihr jemanden, der das Potential besitzt, einen Home Run zu schlagen und der über einen hohen Schlagdurchschnitt verfügt.



Zusätzlich ist es sehr sinnvoll, wenn sich Linkshänder und Rechtshänder beim Schlagen abwechseln. Laßt nicht zuviele Rechts- bzw. Linkshänder nacheinander schlagen.

## FELDSPIEL

Stellt im Optionsmenü den ‚Marker‘ ein; wenn dann ein ‚Fly Ball‘ geschlagen wird, erscheint ein gelber Kreis, in dem der Ball landen wird. Stellt Euren Mann genau in die Mitte dieses Kreises. Wenn der gelbe Kreis dann verschwindet, steht Ihr an der richtigen Stelle.

Rechnet nicht damit, daß Euer Pitcher den Ball bekommt. Wenn der Ball so geschlagen wird, daß er dem Pitcher nahe kommt, bewegt immer den ‚ausgewählten‘ Malspieler zum Ball. Wenn der Pitcher den Ball fangen sollte, werft ihn zu dem Mal, wo Ihr ihn hinhaben wollt. Sollte der Pitcher den Ball nicht fangen, habt Ihr eine bessere Chance, den Ball zu bekommen.

## SCHLAGEN

Das Schlagen ist einfacher, wenn Ihr auf den richtigen Wurf wartet. Versucht nicht, nach jedem Wurf zu schlagen.

Konzentriert Euch nicht auf den Ball, wenn er die Hand verläßt. Stattdessen konzen-



triert Euch auf den Ball, wenn er etwa die Hälfte des Weges zum Schlagfeld zurückgelegt hat. Dann werdet Ihr erkennen können, ob der Wurf ein ‚Strike‘ oder ein ‚Ball‘ wird. Wenn Ihr am Schlag seid, könnt Ihr den Ball nach innen ziehen. Geht mit Eurem Schlagmann aus dem Schlagfeld hinaus (soweit wie möglich), und der Pitcher wird sich anpassen. Wenn der Pitcher wirft, bewegt Ihr Euch zurück ins Schlagfeld. Der Pitcher wirft den Ball meistens auf die äußere Seite der Platte werfen.

Wenn der Pitcher einen ‚Ball‘ wirft, und sich nicht bewegt (nach links oder rechts), wenn er den Ball zurückbekommt, wird der nächste Wurf meistens auch ein ‚Ball‘ sein.

## BUNTING (ABPRALLEN LASSEN)

Ein ‚Bunt‘ sollte immer entlang der dritten Mallinie (vom Schläger aus gesehen links) gespielt werden.

Linkshänder eignen sich daher besonders gut für solch eine Spielvariante.

Schläger, die ein ‚A‘ bei der Laufleistung haben, eignen sich am besten, um einen ‚Bunt‘ zu spielen, da sie am besten laufen können.

## WERFEN (PITCHING)

Wenn Ihr gegen einen kraftvollen Schläger werfen müßt, positioniert nur Eure Feldspieler und werft ‚Fastballs‘ auf die Innenseite (nahe am Schläger).

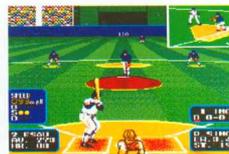
Wenn ein Rechtshänder gegen einen linkshändigen Schläger wirft, bewegt Euren Pitcher ganz nach links auf den Erdhügel, haltet die Richtungstaste nach links und werft den Ball.

Wenn der Ball freigegeben wird (etwa auf dem halben Weg zur ‚home plate‘), drückt die Richtungstaste nach rechts, um einen ‚Slider‘ zu werfen, der fast unmöglich zu treffen ist. Um die Schläger hereinzulegen, stellt Euren Pitcher nach außen, werft den Ball, und wenn er die Hälfte des Weges zurückgelegt hat, lenkt den Ball mit der Richtungstaste weg vom Schläger. In den meisten Fällen wird er nicht schlagen, und wenn er schlägt, wird er den Ball verfehlen.

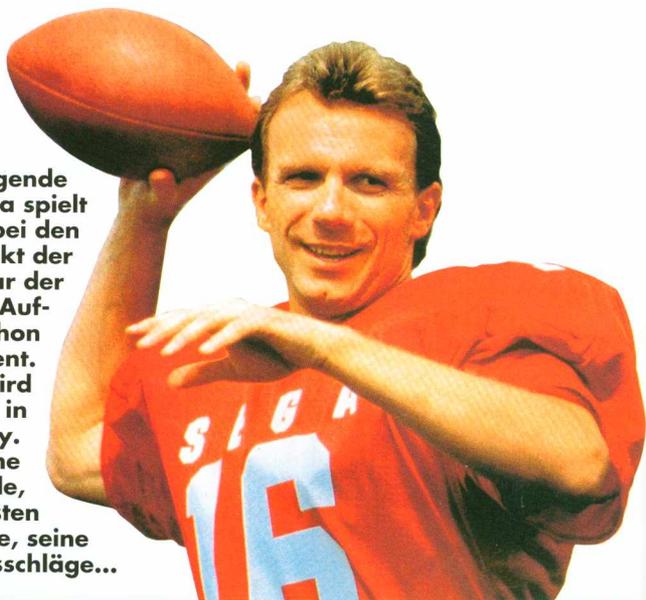
## STEALING (STEHLEN EINER BASE)

Ihr solltet Euch auf jeden Fall immer etwas von der Base entfernen, egal ob Ihr ‚stehlen‘ wollt oder nicht.

Wenn Ihr einen Läufer mit einem ‚A‘ bei der Laufleistung habt, bewegt ihn soweit von der Base wie möglich, und lauft sofort los, wenn der Pitcher den Ball wirft. Wenn Ihr diese Technik korrekt ausführt, werdet Ihr damit immer Erfolg haben. Falls Euer Gegner auf die Idee kommt, einen Pick Off zu machen, das heißt, er versucht Euren Runner daran zu hindern, eine Base zu stehlen, müßt Ihr einfach schnell zurück auf die Base, von der Ihr gerade kommt.



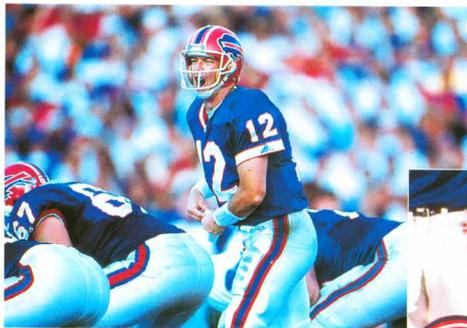
Die Legende Joe Montana spielt weiter. Nach dem Aus bei den San Francisco 49ers denkt der bekannteste Football-Star der Welt noch lange nicht ans Aufhören. Millionen hat er schon verdient. Jetzt wird er Chef in Kansas City. Seine Rekorde, seine besten Spiele, seine Schicksalsschläge...



## Der Mann mit dem Gold-Arm nimmt Abschied: „Goodbye 49ers – Hello Kansas City“

Sie nannten ihn „Gott“ in San Franciscos Candlestick-Park. Den Mann mit dem goldenen Arm, den „magic hands“ und dem Computergehirn. Vergangenheit! Joe Montana, lebende Football-Legende, die Sport-Ikone Amerikas, bereitet sich auf sein „good-bye“ vor. Sein Wechsel zu den Kansas City Chiefs beschäftigt die ganze (Football-)Welt.

Der Quarterback-Superstar führte die San Francisco 49ers viermal zur US-Meisterschaft. Zuletzt gewann er 1990 das Finale „Superbowl“ in New Orleans. Da zähmte er die Denver Broncos fast im Alleingang 55:10. Der höchste Endspiel-Sieg in der 27-jährigen Chronologie des US-Footballs. Aber: Die glorreichen 49ers-Jahre des 36-jährigen Mega-Stars sind gezählt. Der Grund: Montana laborierte seit zwei Jahren an einer Ellbogenverletzung – Verschleiß nach abertausenden von Präzisions-Würfen.



Ersatzmann Steve Young übernahm Joes Stammsplatz. Der Shooting-Star avancierte 1992 zum besten Spieler der US-Profiliga NFL (National Football League). Bitter für den besten Quarterback aller Zeiten. 1979 wurde Montana von den 49ers verpflichtet, war seit 1980 stets „Starter“ (Stammspieler) der Goldhelme von der Westküste. Unter Coach George

Seifert wurde er nach dem Erdbeben-Sieg gegen Denver zum MVP (wertvoller Superbowlspieler) gewählt. Zum drittenmal in seiner Karriere – ein Stück Football-Geschichte. Der Sieger mußte aber auch verlieren ler-

Der Looser der Liga: Jim Kelly, Quarterback der Buffalo Bills, verlor dreimal in Folge das Superbowl-Endspiel

Eins, zwei, drei – wer hat das Ei? Die Bills (blaue Trikots) prügeln sich mit den Dallas Cowboys.





**Joe Montana mit dem Adler-Blick. Wo ist der Receiver? Werfen oder selber laufen – das ist hier die Frage.**

nen, Niederlagen einstecken und verkraften. 1985, nach zwei nicht ganz billigen Scheidungen, war der Traum aller Cheerleading-Girls gerade mit seiner Jennifer vermählt worden, als sich Gerüchte der skandalösen Art um ihn rankten: DROGEN. Eine Presse-Kampagne oder Tatsache? Die Wahrheit blieb im Dunklen. Im Eröffnungsspiel der gleichen Saison verletzte sich Montana an der Wirbelsäule – Operation, Rollstuhl... 55 Tage später stand er wieder auf dem Spielfeld. Ein Wunder? Doch immer neue Verletzungen bremsen seinen

Joe Robbie Stadium von Miami/Florida. Abgefeuert von Goldarm, gefangen von Taylor. Die 49ers schlugen Cincinnati 20:16. And Montana is back again... Gleiche Wunder versprechen sich jetzt die Kansas City Chiefs. Und greifen dafür sogar ziemlich tief ins Portemonnaie. 10 Millionen Dollar zahlen sie Montana für einen Drei-Jahres-Vertrag. Ein schlagkräftiges Argument. Denn über Nacht versprachen die 49ers-Gewaltigen, Joe wieder zur Nr. 1 zu machen, wenn er denn nur bliebe. Montana: „Es war die richtige Entscheidung. Das

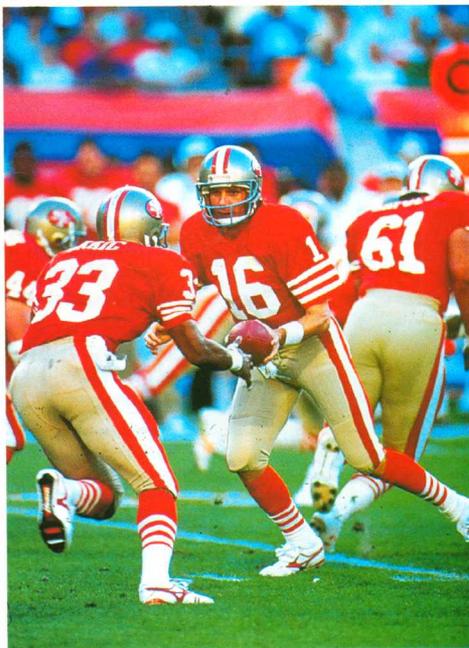
kometenartigen Flug in die höchsten Höhen amerikanischer Sportgeschichte. In der 49ers-Chefetege überlegt man ernsthaft: Verkaufen, solange man noch Kohle für Montana bekommt. Denkste! Superbowl '89: 34 Sekunden vor Schluß fliegt ein tödlicher Paß durch das



**Ein guter Runningback ist die halbe Miete**



**„Rothäute“ (Meister 1991) skalpieren Detroit**



Fotos: Bergerts

**Versteckte Ballübergabe an einen Runningback. Hinter der Offense-Line dampft der Mann fürs Grobe los.**

Hickhack um die Quarterback-Situation hätte im Trainingscamp der 49ers für Chaos gesorgt.“ Ein Mann, ein Wort. Bei seiner letzten Pressekonferenz als Spiel-macher der San Francisco

49ers wirkte sein Lächeln den Journalisten gegenüber etwas gequält. Während der Abschiedsrunde durchs Trainingscamp Santa Clara sah man Tränen in Montanas blauen Augen...

## Für alle Fans – hier nochmal Anlaufstellen in Deutschland:

Das Büro des AFVD erreicht Ihr unter 089/310910 in München. Das Büro der Frankfurt Galaxy: 069/5309935.

### Die Landesverbände

Hamburg – Philipp E. Runk	(040/5117111)
Berlin – Wolfgang Wilke	(030/3652714)
Hessen – Winfried Schmidt	(0611/989050)
Baden-Württemberg – Armin Romboy	(07031/41879)
Niedersachsen – Geschäftsstelle	05137/72037
NRW – Geschäftsstelle	(0202/701860)
Rheinland-Pfalz – Klaus-P. Wenke	(06136/46067)
Saarland – Ralf Schwender	(06821/32025)
Schleswig-Holstein – J. Redler	(0451/4993662)

**Wichtige Termine:** Am 7. August steigt im Berliner Olympia-Stadion wieder das American Bowl. Die NFL-Teams der Buffalo Bills spielen in ihrer heißen Vorbereitungs-Phase gegen die Minnesota Vikings. American Bowl – das größte Football-Spektakel außerhalb der USA. Letztes Jahr beim Duell der Denver Broncos gegen die Miami Dolphins kamen rund 60 000 Fans in die Spree-Schüssel.

# TEST

MEGA DRIVE

Erst nach der Wahl eines Spielzugs wird der Ball freigegeben

ablauf und Steuerung blieben unverändert; der Play-Off-Turniermodus ist ebenso ein alter Bekannter wie die verschiedenen Wetterbedingungen. Die Stärken und Schwä-

chen gegenüber dem Vorgänger treten gegeneinander an. Ein paar zusätzliche, arg genuschelte Sprachfetzen von John Madden sowie eine Handvoll neuer Animationen werden auf der technischen Seite dazugeworfen.

John Madden Football verteidigt seine Spitzenposition knapp vor Segas drittem Montana-Modul (siehe Test in GAMERS 5). Aber ganz ehrlich: Wer Madden '92 hat, kann sich den Kauf von Madden '93 wirklich schenken. Für 120 Mark bekommt man lediglich aufgefrischte Statistiken und ein paar neue Animationsphasen geboten.

Schwach, daß den Programmierern innerhalb eines Jahres nicht mehr eingefallen ist. Electronic Arts bietet auch



Ein Blick aufs Hauptmenü: Sag mir, wo die Neuerungen sind...



keinen preisgünstigen Update-Service für Besitzer älterer Versionen an. Die neueste Inkarnation des Football-



## Alle Jahre wieder gibt's ein Football-Update von John Madden. Lohnt sich die Anschaffung des 93er-Jahrgangs?

**M**it den John-Madden-Titeln hält Electronic Arts seit zwei Jahren den Thron für Football-Simulationen auf dem Mega Drive besetzt. Die perspektivische Grafik und die weidli-

chen der einzelnen Mannschaften wurden jetzt den jüngsten Statistiken der amerikanischen NFL-Teams angepaßt. Es gibt vier zusätzliche historische Teams, die in einem kleinen Veteranen-

# JOHN MADDEN 93 FOOTBALL

## „GAMERS“ meint...

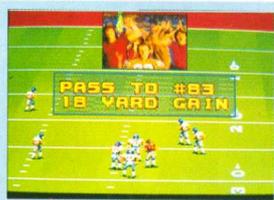
□ Blitzsaubere Football-Simulation ohne größere Schwächen. Technisch und spielerisch das Beste.

GRAFIK 2 SOUND 2

□ Viel zu wenig Neuerungen gegenüber Madden '92

NOTE 1

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts  
ca. Preis: DM 120.-



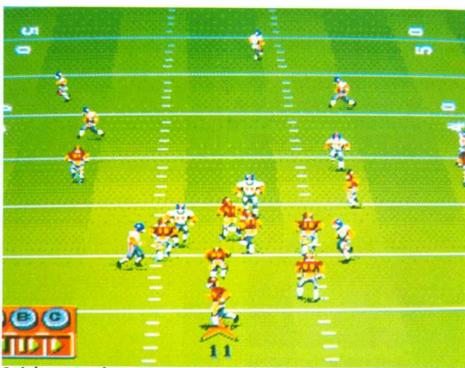
Ein Paß zum Liebhabe: Die Menge tobt, die Endzone naht



Der Touchdown ist vollbracht und wird statistisch seziiert

che Ausnutzung aller drei Feuerknöpfe bei der Steuerung sind die wesentlichen Vorzüge, durch die Mitbewerber auf die billigeren Plätze verdrängt wurden. Und weil man mit einem so schönen Spiel eine ganze Stange Geld verdienen kann (weltweite Verkaufszahl: über 1 Million), ist es mittlerweile Tradition geworden, im Jahresrhythmus „neue“ Versionen nachzuschieben.

Hielten sich schon die Unterschiede des ersten John Madden zur 92-Ausgabe in Grenzen, so muß man die Veränderungen von 92 zu 93 mit der Lupe suchen. Spiel-

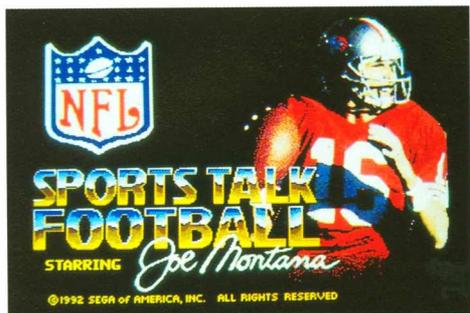


Spielzug-Analyse per Instant Replay

Klassikers lohnt sich nur für Mega Drive-Einsteiger, die noch keine Simulation dieser Sportart im Regal stehen haben. Wenn die Einfallslosigkeit bei den Programmierern anhält, wird sich der Hersteller hoffentlich weitere Madden-Aufgüsse ersparen.

Sieht man von Vergleichen zu den Vorgängern ab, bietet das Modul Spielspaß pur. Die übersichtliche Grafik ist ein Gedicht, die Bedienung erfreulich unkompliziert und durch die verschiedenen Team-Eigenheiten läßt sich der Schwierigkeitsgrad fast beliebig einstellen.

Heinrich Lenhardt



**Joe Montana 3 ist im Anmarsch: Sega packte das berühmte Reden-Reporter-Feature und ein paar neue Ideen in ein satte 12 Megabit strammes Football-Modul.**

**A**lle Jahre wieder endet die Sommerzeit, das erste Herbstlaub raschelt und die Videospiele-Hersteller freuen sich aufs umsatzträchtige Weihnachtsgeschäft. Ähnlich regelmäßig findet der Kampf um die beste Football-Simulation auf dem Mega Drive statt: In den letzten beiden Jahren konnte Electronic Arts mit seinen John Madden-Modulen Segas Joe Montana-Titel knapp schlagen. John Madden '93 steht in den Startlöchern, während Sega den dritten Montana-Titel schon fertig hat: Ende Oktober steht die Veröffentlichung von NFL Sports Talk Football an.

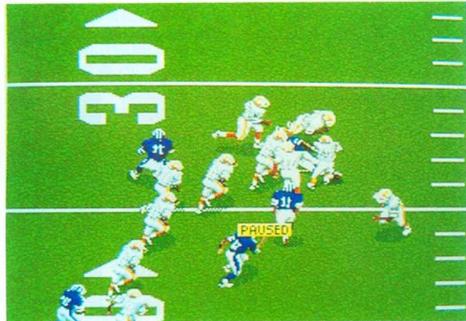
Im Prinzip basiert dieser Football-Update auf dem zweiten Montana-Modul. Es gibt den bewährten Ligamodus (mit Paßwort) ebenso wie die munter kommentierenden elektronischen Reporter, die allerdings nur dann verständlich sind, wenn man im Englischen fit ist. Bei den Spielzügen steht erneut das Zoom-in-Feature zur Verfügung: Zunächst wird eine Übersichtsgrafik des Platzes gezeigt, doch sobald der Spielzug gestartet wird, beschränkt sich der Bildschirmanschnitt auf eine schicke Nahaufnahme. Neben neuem Schnickschnack für Football-Experten (erstmal werden „echte“ NFL-Teamnamen verwendet und neue taktische Varianten stehen bei den Spielzügen zur Wahl) gibt es auch ein

paar handfeste, praktische Neuerungen. So könnt Ihr jetzt wählen, ob Ihr von links nach rechts (in Montana-Tradition) oder von unten nach oben (John Madden-Look) spielen wollt. Taucht die herangezoomte Nahaufnahme auf, stellt man beglückt fest, daß das Tempo einen Zahn zugelegt hat. Der eigene Spieler läßt sich durch den Geschwindigkeitsgewinn besser steuern und sprintet bei Run-

ten Montana-Modul keine Quantensprünge, aber die Verbesserungen, die sich Sega einfallen ließ, machen wirklich Sinn. Angesichts des 12-Mega-Aufwands hätte man aber noch eine Batterie springen lassen sollen. Vor allem für Football-Kenner bietet diese Neuauflage viele interessante Details und Spieliefe; John Madden '93 wird sich anstrengen müssen.

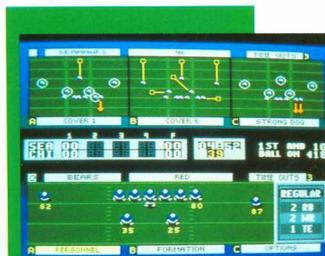
*Heinrich Lenhardt.*

**Im Zoom-Modus sind die einzelnen Aktionen der Spieler besonders detailliert zu sehen**

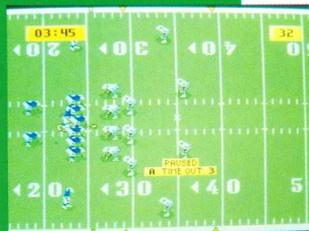


ning Plays leichtfüßiger über den Platz. Ihr könnt Euch auch ganz auf die Wahl der Spielzüge konzentrieren und deren Action-Umsetzung vom Computer erledigen lassen. Auch die Präsentation wurde verbessert: Bei der Übersichtsgrafik sehen die Spieler nicht mehr so krümelig aus, eine fetzige Titelmusik begleitet die Menüs und der gelegentlich eingeblendete Schiedsrichter wurde lebensecht digitalisiert.

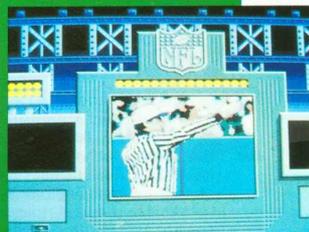
NFL Sports Talk Football bietet gegenüber dem zwei-



**Taktik für den Manager: Mit welchen Zügen wollt Ihr verteidigen?**



**Neben dieser Seitenansicht könnt Ihr auch von oben nach unten spielen**



**Der digitalisierte Schiedsrichter ist unerhittlich, wenn es um Regeln geht**

## „GAMERS“ meint...

**Montana Rückkehr mit Live-Reporter-Modus und ein paar kleineren Verbesserungen**

**GRAFIK**  
2-

**SOUND**  
2

**Wer Montana 2 schon hat, bekommt für sein Geld nicht allzuviel Neues geboten.**

**NOTE**  
**2**

**Genre:**  
Sport

**Hersteller:**  
Sega

**ca. Preis:**  
DM 140.-

# TEST

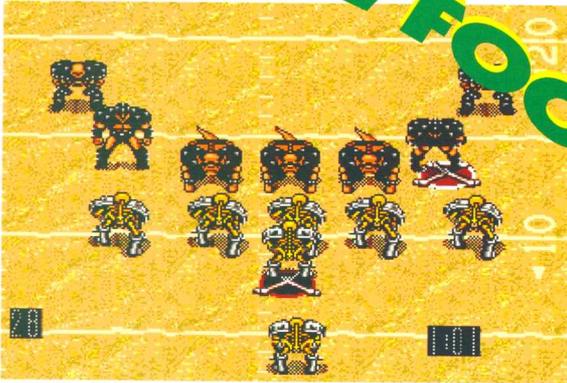
MEGA DRIVE

Während sich die Experten noch fleißig über die Gefahren radioaktiver Lebensmittel streiten, lassen sich auf

dem Mega Drive schon heute allerlei Kreaturen bewundern, denen das letzte Hot Dog wohl nicht so gut bekommen ist.



# MUTANT LEAGUE



Orgs, Skelette oder Roboter. Jede Rasse hat natürlich ihre Stärken und Schwächen. So sind die Knochenfuzzis recht flinke Gesellen, mangels Masse aber nicht allzu kräftig. Die Grundregeln sind dennoch für alle gleich: Deine Mannschaft muß irgendwie den Ball zur 0-Yard-Linie bekommen und

haus oder gar mit 'ner Harfe in der Hand auf „Wolke sieben“ wieder... Spätestens dann, wenn er auf eine der zahlreichen Spielfeldminen läuft.

Eine gutgepolsterte Reservebank hat also ihre Vorteile, und da Gewalt nicht alles ist, kommt es auch bei MLF auf die exakte Planung an. Wie bei den meisten „normalen“ Football-Games wählt Ihr zu Beginn jedes Spielzuges eine der vielen vorgegebenen Standard-Taktiken aus und gebt so Euren Boys genaue Anweisungen.

Abgesehen vom einzelnen Spiel bietet Euch Mutant League Football auch die Möglichkeit, eine komplette Saison durchzuzocken und nach der Meisterschaft zu greifen. Zu allererst solltet Ihr aber noch ausführlich von der Trainingsoption Gebrauch machen und ordentlich üben.

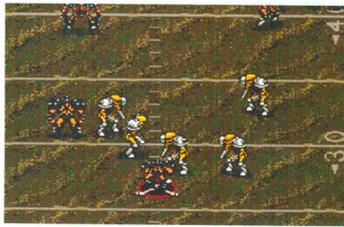
Electronic Arts hat alle wichtigen Spielelemente in das Game hineinverpackt. Technisch jedoch ist Mutant League Football lediglich „Durchschnitt“. Sowohl den Background-Grafiken als auch der Animation fehlt der letzte Feinschliff. Besonders die Bewegungsabläufe der

dort einen Touch-Down erzielen. Das möchte die gegnerische Mannschaft natürlich verhindern und ist in der Wahl der Mittel ebenfalls nicht zimperlich. Da wird getreten, geschlagen und notfalls

auch ein wenig energischer zugelangt. Wer nicht hart genug ist, findet sich bald im Kranken-

# FOOTBALL

Aber dank Electronic Arts gibt es jetzt ein Leben nach dem Strahlentod. Zumindest in Mutant League Football liefern sich diese futuristischen Plutonium-Zombis auch nach ihrem Ableben noch heiße American-Football-Duelle, getreu dem Motto: Im Krieg ist alles erlaubt. Und so braucht Ihr als Coach einer dieser Mannschaften keinerlei Skrupel an den Tag zu legen, um Euer Team zum Sieg zu führen. Je nach gewähltem Verein managt Ihr einen Haufen



Auf dem Spielfeld regiert die Gewalt...



... und auf der Tribüne jubeln die Massen



Dieser Trainer kennt keine Gnade mit seinen Recken

## „GAMERS“ meint...

**Nett aufgepepptes Football-Game mit einigen recht guten Ideen.**

**GRAFIK**  
3-

**SOUND**  
3

**Einige Schwächen in Grafik und Sound. Manchmal recht brutal.**

**NOTE**  
**3**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Electronic Arts**

ca. Preis:  
**DM 120.-**

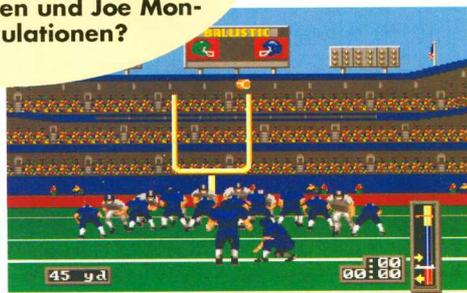
Spieler hätten fließender gestaltet werden können. Hier sieht das Ganze doch ein wenig abgehakt aus, und auch in Sachen Sound bleibt das Urteil leider gespalten.

Also: Football-Fans, die sich schon immer über pingelige Schiedsrichter und überflüssiges Regelwerk geärgert haben, dürften gern mal in das Modul reinschnuppern. Unbedingt notwendig ist das Game allerdings nicht.

Martin Klugkist

# MIKE DITKA POWER FOOTBALL

Accolades neuestes Footballmodul stellt sich der Konkurrenz. Hat es eine Chance gegen die John Madden und Joe Montana Simulationen?



Bei einem Extra-Punkt-Versuch wird Euch das Spielgeschehen aus einer übersichtlichen Perspektive präsentiert

so vertreten wie Übungskicken und eine Einstellungsmöglichkeit für die Länge der Viertel. 28 Teams spielen in der Liga. Alle NFL (National Football League) -Städte sind vertreten. Wahlweise können mit einem Kumpel zusammen taktische Tricks, Abwehr- und Angriffsformationen angesehen werden. Die Computerunterstützung, die Eure Spieler bei der Ballabgabe und beim Fangen haben, ist in vier Stufen zu reduzieren. Außerdem können die Spieler wegen Erschöpfung oder Verletzung ausfallen und Strafen der Schiedsrichter einstecken. Ob der Ball durch Fallenlassen verloren ist oder nicht, und ob Wind bei Eurem Match eine Rolle spielen soll, ist ebenfalls einstellbar. Nachdem diese rein formellen Fragen geklärt sind, kommen wir zum eigentlichen Spiel. Durch Werfen einer Münze wird entschieden, ob Ihr oder der Gegner beginnt. Angriff und

Verteidigung müssen eine Formation wählen. Je neun Aufstellungen, von denen jede sechs verschiedene Spiele oder Strategien enthält, sind einstellbar. Und dann geht es los, wobei losgehen zuviel gesagt ist. Das massive Taktikaufgebot und die mäßige Geschwindigkeit der Spielzüge lassen rechte Begeisterung nicht aufkommen. Der erste Eindruck lautet daher: Etwas konfus! Meiner Meinung nach muß ein Modul, gleich welchen Genres, schnell und unkompliziert zu verstehen sein. Nach



Ein hartes Tackling schaltet den Quarterback aus

Der Runner setzt sich durch und: Touchdown!

Wildes Durcheinander nach einem Punt

Die Aufstellungen lassen z.T. Spielzüge erraten

der Lektüre des Handbuches ist man allerdings nur um wenig schlauer, was auch auf die lausige deutsche Übersetzung zurückzuführen sein dürfte. Die Grafik kann sich sehen lassen, und der Sound verursacht ebenfalls keine Kopfschmerzen. Ein Footballmodul für Taktiker, nicht für Spielfetischisten.

Carsten Schmitz



Vor jedem Spielzug könnt Ihr die Aufstellung Eures Teams bestimmen



Zu Beginn des Spiel wird Euch das Optionsmenü präsentiert

American Football Modul für das Mega Drive nach Europa. Namensgeber ist Mike Ditka, der Trainer der Chicago Bears. Im Hauptmenü gibt es massig Auswahlmöglichkeiten. Einzelspiele, Play-Off-Runden mit Passwort-System, sowie Zwei-Minuten-Crash-Wertungen sind eben-

lassen verloren ist oder nicht, und ob Wind bei Eurem Match eine Rolle spielen soll, ist ebenfalls einstellbar. Nachdem diese rein formellen Fragen geklärt sind, kommen wir zum eigentlichen Spiel. Durch Werfen einer Münze wird entschieden, ob Ihr oder der Gegner beginnt. Angriff und

## „GAMERS“ meint...

Komplexe und umfangreiche Footballsimulation mit vielen taktischen Elementen.

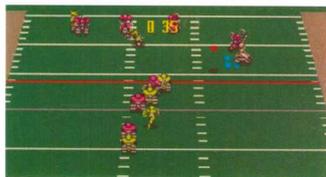


Bleibt trotz einiger Extras hinter Madden und Montana zurück.

**NOTE**  
**3**

Genre:  
**Sport**  
Hersteller:  
**Accolade**  
ca. Preis:  
**DM 100.-**

# TEST CYBERBALL



Fängt er ihn oder fängt er ihn nicht?

Schauplatz ist das 21. Jahrhundert, Eure Spieler sind allesamt Roboter. Ihr könnt im Match gegen den Computer oder zu zweit aus 28 Teams wählen. Die ursprünglichen Spielregeln wurden mit einigen „zeitgemäßen“ Extras erweitert. So ist das Spielgerät nicht aus Leder, sondern besteht aus Sprengstoffen, die sich in vier Stufen aufheizen können. Gelingt es nicht, das Ei rechtzeitig in die Endzone zu tragen, kann es zu einer Explosion kommen. Auch Eure Spieler können nach rüden Attacken der Gegner schon mal eine Rauchwolke hinter sich herziehen. Um dies

zu vermeiden, müßt Ihr Euch rechtzeitig ein besseres Modell kaufen. Das Geld dafür erhält man durch gelungene Spielzüge. Wer beim Football gerne auf menschliche Spieler verzichten möchte, wird eher von Mutant League begeistert sein, da man Cyberball das Alter von vier Jahren doch zu stark anmerkt.

Reza Abdolali

## GAMERS meint...

Passwortschutz, 2 Player Modus

GRAFIK 4. SOUND 4.

Zu tristo Gesamtdarstellung, als das dieses Game den Vergleich mit den Hits des Genres standhalten könnte

NOTE 4.

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 100.-



Der Minikicker eröffnet das Spiel mit einem fulminanten Schuß

# Great Football



Great Football hat auf dem Master System den gleichen Stellenwert wie Cyberball auf dem Mega Drive. Es kann mit keiner der neueren Sportsimulationen konkurrieren, da die Darstellungsform des Games leider viel zu simpel ist. So könnt Ihr lediglich in zwei Punkten selektieren. Zum einen, ob Ihr alleine oder zu zweit loslegen wollt, zum anderen, welches der 12 Teams Euch am ehesten zusagt. Das Spielfeld ist mit einer Breite von ungefähr fünf Bildschirmen sehr klein, die Spieler dementsprechend winzig. Folglich kommt es im Verlauf eines Matches zu vielen unübersichtlichen Situationen. Die Zahl der möglichen Spielzüge ist dürftig, da höchstens neun Formationen

zur Wahl stehen. Demnach sollten sich footballbegeisterte Master System Besitzer lieber einmal die Joe Montana Variante anschauen.

Reza Abdolali

## GAMERS meint...

Zwei Player Modus.

GRAFIK 4. SOUND 4.

Zählt im Vergleich zu heutigen Simulationen zu einer Urzeit-Generation.

NOTE 5

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 80.-



Mit weiten Pässen knockt man leicht die gegnerische Abwehr

# Super High Impact

American Football von der weniger

ernsten Seite: Raufereien stehen hier im Mittelpunkt

Detailversessene Regeltreue und realistische Sportatmosphäre gefällig? Wer auf solche Features Wert legt, der lese lieber gegenüber bei John Madden Football weiter. Super High Impact simuliert zwar im weitesten Sinne die Sportart American Football, nimmt sich dabei aber ähnlich viele Freiheiten heraus wie die Basketball-Balgerei Arch Rivals.

Nachdem Ihr Euch durch die Optionen gekämpft habt (Wahl der Mannschaften und des Spielmodus: Alleine oder zu zweit gegen den Computer bzw. alleine gegen ein Computerteam), geht's ins Stadion. Ihr seht das Geschehen von der Seite und spielt nach links bzw. rechts. Zur Wahl stehen je ein Dutzend Spielzüge in der Angriffs- bzw. Verteidigungsphase, was im Vergleich zu anderen Football-Modulen etwas mickrig ist. Ihr habt jeweils einen Spieler bei der anschießenden Ausführung direkt unter Joypad-Kontrol-

le, per Feuereknopf B schaltet man auf denjenigen wandelnden Kleiderschrank um, der dem Ball am nächsten ist. Die herb-humorige Note äußert sich in ein paar Fetzen Sprachausgabe (die Spieler werfen sich ein paar verbale Nettigkeiten zu), gelegentliche Schlägereien werden spontan veranstaltet (die sich im Options-Menü auch ausschalten lassen) und so manche Akteur zerlegt es nach einem satten Crash in seine Ausrüstungs-Einzelteile.

Der humoristische Anstrich blättert aber schon nach einer Viertelstunde ab; auch das übertriebene simple Spielprinzip vermag niemanden auf Dauer zu fesseln. John Madden und Joe Montana haben angesichts dieser laschen Konkurrenz Grund zur unbeschwerten Heiterkeit.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

Football-Actionspiel mit ein paar netten Gags, Schmissige Musik, drei Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK 3. SOUND 2

Schwächen bei Steuerung und Komplexität, kein Turniermodus. Keine Chancen gegen Madden.

NOTE 4

Genre: Sport  
Hersteller: Flying Edge/ Acclaim  
ca. Preis: DM 120.-

# Joe Montana FOOTBALL



**San Franciscos Star-Quarterback Joe Montana kann beruhigt sein: Auf dem Master System macht ihm Mr. Madden keine Konkurrenz.**

**J**oe Montana stand bislang fünfmal Pate für ein Sega Modul. Die einzige Master System Version war gleichzeitig die erste dieser Reihe. Wahlweise können zwei Mitspieler gegeneinander antreten, um zunächst eines der insgesamt 28 Teams zu verpflichten. Im folgenden wird der Schwierigkeitsgrad festgelegt. Wie

schon beim drei Jahre älteren Great Football wird in vertikaler Richtung gespielt, Größe des Feldes und der Spieler sind fast identisch. Die Zahl der möglichen Spielzüge ist jedoch deutlich höher. So stehen in der Offensive und in der Verteidigung insgesamt über 20 verschiedene Formationen zu Verfügung. Zusätzlich hat der gute Joe für die jeweilige Situation einen heißen Tip parat. Seid Ihr in der Defensive, lassen sich Mitspieler mit der Taste 2 anwählen, während Ihr mit

dem ersten Fall allerdings, um die gegnerischen Abwehrrecken zu blocken. Da die Figuren sehr klein dargestellt sind, ist es nicht gerade einfach, sie jederzeit kontrolliert zu steuern. Besonders, wenn man einen Pass fangen will oder sich durch die Abwehrreihen mangeln möchte, mangelt es an der nötigen Übersicht. Insgesamt ist dieses Game guter Durchschnitt, das besonders zu zweit einigen Spaß bereiten kann.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

□ Zwei-Player-Modus, drei Schwierigkeitsgrade, über 25 verschiedene Spielzüge.

GRAFIK **3-** SOUND **4**

□ Die zu klein gerenderten Figuren sind ungenau zu steuern, kein Turniermodus.

NOTE **3**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 90.-**

Das Spielfeld scrollt auf dem Bildschirm von links nach rechts



**K**napp ein Jahr nach Erscheinen der Master System Version veröffentlichte Sega eine Montana Folge auf dem Game Gear. Beide Teile sind fast identisch. Die Darstellung des Spielgeschehens, die Anzahl der möglichen Formationen, sowie die Zahl der Teams und die Tastenbelegung ist gleich geblieben. Mit einem Gear zu Gear Kabel habt Ihr auch hier die Möglichkeit gegeneinander anzutreten. Neben die-

sen erfreulichen Punkten wurden allerdings auch die schwächeren Seiten des Games übernommen. So stören vordergründig die unvermeidlichen Spieleransammlungen, die besonders auf dem kleinen Game Gear Bildschirm die genaue Position der Football-Pille teilweise nur erahnen lassen.

Die wenigen Soundeffekte sind zufriedenstellend und auch das flüssige Scrolling überzeugt. Leider müßt Ihr

**Da sich die Zahl der guten Sportsimulationen auf dem GG in Grenzen hält, erfreut uns dieses Game besonders.**

auf jedwede Extras verzichten, die beispielsweise von den neueren Mega Drive Teilen der Montana Trilogie bekannt sind. Man hat weder einen Liga-Modus, eine Zeitlupe, geschweige denn einen Live Reporter mitgeliefert. Trotzdem zählt Joe Montana

zu den besseren Sportmodulen und Fans sollten, nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, daß dieses bislang die einzige Footballsimulation auf dem Game Gear ist, ruhig zugreifen.

Reza Abdolali



# JOE MONTANA FOOTBALL

## „GAMERS“ meint...

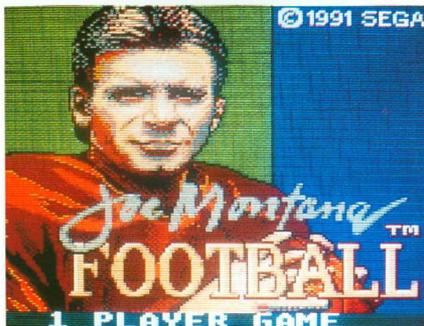
□ Zwei-Player-Modus und drei Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK **2-** SOUND **3**

□ Teilweise unübersichtlich, kein Turniermodus.

NOTE **2-**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 80.-**



© 1991 SEGA

Der Held dieser Sport-simulation: Joe Montana, wie er lebt und lobt

## AMERICAN BOWL

Vorbereitungs-Spiel im Berliner Olympia-Stadion. Am 7. August treffen die Buffalo Bills auf die Minnesota Vikings. Unbedingt hingehen! 12 Stunden Football-Party total.

## BALL

Das Lederei ist 28 cm lang, wiegt 400 g. Er wird getragen, geworfen oder gekickt.

## BLITZ

Ein Überraschungsmanöver der Verteidigung, bei dem einer oder mehrere Linebacker über die Scrimmage Line laufen, um den Quarterback zu sacken.

## CADENCE

Der Ruf des Quarterbacks, bevor der Ball geworfen wird.

## CHEERLEADER

Meistens weibliches Mitglied einer Gruppe, welche die Zuschauer in den entstehenden Spielpausen mit Tanz- und Gymnastikvorführungen unterhält.

## DEFENSE

Die Abwehrformation eines Teams, die vier Feldgewinn-Versuche der gegnerischen Offense im Keim ersticken sollen.

## ENDZONE

Bereich hinter der Torlinie. Wird der Ball dorthin getragen oder in dieser Zone gefangen, gibt's Punkte.

## FIELD GOAL

Drei Punkte, die verdient werden, wenn ein Place Kick über die Torstange und zwischen die Torpfosten geht.



## FUMBLE

Wenn ein balltragender Spieler denselben durch geblockt oder getackelt werden oder durch eigene Unachtsamkeit verliert und die gegnerische Mannschaft dadurch in Ballbesitz gelangt.

## GOAL POSTS

Die Torstangen am Ende des Spielfelds.

## HUDDLE

Kurze Mannschaftsbesprechung auf dem Spielfeld, in der allen der nächste Spielzug erklärt wird.

## INCOMPLETION

Ein nicht gefangener Paß. Der Spielzug wird wiederholt. Der Angreifer verliert ein Down (eine von vier Möglichkeiten, um einen Raumgewinn von 10 Yards (etwa 10 m) zu erzielen).

## INTERCEPTION

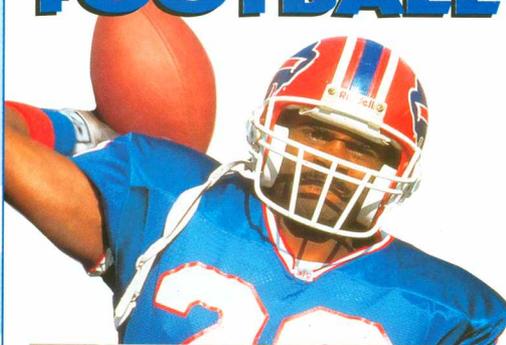
Wenn ein Pass von der gegnerischen Mannschaft abgefangen werden kann, erwirbt sie sich damit das Recht auf einen sofortigen Gegenangriff.

## KICKER

Per Fußtritt wird im vierten Down versucht, den Gegner möglichst weit in die eigene Hälfte zurückzudrängen.



# KLEINES FOOTBALL





**Football-**  
spieler bei  
der Arbeit:  
Harte Tack-  
les sind an  
der Tages-  
ordnung

## ABC

Da das doch recht umfangreiche Regelwerk des amerikanischen Nationalsports hierzulande nicht allzu bekannt ist, haben wir für Euch die wichtigsten Schlagwörter erklärt.

### LINEBACKER

sind die vielseitigsten und explosivsten Spieler der Defense. Hauptaufgabe: Den gegnerischen Spielmacher zu „blitzen“ (umzureißen).

### MVP

Most valuable player. Wertvollster Spieler eines Endspiels.

### NFL

Quasi der DFB Amerikas. Die National Football League besteht aus 28 Teams. Ihr Sitz ist in New York, 410 Park Avenue.

### OFFENSE

Angreifer, mit der Möglichkeit zu punkten. Spielzüge gehen vom Quarterback aus.

### PENALTY

Strafen. Alle Regelwidrigkeiten, Fouls etc. werden mit Raumstrafen oder Downverlust geahndet.

### QUARTERBACK

Spielmacher, die Stars der Mannschaften. Bester Quarterback 1993 wurde Troy Aikman vom Superbowl-Sieger Dallas Cowboys.

### RECEIVER

Paßempfänger, bekommt den Ball vom Quarterback zugespült, rennt in die Endzone und macht die Punkte.

### SACK

Ein Tackle oder anderer Angriff auf den Quarterback, während dieser einen Paß versucht.

### SCRIMMAGE LINE

Die theoretische Querlinie, die bei jedem Beginn eines Plays Angriff und Verteidigung trennt.



### SHOTGUN

Spielzug, bei dem der Quarterback die Wahl zwischen vier oder fünf stürmenden Receivern hat.

### TACKLE

Einen Spieler stoppen, zu Boden rammen.

### TOUCHDOWN

Den Ball in die Endzone tragen. Ein Touchdown zählt sechs Punkte. Der Kicker erhält anschließend die Chance zur Erhöhung (PAT= Point after Touchdown; zählt einen Punkt).

### PUNT

Ein Abstoß von der Scrimmage Line, der gemacht wird, indem der Ball mit der Hand fallengelassen und mit dem Fuß getreten wird.

### UMPIRE

Einer von sieben Schiedsrichtern.

### VIERTEL

Die Spielzeit besteht aus vier Vierteln zu je 15 Minuten effektiver Dauer. Halbzeitpause nach dem zweiten Viertel (ca. 15 Min.).

### WORLD LEAGUE

Zur Zeit eingefrorener Versuch der NFL, Football nach Europa zu exportieren. In der Weltliga spielt die Frankfurt Galaxy, lockte über 30 000 Fans pro Spiel ins Waldstadion.

### XXXL

Kleidergröße von Abwehrklotz William Perry (Chicago Bears). Der „Fridge“ (Kühlschrank) brachte es an guten Tagen auf über 150 kg.

### YARD

Maßeinheit, in der Pässe, Raumgewinn etc. gemessen werden (0,9144 m).

### ZONE

Ein Deckungsbereich, den ein Defense-Spieler „sauber“ zu halten hat.

## JOHN MADDEN FOOTBALL

(MD)

Auf den ersten Blick erscheinen die John Madden Football Simulationen nicht nur sehr komplex, sondern auch kompliziert. Daß zweites nicht der Fall ist, wollen wir Euch anhand der folgenden Tips beweisen, für die wir einige der grundlegenden

Spieldzüge zusammengestellt haben.

Kenner des Spiels werden eventuell bemerken, daß wir Bilder aus dem zweiten Teil der Reihe benutzt haben. Die Tips sind aber ebenso für den ersten und den dritten Teil gültig.

### PASS-SPIEL



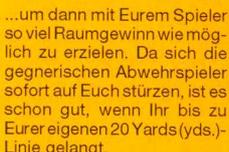
Zunächst legt Ihr fest, unter welchen Bedingungen und mit welchen Mannschaften Ihr spielen wollt. Habt Ihr Euch entschieden, drückt Start. Dann wird eine – rein informative – Vergleichsstatistik der beiden Teams erscheinen.



Vor dem Spiel gibt Euch der Kommentator John Madden noch ein paar Ratschläge



Wenn Ihr Washington seid (das rote Team), hat Euer Gegner in dieser Situation den Kick Off (Anstoss). Eure Aufgabe ist es nun, den Ball zu fangen,...



...um dann mit Eurem Spieler so viel Raumgewinn wie möglich zu erzielen. Da sich die gegnerischen Abwehrspieler sofort auf Euch stürzen, ist es schon gut, wenn Ihr bis zu Eurer eigenen 20 Yards (yds.)-Linie gelangt.



Jetzt dürft Ihr Euren ersten Offensiv-Spielzug beginnen. Die drei Kästen über dem Spielfeld zeigen immer die Möglichkeiten an, die Ihr wählen könnt. Über den Kästen sind die Buchstaben A, B und C. Wenn Ihr den linken Kasten

(Spielzug) wählt, müßt Ihr Taste A auf dem Joypad drücken. Weitere Spielzüge erscheinen, wenn Ihr das Steuerkreuz nach links oder rechts drückt. Sobald Ihr gewählt habt,...

...müßt Ihr die Aufstellung Eurer Offense bestimmen. Hier geht Ihr genau wie beim ersten Auswahlverfahren vor.

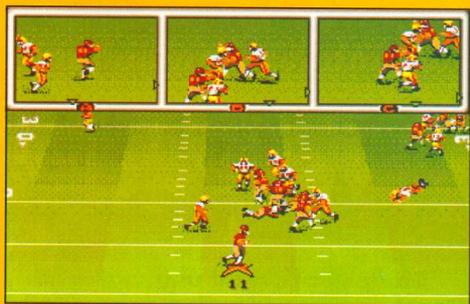


Zuletzt legt Ihr noch fest, wohin Eure Passfänger laufen sollen. In unserem Beispiel wählen wir „Post In“, also drücken wir Taste B. Auf dem Bild im Kasten sieht man, daß Spieler A sich von links zur Mitte hin freilaufen wird.

Habt Ihr auch diesen Punkt selektiert, postieren sich die Mannschaften. Mit Taste C eröffnet Ihr den Spielzug – Euer Quarterback bekommt den Ball...



...und Ihr bewegt ihn, wie es im Football üblich ist, zunächst ein Stück zurück, um Distanz zu den Abwehrspieler zu bekommen. Drückt Ihr jetzt noch einmal C,...



... erscheinen am oberen Bildrand drei Fenster. Sie zeigen Euch, ob die Spieler, welche zuvor in dem „Post In“-Kasten zu sehen waren, freistehen oder gedeckt sind. Wie erwähnt, läuft sich Spieler A von links zur Mitte hin frei. Im Fenster seht Ihr, daß der Verteidiger ihm nicht folgen kann. Deshalb drückt jetzt schnell Knopf A, und Euer Quarterback wird...



...sofort darauf einen Pass werfen. Das Bild schaltet um. Jetzt müßt Ihr Euren Spieler im Hintergrund in Richtung des Balles dirigieren. Habt Ihr alles richtig gemacht,...

...fängt der Crack die Pille. Wenn er nicht sofort getackelt wird, könnt Ihr sogar noch ein paar weitere Yards gutmachen.



Sobald Euer Spieler aber erst einmal am Boden liegt, ist der Spielzug abgeschlossen und es geht wieder von vorne los – sprich: Ihr müßt Euren nächsten Spielzug einstellen.

## FIELD GOAL-VERSUCH



Falls Ihr es einmal nicht schaffen solltet, die vorgeschriebenen 10 Yards innerhalb von vier Versuchen zu bewältigen, habt Ihr die Möglichkeit, ein Field Goal zu erzielen. Dafür wählt Ihr „Special Teams Field Goal“ (hier Kasten B).

Danach sind die Field Goal Kästen zu sehen. Ihr habt aber auch die Chance, Euren Gegner zu täuschen, indem Ihr Euch wie bei einem Goal-Versuch aufstellt, aber einen „normalen“ Zug ausführt (hier Kasten B).



Wenn Ihr dann doch einen Field Goal-Versuch wagt, sind am linken unteren Bildrand eine Power- und eine Richtungsskala zu sehen. Wenn Ihr Knopf C drückt, läuft Euer Kicker an, und ein Balken...



...füllt langsam die Powerskala. Wenn der Balken am größten ist, drückt Ihr noch einmal C. Falls Ihr nicht in der Mitte des Feldes seid, müßt Ihr zuvor noch mit Hilfe des Steuerkreuzes die Richtung ändern.



## DEFENSE



Habt Ihr Eure Aktion (erfolgreich oder nicht) beendet, ist Euer Team in der Defense. Auch hier stehen diverse Spielzüge zur Wahl, welche...

...nacheinander selektiert werden müssen. Zuerst das Team, dann der jeweilige Spielzug. Je nach Spielsituation läßt sich erahnen...



...welchen Zug Euer Gegner vorhat. Dementsprechend wählt Ihr Eure Verteidigungsaufstellung. Sie kann auf ein Passspiel eingestellt sein,...

...aber auch einen Ring bilden. Je länger Ihr spielt, desto mehr Variationen werdet Ihr kennenlernen. So gibt es jede Menge Abwechslung.



## LAUF-SPIEL



Nun seid Ihr an der 49 Yard-Linie des Gegners. Wollt Ihr jetzt statt einem Pass- ein Laufspiel probieren, wählt Ihr zuerst „Big“. Dies ist einfach eine Bezeichnung für diese Art von Spielzügen.

Im Kasten B erscheint nun „HB Counter“. Der gelbe Balken zeigt ein Laufspiel an. Ihr seht, daß der Pfeil nach links zeigt, also wird sich Eure Mannschaft dementsprechend aufstellen.



Um den Angriff zu starten drückt Ihr wieder C. Der Quarterback läuft nun automatisch zu einem Eurer Spieler zurück und übergibt den Ball. Diesen Spieler könnt Ihr dann steuern.

Da die Blocker Eurer Mannschaft auf den angegebenen Spielzug eingestellt sind, solltet Ihr jetzt auch tatsächlich nach links laufen. (Es sei denn, ein gegnerischer Abwehrspieler steht genau dort.)



Den feindlichen Blockern könnt Ihr manchmal mit Körpertäuschungen ausweichen. Ab und zu ist es auch ratsam, nicht den direkten Weg geradeaus zu wählen. So kommt Ihr zwar langsamer zu einem Yardgewinn,...

...seid aber vom Gegner nicht so leicht zu berechnen. In diesem Fall hätte ein einziger Lauf schon fast für ein neues erstes Down gereicht.



# GAME-Island Berlin

Neu: Verleih

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Denau Str. 51 1000 Berlin 44  
U-Bahnhof Rathaus Neukölln  
Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

## JOE MONTANA FOOTBALL 2 (MD)

Für den zweiten Teil des Football-Klassikers gibt es einen Sondercode, mit dessen Hilfe sich alle Spielpaarungen einzeln anwählen lassen. Er enthält zwei Freistellen, in die Ihr Buchstaben und Zahlen einsetzen müßt, damit der Code vollständig wird.

Der Code lautet \_ 00 \_ X XXXAX

Das erste Freifeld steht für das Team, das zweite für die Spielwoche. Die Buchstaben „B“-„Q“ stellen die Wochen „1“ bis „16“ dar, „R“ die erste Play-Off-Runde, „S“ die zweite und „T“ den Sega Bowl.

- A Atlanta vs. New York
- B Buffalo vs. New York
- C Chicago vs. Los Angeles
- D Cincinnati vs. New York
- E Cleveland vs. New York
- F Dallas vs. Los Angeles
- G Denver vs. New York
- H Detroit vs. Cincinnati
- I Green Bay vs. Cincinnati
- J Indianapolis vs. New York
- K Kansas City vs. New York
- L Houston vs. New York
- M Los Angeles vs. New York
- N Los Angeles vs. Los Angeles National
- O Miami vs. New York

- P Minnesota vs. Cincinnati
- Q New Orleans vs. Los Angeles
- R New England vs. New York
- S New York vs. Cincinnati
- T New York vs. New York National
- U Philadelphia vs. Kansas City
- V Phoenix vs. Cincinnati
- W Pittsburgh vs. New York National
- X San Diego vs. New York
- Y Seattle vs. New York
- Z San Francisco vs. Seattle
- 0 Tampa Bay vs. Los Angeles
- 1 Washington vs. Cincinnati

### JOHN MADDEN FOOTBALL ACTION REPLAY CODES

- 008FE 45630 Ein Touchdown ist nur drei Punkte wert
- 008FE 45030 Ein Touchdown ist acht Punkte wert
- 0074C A000X Das Besucherteam startet mit X „Time outs“
- 0074C 4000X Das Heimteam startet mit X „Time Outs“
- 00926 600XX Das Spiel startet mit XX-Sekunden

## JOHN MADDEN FOOTBALL '92 (MD)

Mit diesen Paßwörtern kommt Ihr sofort ins Finale.

ATLANTA	D72C 835L	MINNESOTA	CC50 N7W4
BUFFALO	DWJ4 NLPV	NEW ENGLAND	DG10 WJCT
CHICAGO	DNGT Y8PO	NEW JERSEY	CS41 LX68
CINCINNATI	C536 LLJY	NEW ORLEANS	DV8X CHZG
CLEVELAND	BH50 J4GN	NEW YORK	BTCH RSRX
DALLAS	BDNZ ZTR1	OAKLAND	BH4M BJ03
DENVER	DNZ7 N50D	PHILADELPHIA	BTGB F4Y9
DETROIT	BHL5 OXB6	PHOENIX	DR85 KS35
GREEN BAY	C2VO RH5F	PITTSBURGH	DWN8 M06J
HOUSTON	CLDC KBFT	SAN DIEGO	C8X8 RT1V
INDIANAPOLIS	DKXL Z1LW	SEATTLE	D5KT 9LWW
KANSAS CITY	DGXN TKWT	SAN FRANCISCO	CC7C DVLS
LOS ANGELES	BHJF GFVR	TAMPA BAY	DNBS 1KMB
MIAMI	C2Z4 ZSZS	WASHINGTON	FB16 WJWP

# Call us!

## Infoservice

DER HEISSE DRAHT FÜR SCHNELLEN RAT.

TIPS & TRICKS FÜR MEGAFREAKS.

NULL PROBLEMO AUF LEVEL 42.

ZUR MUSCHEL GREIFEN UND PHONEN:

MONTAGS BIS FREITAGS VON 10.00 BIS 18 00 UHR.

UNTER **040/22 709 61**.

ODER FILZSTIFT KREISEN LASSEN.

UND AB GEHT DIE POST. AN:

SEGA INFOSERVICE, POSTFACH 305568, 20317 HAMBURG.

NOCH FRAGEN? BITTE MELDE DICH!

The SEGA logo is displayed in a stylized, blue, blocky font with a white outline. It is set against a yellow, jagged, starburst-like background that resembles a comic book explosion. The background of the entire advertisement is a blue and teal halftone pattern with faint, large-scale text that appears to be '0000'.

# TOTAL!

## 100 % NINTENDO

*So, so. Du gehörst also auch zu denen, die meinen, sie hätten schon alles gesehen. Kein Wunder - Du liest regelmäßig GAMERS, hast alle SEGA-Module geknackt, kennst sämtliche Tips & Tricks. Aber... eben doch noch nicht alles.*

*Denn von Deinen Freunden (oder Deiner Zweit-Konsole?) weißt Du, daß auch in der Nintendo-Welt jede Menge abgeht. Und was genau, erfährst Du ab 28.5. monatlich in TOTAL!, dem brandneuen Nintendo Magazin, das weiß, wo's langgeht. So kompetent wie GAMERS, so spannend wie GAMERS, so informativ wie GAMERS. Natürlich auch genauso unabhängig und unbestechlich. Denn TOTAL! kommt von den Cracks, denen Du vertraust - der GAMERS-Crew, die ab sofort Deine G A M E R S- & T O T A L! Crew ist.*

# WANN



**KOMMT!**

**ab 28.5. am Kiosk** ◆

# ZUM THEMA

**A**ls gefühlskalter Eisblock wurde der 24jährige Elmshorner immer wieder dargestellt. Emotionslos, berechnend, kühl. In diesem Augenblick, nach 3 Stunden 12 Minuten Spielzeit und dem 7:5, 6:7 (1:7), 7:6 (9:7), 6:4 über den Russen Andrej Tschesnokow, waren ihm die Fotolinsen, die 10 430 Zuschauer, die Fernsehkameras egal. Es war sein Moment, sein Erfolg, und der war schöner als der Wimbledon-Sieg 1991. Und es war der erste Sieg eines Deutschen seit 29 Jahren. 1964 gewann Wilhelm Bungert das Turnier. Teilen wollte Michael seinen Triumph nur mit einer Person: Ehefrau Jessica (die ehemalige Freundin des verstorbenen Hamburger Tennisspielers Michael Westphal). Nach dem Sieg flankte er über die Ehrenloge, küßte und umarmte seine „Jessy“. „Schon nach dem verlorenen Hamburg-Finale 1992, als wir noch nicht verheiratet waren,



Michael's Rückhand ist in der Tennis-Welt gefürchtet

**D**a s hatten Michael Stich wohl nur die wenigsten zuge-  
traut. Nicht, daß er gewinnt, man weiß, daß er zu den Tennis-Cracks gehört. Aber der Gefühlsausbruch nach seinem Triumph bei den 87. German Open in Hamburg! Immer wieder mußte er bei der Siegerehrung Anlauf

nehmen, um dann mit stokkender Stimme seinen Gefühlsausdruck zu verleihen: „Es ist ein Traum. Seit 15 Jahren bin ich mit meiner Familie immer hier gewesen, habe die großen Spieler gesehen und von einem Turniersieg hier geträumt.“ Er schämte sich seiner Tränen nicht.



Was für ein Tag, Michael holt den Pott und Deutschland ist glücklich. Nach 29 Jahren gewinnt ein Deutscher die German-Open wieder einmal – und weint dabei vor Glück.

habe ich mich für ihre Unterstützung bedankt“, sagte Michael Stich. „Jetzt muß ich noch mal sagen, daß sie mir unheimlich geholfen hat.“ Jessica Stich, geborene Stockmann, zählt gemeinsam mit Boris Beckers Verlobten Barbara Feltus und Lothar Matthäus Lebensgefährtin Lolita Morena zu den meist fotografierten Sportler-Frauen in Deutschland. Die 26jährige füllt diese Position mit Bravour aus. In der Privatloge immer in den Augen der Kameras.

Michael Stich hat sich wieder unter die Top Ten der Welt gearbeitet, wird auf der neuen Rangliste auf Platz 9 geführt. „Ich habe zuletzt sehr hart trainiert, um wieder nach vorn zu kommen“, sagte der Elmshorner. Die Arbeit zahlt sich aus. „Er wirkt austrainiert und

bewegt sich besser als zuletzt“, urteilt der Trainer Günter Bosch. „Er springt fast so hoch wie der Basketballer Michael Jordan.“ Und den nennen sie immerhin „Air“.

Stich zeigte Größe auch außerhalb des sportlichen Bereiches. Statt der Versuchung zur Hämie gegenüber seinem Konkurrenten Becker

nachzugeben, plädierte er für Verständnis für den Welt-ranglisten-Vierten, der immer wieder auf Sandplätzen scheitert: „Man kritisiert ihn immer sehr, teilweise unberechtigt. Keiner weiß wie er trainiert, keiner weiß was in ihm vorgeht“, meinte er über seinen ehemaligen Daviscup-Kollegen. „Man sollte ihm ein-

Bussi, Bussi für den Champion, Jessica hatte großen Anteil am Sieg des Hamburgers





Schwannensee auf dem Rothenbaum. Steffi machte bis zur letzten Runde eine gute Figur.

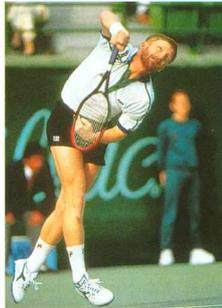
fach mal ein wenig Ruhe zugestehen.“ Die vielzitierte Feindschaft zwischen Boris und Micha scheint begraben.

**Blickpunkt Rothenbaum:** „Wenn nicht der schreckliche Zwischenfall mit Monica Seles gewesen wäre, dann würde die Bilanz der beiden Hamburger Turnierwochen so gut wie eigentlich noch nie ausfallen“, zog Turnierdirektor Günter Sanders ein Fazit der großen Tennis-Veranstaltungen am Rothenbaum.

Der sportliche Erfolg, den der Deutsche Tennis Bund erringen konnte, ging einher mit einem riesigen Zuschauererzuspruch. Insgesamt kamen über 150 000 Menschen auf die Traditionsanlage am Hamburger Rothenbaum, wobei bei den Damen mit 53 000 ein neuer Besucherrekord aufgestellt wurde und bei den Herren wieder die magische 100 000er-Grenze erreicht wurde. Das merkten auch besonders die Anwohner rund um die Anlage. Parkplatz-Chaos über 14 Tage, obwohl die U-Bahn-Station „Hallerstraße“ direkt an der Anlage mündet.

Das Wetter trug das Seine zum Gelingen der beiden Veranstaltungen (Citizen-Cup der Damen, Panasonic-Open der Herren) bei. Denn nachdem in den Vorjahren stets Regen den Ablauf beeinträchtigte (Spötter nannten den Turnierort schon „Regenbaum“), 1991 und 1992 sogar zu Endspielverschiebungen auf den Montag führte, herrschte diesmal Kaiserwetter.

Noch nie ging es am Rothenbaum um soviel Preisgeld wie in diesem Jahr. 375



Bobbelsche und Babs im Pech, Micha und Jessy im Glück. Woran das wohl liegen mag?

000 Dollar bei den Damen, 1,7 Millionen Dollar bei den Herren – neuer Rekord. Dazu bemerkte Vermarkter Peter



Schick, die Hamburgerinnen führten die Haute Couture vor



Fotos: Bongarts

Henke: „Der Rothenbaum hat sich bisher noch nie als Auslöser dieser Preisgeldspirale erwiesen, aber auch wir haben natürlich im Rahmen der von der ATP veranstalteten Turniere nachgezogen.“ Die Grenze scheint wegen wachsender Rezession in der deutschen Wirtschaft erreicht.

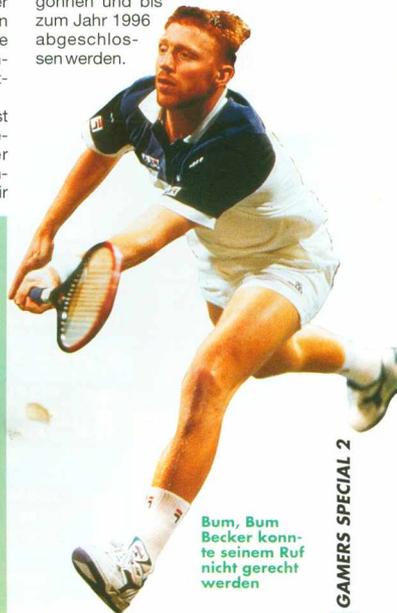
Das Zuschauerinteresse ist hingegen nach wie vor riesengroß. Pressesprecher Jens Peter Hecht: „Schon lange vor Turnierbeginn sind wir



So nah doch so fern – Die GAMERS-Redaktionsräume liegen einen Steinwurf vom Center Court entfernt – wenn da nicht die nächste Ausgabe wär

praktisch ausverkauft. So wurden schon seit einiger Zeit Überlegungen angestellt, wie wir die Kapazität dieser ohnehin mit Abstand größten Tennisanlage in Deutschland weiter erhöhen können.“ Pläne werden immer konkreter. Für rund 33 Millionen Mark soll ein zweiter Center Court entstehen. Beide Hauptplätze sollen mit einem mobilen Dach „regensicher“ gemacht werden.

Im Detail soll das Fassungsvermögen des jetzigen Center Courts von 10 300 auf etwa 12 000 Zuschauer erweitert werden. Center Court Nr. 2 soll etwa 7 500 Zuschauern Platz bieten. Das umfangreiche Vorhaben soll nach den Turnieren 1994 begonnen und bis zum Jahr 1996 abgeschlossen werden.



Bum, Bum Becker konnte seinem Ruf nicht gerecht werden

### Die Top-Ten und die Deutschen in der Tennis-Weltrangliste der Herren (Stand: 10.5.1993)

1.	Pete Sampras	(USA)	3826 Punkte
2.	Jim Courier	(USA)	3517 Punkte
3.	Stefan Edberg	(Schweden)	2982 Punkte
4.	Boris Becker	(Leimen)	2555 Punkte
5.	Petr Korda	(CF)	2443 Punkte
6.	Goran Ivanisevic	(Kroatien)	2272 Punkte
7.	Ivan Lendl	(USA)	2262 Punkte
8.	André Agassi	(USA)	2032 Punkte
9.	Michael Stich	(Elmshorn)	1923 Punkte
10.	Michael Chang	(USA)	1853 Punkte
34.	Carl-Uwe Steeb	(Stuttgart)	808 Punkte
43.	Bernd Karbacher	(München)	726 Punkte
45.	Marc Göllner	(Neuss)	724 Punkte
81.	David Prinosil	(Amberg)	514 Punkte

Schon über drei Jahre hat das Mega Drive auf dem Buckel, doch in jener Zeitspanne fühlte sich keine einzige Softwarefirma dafür zuständig, sich der nicht gerade kleinen Schar der Tennis-Fans zu erbarmen. Nachdem man mittlerweile schon ganze Stapel aus Football- und Baseball-Modulen errichten kann, kommt jetzt endlich die lang ersehnte Sportart rund um zweiten Aufschlag und Doppelfehler heraus: Das US-Modul Jennifer Capriati Tennis wird in Europa von Sega unter dem Titel Grand Slam Tennis veröffentlicht.

Das Spielfeld wird übersichtlich von schräg-oben gezeigt. Um den Ball kunstvoll über selbiges zu pfeffern, wurden alle drei Feuerknöpfe belegt. Ihr könnt zum flachen „Normalschlag“ ansetzen, einen Lob listig lupfen oder einen Slice vom Racket lassen. In welche Richtung geschlagen wird, hängt davon ab, in welchem Winkel die Spielfigur zum Ball steht. Außerdem könnt ihr durch Druck aufs Steuerkreuz eine bestimmte Ecke anvisieren. Je nach Stellung retourniert eure Figur mit Rück- oder Vorhand.

Nicht minder vielseitig geht es bei den Spieloptionen zur Sache. Ihr spielt im Einzel

oder Doppel; alternativ gegen den Computer oder einen Freund. So ziemlich alle Kombinationen sind denkbar: Im Doppel könnt ihr z.B. zusammen mit einem menschlichen Mitspieler gegen ein Computer-Duett antreten. Es gibt zwei Dutzend elektronische Kontrahenten, deren Namen Anspielungen auf echte Tennisstars sind.

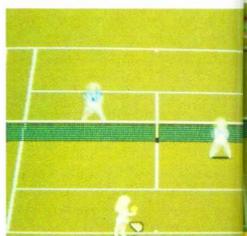
Spielt man zu zweit gegeneinander, ist bei Sportteilen meistens für ausreichend Stimmung gesorgt. Aber wie hält man bei dauernden Solo-Matches gegen den Computer die Motivation auf einem hohen Level? Unter dem Menüpunkt „Circuit“ könnt ihr eine Serie von Turnieren starten und den Spielstand durch ein (ellenlanges) Paßwort konservieren. Zunächst legt ihr jedoch Namen, Geschlecht und Hemdfarbe eures Spielers fest. Die Technik läßt sich durch das Verteilen von zwölf

Endlich flitzt der Filzball auch für Mega Drive-Sportler. Die erste Tennis-Simulation ist behäbig, doch Spaß macht sie stetig



Keine Gnade für den Gegner, der Matchball wird ein strammer Feger

Talentspunkten auf vier Kategorien bestimmen; im einzelnen handelt es sich im Vorhand, Rückhand, Schnelligkeit und Netztechnik. Das Modul bietet vier freie Plätze für solche Selbstbastei-Spieler an. Ihr könnt Euch so verschiedene Typen wie einen Netzvirtuosen oder einen



## Und so geht's ab...

Spielfigur in eine Richtung steuern. Beim Schlagen kann man durch Drücken in die entsprechende Richtung den Ball nach links und rechts abfälschen bzw. lang oder als Stopball plazieren.

Zwischen den Ballwechsellern wird die aktuelle Statistik angezeigt

Slice (langer und langsamer Ball)

flacher Standard-schlag

Lob (hoher Ball)



Die Anzahl der benötigten Gewinnsätze läßt sich einstellen

**CUSTOMISE**

CHARACTER  
 NAME : HEINI  
 SEX : MAN  
 RACE : WHITE  
 WEAR : BLUE

ENTRY EXIT

SWING  
 HAND : RIGHT  
 SPIN : FLAT  
 FORE : SINGLE  
 BACK : DOUBLE

LEVEL 00  
 POWER FORE 4

Zuerst schnitzt ihr den Spielertyp eures Herzens zurecht...

**THE SYDNEY OPEN**

HEINI...  
 RANK 7  
 BASE LINE

HEINI...  
 CHEN  
 EDGAR  
 BAKER  
 SANDAL  
 CORREA  
 MATSUSHI  
 STEPPE

EDGAR  
 RANK 1  
 NET PLAY

...dann stürzt ihr Euch gleich ins Turnierschehen

Grundlinien-Hocker mit einer Power-Vorhand zusammenstellen und mit ihnen experimentieren.

Während die Spielmodi wenig Grund zur Klage geben, kann man den Sound ziemlich vergessen. Der ist bei einem Tennisspiel zwar nicht übertrieben wichtig, aber neben dem matten Ballgeplöppe nervt das dahergenschelte Verkünden des Spielstands. Zum einen hält es nach jedem Ballwechsel

den Spielfluß für ein paar Sekunden auf, zum anderen ist es nicht gerade eine Wohltat für die Ohren. Die digitalisierte Knödelstimme, die Wichtigkeiten wie „Advantage Server“ bekanntgibt, stammt wohl von einem des Englischen kaum mächtigen Japaners, der zum Zeitpunkt der Aufnahme unter einem dicken Schnupfen litt. Einen Menüpunkt, um die Plaudertasche abzustellen, sucht

# GRAND SLAM TENNIS

SERVICE	1ST	ACE	D-FAULT
HEINI ...	95%	99	99
CHEM	88%	92	99

PAUSE	1	2	3	POINT
HEINI ...	5	-	-	30
CHEM	1	-	-	15

Den Zwischenstand könnt Ihr mitten im Match jederzeit abrufen

Die verschiedenen Computergegner sind echten Spielerinnen nachempfunden

Hier findet ein Doppel auf dem langsamen Sandbelag statt



## PLAYER SELECT

	<b>MELANDIS</b> RANK 7 ALL ROUND		
	<b>GAROLYN</b> RANK 8 ALL ROUND	<b>KLUBB</b>	<b>SELLERS</b>
	<b>M-MALOVA</b> RANK 9 BASE LINE	<b>MARTILOA</b>	<b>COM</b>

man im Options-Wirrwarr leider vergebens.

Die Grafik zieht sich da wesentlich besser aus der Affäre. Viel gibt's bei einem Tennis-spiel zwar nicht zu sehen, aber in Sachen Übersichtlichkeit und Spieler-Animation haben sich die Programmierer keine Schnitzer geleistet. Lediglich etwas mehr Tempo hätte dem Modul gutgetan. Für Einsteiger wird es dadurch natürlich leichter, mit der Steuerung zurechtzukommen. Außerdem liegt der spielerische Schwerpunkt so mehr bei der Schlagtechnik, während gute Reflexe zweitrangig sind. Liebhabern möglichst rasanter Ballwechsel wird die angezogene Handbremse dennoch etwas sauer aufstoßen; mit einstellba-

rer Geschwindigkeit wäre das nicht passiert.

Ein ähnliches Fazit gilt für den gesamten Spielablauf: Die Computergegner sind nicht gerade Genies und von Sport-Profis ohne allzugroße Mühe bezwingbar. Das gelingt vor allem mit riskant in die Ecken gezirkelten Cross-Schlägen, wo sich die Auslinie bald als ärgster Feind Eures Bildschirm-Profis entpuppt. Völlig berechenbar sind die Computergegner nie und gerade gegen die stärksten Kontrahenten kommt es zu so manchem virtuosen Ballwechsel. Wersich als sehr guten Sportspieler einstuft und selten einen menschlichen Gegner zur Hand hat, der wird dennoch etwas enttäuscht sein. Die Computergegner müßten mehr Biß haben, um eine langfristige Herausforderung zu garantieren.

Von diesem Manko und dem schaumgebremsten Tempo abgesehen, ist Grand Slam Tennis eine blitzsaubere Umsetzung des weißen Sports fürs Mega Drive. Wer verzweifelt nach einer Tennisstunde auf diesem System lechzte, wird den Kauf des Moduls auch nicht bereuen. Sport-Fans mit etwas mehr Geduld sollten ihr Sparschwein vielleicht noch nicht schlachten, denn im nächsten haben Jahr sollen ein paar weitere Tennis-Simulationen erscheinen.

Heinrich Lenhardt



Boris gegen Boris - das Traumduell Schneider/Becker ist noch in Vorbereitung

## „GAMERS“ meint dazu...

□ Brav-biederer Tennisdebüt auf dem Mega Drive. Logische Steuerung, übersichtliche Grafik und kleiner Turniermodus; gut für Einsteiger geeignet.

GRAFIK  
3.

SOUND  
4.

□ Für Sportspezialisten eine Nummer zu langsam. Sagenhaft langes und umständliches Passwort - das Speichern wird zum Abenteuer.

NOTE  
**2**

Genre:  
**Sport**  
Hersteller:  
**Renovation/Sega**  
ca. Preis:  
**DM 120.-**

**Spiel, Satz und Sieg! Filzball-dreschen auf dem Master System mit Super Tennis.**

**A**lleine oder zu zweit könnt Ihr bei dem 1986 erschienenen Super Tennis den Court unsicher machen. Einzel- oder Doppelspiele können absolviert werden. Vier Einstellungen sind möglich. Erstens könnt Ihr zwischen drei Geschwindigkeitsstufen, drei Balkenkontrollen oder drei Spielertypen wählen. Außerdem kann die Stärke des Computerspiels in fünf Härtegraden bestimmt werden. Dann geht es auf den Platz. Flug- und Schmetterbälle, wie auch Lobs gestalten das



Selbst bei der Netzattacke haut der Knick den Ball ins Netz!

## „GAMERS“ meint...

Das Game kann mit zwei Spielern in drei Geschwindigkeitsstufen absolviert werden.

GRAFIK 4- SOUND 4-

Uraltres Design. Das Spiel ist aufgrund der armseligen Technik fast unspielbar.

NOTE  
**5**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 40.-**

# TENNIS ACE

**Ein Tennis As zu sein, wünschen sich viele. Hier könnt Ihr schon mal üben.**



Boris B. aus L. beim Aufschlag. Wird es ein As?

**T**ennis Ace bietet drei Spielmöglichkeiten: Ihr könnt entweder im Einzel gegen den Computer oder gegen einen Freund antreten oder ein Doppel spielen. Aus 16 Profis können die Spieler ausgewählt werden. Sie alle haben Stärken und Schwächen. Technik, Kraft und Geschwindigkeit sind unter-

schiedlich und steigen bei einem Sieg. Lobend ist in diesem Zusammenhang die Passwortfunktion zu erwähnen, die es ermöglicht, ein gutes Fitnesslevel „abzuspeichern“. Bevor Ihr die Courts betretet, könnt Ihr Euch in einem Trainingsspiel üben. Danach folgen Schaukämpfe, in denen Ihr erlernte

Schlagtechniken anwenden und Reaktionsvermögen zeigen könnt. Ziel ist die Verbesserung der positiven Spielerseiten, bis Ihr Euch an ein Grand Slam Turnier heranzuwagen könnt. Je nach Wahl spielt Ihr entweder auf einem Gras-, Sand- oder Hartplatz. Die Auswirkungen des Untergrundes auf das Flugverhalten des Balls werden vom Modul ebenfalls berücksichtigt.

Nun aber auf die Plätze. Ihr seht die Matches aus der Vogelperspektive. Lediglich während der Aufschlagsequenz werden Euch die Spieler in guter Animation von der Seite präsentiert.

Die Grafik und der Sound sind Master-System-Durchschnitt. Spielerisch kann einen das Game ein Zeit lang unterhalten, mit „Wimbledon“ seid Ihr aber besser bedient.

Carsten Schmitz

## „GAMERS“ meint...

2-Player-Modus, Passwortsystem, solide Grafik und Sound.

GRAFIK 3- SOUND 3-

Kann der neuesten Wimbledon Umsetzung nicht das Wasser reichen.

NOTE  
**3-**

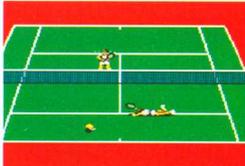
Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 70.-**

# MASTER SYSTEM TEST

Zum zweiten Male lädt Euch Sega nämlich zum Turnier auf dem 'Heiligen Rasen' von Wimbledon ein, dem ältesten Turnier der Welt. Kein anderes Turnier hat strengere Vorschriften, kein anderes schrieb mehr Geschichte. Immerhin schon 126 Jahre lang trifft sich hier von Beginn der letzten Juni- bis Ende der ersten Juli-Woche die Elite der Tennis-Welt, um die begehrte Sieges-Trophäe zu gewinnen. Nur während der Kriegsjahre 1940-45 stand



Da hilft auch kein Beckerhecht: Ein gelungener Netzangriff des Gegners.

## 2

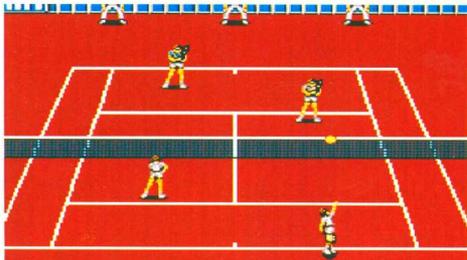
Der Traum aller Tennis-Spieler ist, einmal im Finale von Wimbledon zu stehen und sieg-

# WIMBLEDON

reich den Platz zu verlassen. Für viele Cracks bleibt's ein Traum - für Euch ist's kein Problem.

# TENNIS

Soll es ein Männlein oder ein Weiblein sein?

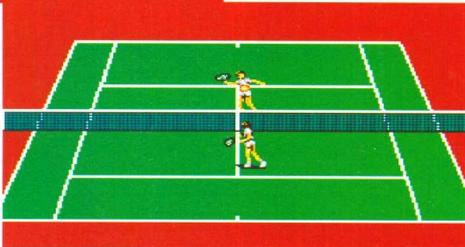


Ihr könnt auch zu zweit gegen ein Comp.-Team spielen

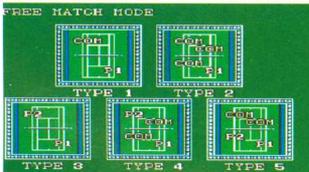
die Tennisanlage an der Church Road in London leer. Soviele zur Geschichte, widmen wir uns dem Spiel.

Wenngleich es im Vergleich zur Wirklichkeit ein Leichtes ist, bei „Wimbledon II“ für's Master System ins Finale der 'All England Lawn Tennis Championships' vorzudringen, werdet Ihr trotzdem ganz schön gefordert. Bevor es nämlich dorthin geht, müßt Ihr Eure spielerischen Qualitäten zuerst in Vorbereitungsspielen und anschließend bei den Amerikanischen-, Australischen- und Französischen Open unter Beweis stellen.

Sowohl 16 männliche als auch weibliche Spieler mit individuellen Stärken stehen bei einer Trainingsrunde, die allein oder zu zweit, im Einzel oder im Doppel (auch mit Computerbeteiligung) angeordnet wird, zur Auswahl. Wer auf Tournee geht, hat's da etwas schwieriger, denn er beginnt mit einer sportlichen Niete und muß diese erst einmal hochpöppeln. Je nachdem, wie siegreich man ist, gibt's Punkte, die für Kraft,



Duell am Netz: Ob raffinierte Stopbälle oder knallharte Volleys - bei diesem Game macht jeder Ballwechsel Spaß

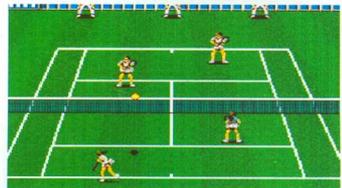


Hier darf selektiert werden, wie Eure Spielpaarung aussehen soll.

Geschwindigkeit, Ausdauer und spielerisches Geschick eingesetzt werden können.

Wimbledon II ist keine sehr realistische Simulation des Weißen Sports. Aber immerhin eröffnet es dem Spieler eine Menge Möglichkeiten in spielerischer Hinsicht. So sind knallharte Aufschläge ebenso wenig ein Problem wie Lobs und Schmetterbälle. Stoppbälle hingegen können kaum exakt gespielt werden. Auch stört die Tatsache,

daß im Spiel gegen die Konsole so gut wie nie ein Ball ins Aus geht. Dafür entschädigen aber Matches mit einem Freund, bei denen echt die Post abgeht. Wer den ersten Teil von Wimbledon besitzt, braucht sich kein Kopfzerbrechen über den Erwerb des



zweiten bereiten. Alle anderen sollten auf alle Fälle einmal Probe-Schmettern.

Hans-Joachim Amann

## „GAMERS“ meint...

□ Vor allem zu zweit bietet Wimbledon II gute Action. Per Paßwort werden Spielstände gesichert. Eines der besten MS-Sportgames.

GRAFIK  
2-

SOUND  
3-

□ Der Ball geht beim Spiel gegen den Computer selten ins Aus. Keine wesentlichen Änderungen gegenüber dem ersten Teil.

# NOTE

# 2

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 90.-

# TEST

GAME GEAR

**D**as Master System-Spiel Wimbledon, das wir bereits in GAMERS 2 ausführlich vorstellten, wurde von den Sega-Programmierern flugs auf den Game Gear umgesetzt. Hier ist der Modul-Neuzugang besonders gern gesehen, denn bislang gab es noch keine einzige Tennis-Simulation für dieses tragbare System.

Bei Spielablauf und Steuerung gibt es keine nennenswerten Unterschiede gegenüber dem Master-Vorbild. Ihr pickt Euch eine von 16 Spielfiguren heraus und könnt auch festlegen, mit welchem Crack

der Computergegner auf den Platz marschieren soll. Jeder Filzball-Virtuose hat bestimmte Zahlenwerte in den Kategorien Kraft, Geschicklichkeit und Schnelligkeit; dazu kommt eine Angabe des Spielertyps (z.B. Netzangreifer oder Grundlinien-Hüter). Beim Spiel gegen den Computer läßt sich der Schwierigkeitsgrad durch die entsprechende Wahl der Figuren fast beliebig variieren. Ihr dürft auch im Doppel spielen; in diesem Fall steht Euch ein (beliebiger) Computerspieler zur Seite.

Der Zwei-Spieler-Modus klappt auf dem Game Gear natürlich nur, wenn man zwei Konsolen per Kabel koppelt. Ein heißes Match gegen einen Kumpel ist aber kein billiger Spaß, weil beide Game Gears mit je einem Wimble-

don-Modul bestückt sein müssen.

Auch die Wahl des Bodenbelags (Rasen, Kunststoff, Asche) und der motivierende Turniermodus, bei dem Ihr die Daten Eures Spielers per

Paßwort sichern könnt, wurden beibehalten. Die Grafik ist mörderschnell, aber gut zu erkennen und die begleitende Knödelmusik (...mit der Sega kein Sportspiel verschont) nervt hier kaum.



Auf welchem Platz wollen wir spielen?

# WIMBLEDON

**Jetzt paßt der Centre Court in die Jackentasche: Die flotte Tennis-Simulation wird für den Game Gear serviert.**



Der Computer-Linienrichter hat's gesehen: Die Netzkante wurde gestreift

Die Game Gear-Umsetzung von Wimbledon ist gründlich gelungen und allen Sportfans zu empfehlen. Gerade unterwegs spielt man gerne mal einen Satz; durch die vielen Gegner und Spielmodi wird das Serve and Volley-Festival auch nicht so schnell langweilig.

Die Steuerung läßt schlagtechnisch wenig Wünsche offen und erlaubt so ziemlich alle fiesen Tricks vom Stoppball bis zum Netztroller. Lediglich das sehr hohe Tempo ist nicht jedermanns Sache; man muß schon blitzschnelle Reflexe haben, um die Ballkanonaden der Computergegner würdig erwidern zu können. Übung macht auch hier den Meister.

Heinrich Lenhardt

Rechts: Auf Kunststoff wird's extra-schnell



Oben: Staubiges Doppel auf dem Aschenplatz



Links: Ein Rasenplatz mit Wimbledon-kompatibler Halmlänge

## „GAMERS“ meint...

Endlich: Ein Tennis-Spiel für den Game Gear. Saubere Grafik, vernünftige Steuerung.

GRAFIK **2-** SOUND **3**

Mächtig schnell; an das hohe Tempo muß man sich gewöhnen.

NOTE

2

Genre: Sport  
Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 70.-

## WIMBLEDON (GG)

### PASSWÖRTER FÜR DIE AMERICAN UND AUSTRALIAN OPEN

#### USA

##### 1. SIEG

HIK EFD ITH NFK  
oder JKM JLS PBL AEC  
und optimaler Spieler



Beim Doppel auf Sand spielt Du'n Gegner an die Wand

##### 2. SIEG

KKG BBD FIF OBI

##### 3. SIEG

KKG CBS

#### AUSTRALIEN

##### 1. SIEG

JIT EJM PDL KJH oder NEG COR SIJ HGG

##### 2. SIEG

IKS ECC GGJ HKO oder IKJ EKN OGD DLO

##### 3. SIEG

JIK GVR XCF KKM

#### FRENCH

##### 1. SIEG

JIK GKP XDH QJM oder EKJ GSS XFI LHA

##### 2. SIEG

NEG EHO SJL SFG oder EFJ GSS XGI MHA

##### 3. SIEG

JIG IHK TGD JDI oder HKE MPO WBI TME

#### WIMBLEDON

##### 1. SIEG

JKM QON PBI CEC oder EFJ KTU XFF PHA

##### 2. SIEG

JKM QON PCI DEC oder HKE MQO WDF TME

##### 3. SIEG

JKM YSA PAT MEC oder EKJ STU XEF GIA  
und GRAND SLAM gewonnen

Um die Endsequenz zu sehen, müßt Ihr das Wimbledon-Finale gewinnen.

#### TIPS

- Bei den Turnieren in den USA, Australien und England ist Serve und Volley angesagt.
- In Frankreich solltet Ihr besser als Grundlinien-Spieler fungieren und dann im richtigen Moment ans Netz stürmen.

## SUPER TENNIS (MD)

Um den Aufschlag in den leichten Stufen ins Aufschlagfeld bringen zu können, müßt Ihr Knopf 1 gedrückt halten. Auf den schwierigeren Stufen drückt Ihr Knopf 1 einige Sekunden, nachdem der Ball hochgeworfen wurde.

Wenn Ihr aufschlagt und der Computer ans Netz vorrückt, schlagt den Ball flach und geht an das Netz, um seinen Return zu erwidern.

Sobald der Computer den Ball kurz schlägt und anfängt, an das Netz zu laufen, geht nahe ans Netz und kontert den Ball. Wenn er den Ball flach schlägt, müßt Ihr ihn flach zurückspielen, sonst

wird er den Ball zurückschmettern.

Falls Ihr schmettert, könnt Ihr kontrollieren, wohin der Ball geht. Wenn Ihr den Ball zu spät trifft, wird er nach links fliegen. Wenn Ihr ihn zu früh trifft, wird er nach rechts fliegen. Trefft Ihr den Ball rechtzeitig, werdet Ihr gerade schmettern.

Gebt keinen Ball verloren (speziell in den leichten Runden). Ihr solltet die Möglichkeit haben, zweimal nach dem Ball schwingen zu können. Falls es beim ersten Mal nicht klappen sollte, müßt Ihr es noch einmal probieren.



## TENNIS ACE (MS)

### FRENCH OPEN

UWZK ZPXM WPJB  
OKRR

Ihr spielt gegen Boris Becker. Wenn beide Spieler im Einzel am Netz sind, solltet Ihr einen Lob spielen. Der Gegner hat dann kaum noch eine Chance, an den Ball zu kommen. Becker hat im Spiel die Werte Technik: 15, Power: 12, Speed: 12.



Während Ihr die Ballwechsel von oben seht...

### USA

SSEN GLHW EZIN QPZP  
Ihr spielt auch hier gegen Boris Becker.

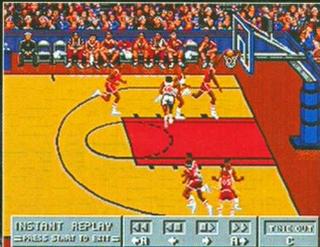
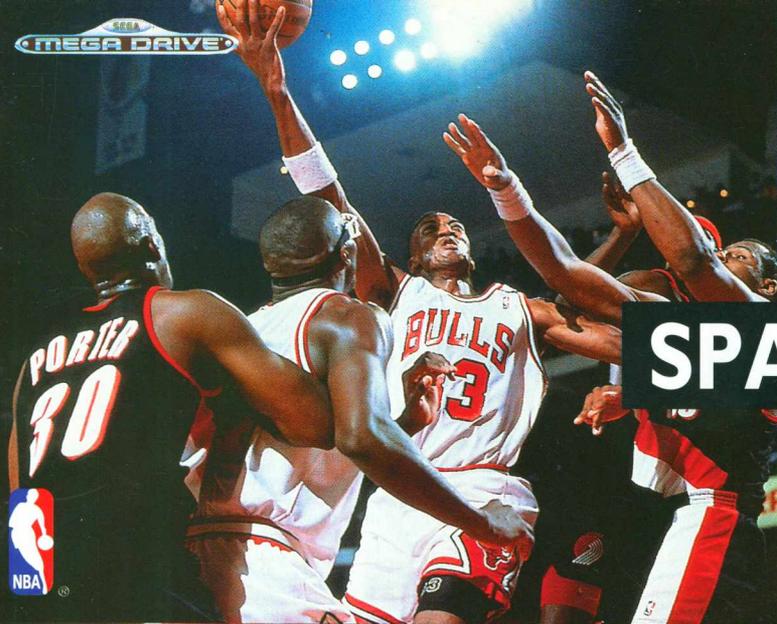
### ENDGEGNER

APPW SRIW EZEN QPZL



...wird Euch der Aufschlag von der Seite gezeigt

SEGA MEGA DRIVE

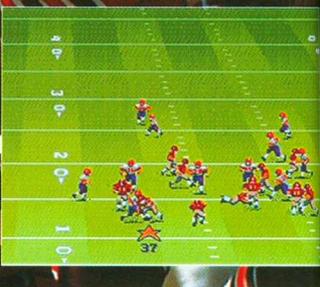


# SPANNUNG

JOHN MADDEN  
JOHN MADDEN  
JOHN MADDEN  
JOHN MADDEN



# SPIELE UND



NBA ist ein eingetragenes Warenzeichen von NBA Properties Inc. Die abgebildeten NBA-Team-Insignien sind Warenzeichen, die sich im ausschließlichen Eigentum des jeweiligen Teams befinden und ohne schriftliche Genehmigung von NBA Properties Inc. nicht reproduziert werden dürfen.  
National Hockey League Players Association und NHLPA sind Warenzeichen von NHLPA und befinden sich bei Electronic Arts in Lizenzgebrauch.  
John Madden Football '93 und EA Sports sind Warenzeichen von Electronic Arts.  
PGA Tour ist ein eingetragenes Warenzeichen. SEGA und MEGA DRIVE sind Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd.



# REPLAYS



EA SPORTS bringt Ihnen noch mehr Action mit den weltweiten Verkaufsschlägern auf dem Markt der Sportspiele.

Gegen echte Profis in echten Turnieren mit echten Spielbedingungen. Wollen Sie Malones Faust im Gesicht riskieren oder Rices 360er-Schlag? Versuchen Sie "Bulls v. Blazers and the NBA® Playoffs™".

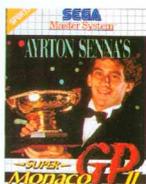
Oder auf Schlittschuhen mit den ganz Großen, in einem ganz neuen, blitzschnellen "NHLPA™ Hockey '93"? Jetzt haben Sie die Gelegenheit! Schnellere und beweglichere Torhüter, Schüsse, die das Tor zum Wackeln bringen und Body Checks, die Ihnen das Wasser in die Augen treiben, werden es Ihnen nicht leicht machen.

Wollen Sie sehen, was passiert, wenn Sie einen Verteidiger mit einem Clothesline Tackle treffen, einem 150 kg schweren Linienspieler einen Kopfstoß verpassen oder einen Ball um Haaresbreite erwischen, mit der ganzen Verteidigung auf Ihren Fersen? Nur ein paar der neuen Spielzüge in "John Madden Football™ '93".

Oder los zum Abschlagplatz mit "PGA TOUR® Golf II" auf drei noch schwierigeren Anlagen. Testen Sie Ihre Nerven in einem schweißtreibenden Spiel mit den Besten der Welt. Betrachten Sie mit dem neuen Hole Browser jedes Loch aus allen Winkeln. Probieren Sie die neuen Fade-and-Draw-Shots und erleben Sie die besten (und die schlechtesten) Schüsse in brillantem Technicolor!

**EA SPORTS™**  
**ELECTRONIC ARTS™**  
 IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Vertrieb: Sega Gesellschaft für Videospiele MBH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, W-2000 Hamburg 76  
 Sega Austria, Davidgasse 92-94 / Top 8, 1100 Wien, Österreich.

MASTER  
SYSTEM

1

SUPER  
MONACO GP 2

Nach der wenig rühmlichen Umsetzung des ersten Teils bietet Euch das zweite Monaco-Modul Formel-1-Feeling pur.



2

## OLYMPIC GOLD

Sieben verschiedene Sportarten machen dieses olympische Game zum Dauerbrenner. Ein Turnierspaß für bis zu vier Personen.



3

## WIMBLEDON

Der weiße Sport auf dem Master System. Ihr könnt Boris und Steffi nacheifern und bei diesem Grand Slam Turnier auf dem heiligen Rasen spielen.



4

## SPEEDBALL 2

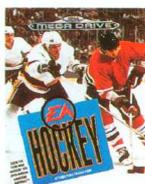
Das Action-Game ist technisch eines der besten Master System Module – Der 2-Spieler-Modus macht daher viel Spaß.



5

CALIFORNIA  
GAMES

Auch wenn das Game so langsam schon einen Bart bekommt, die abwechslungsreichen Disziplinen sorgen noch immer für jede Menge Spaß.

MEGA  
DRIVE

1

## EA HOCKEY

Für mich seit zwei Jahren mit Abstand das beste Videogame: Eine perfekte Kombination aus flotter Action, flüssiger Spielbarkeit und endlosem Dauerspaß.



2

PGA TOUR  
GOLF 2

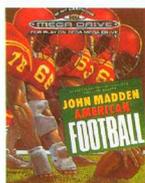
Die Golf-Simulation der Extraklasse. Auf sieben abwechslungsreichen Plätzen könnt Ihr gegen über 50 Profis antreten.



3

SUPER  
MONACO GP

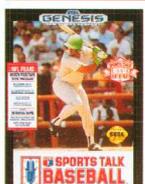
Ayrton Senna stand für den zweiten Teil Pate – die erste Formel-1-Umsetzung bleibt für mich nach wie vor die beste.



4

JOHN MADDEN  
AMERICAN  
FOOTBALL

In Sachen Football hat John Madden nach wie vor die Nase vorn. Spielerisch und technisch ein Genuß.



5

SPORTS TALK  
BASEBALL

Der Geheimtip dieser Ausgabe: Der US-Baseball-Import ist nicht nur für Fans dieses Genres ein Muß.

# VON REZA

## GAME GEAR



# 1

### WIMBLEDON

Auf dem Mega Drive wartet der Tennis-Freak noch auf ein gutes Modul – für Besitzer des Game Gears gibt es schon heute eine perfekte Simulation.



# 2

### WORLD CLASS LEADERBOARD

Vier komplette Golfplätze zum Mitnehmen. Größte Stärke des Games: Die realistische 3D-Grafik.



# 3

### JOE MONTANA

Amerikas Quarterback Nr. 1 steht Pate für die famose Football-Simulation auf Eurem Handheld. Also, ladet Euren Akkupack auf und dann her mit dem Ei.



# 4

### OLYMPIC GOLD

Der olympische Sportmix für unterwegs. Sieben verschiedene Disziplinen lassen das Modul so schnell nicht langweilig werden.



# 5

### SUPER MONACO GP 2

Das beste Renngame auf dem Game Gear hat nicht nur aufgrund des gelungenen Zwei-Spieler-Modus einen Platz in den Top 5 verdient.



Reza, unser Europa-Meister im Sega-Videospielen schreibt, wie die meisten von Euch sicherlich schon wissen, seit ein paar Gamers-Ausgaben für uns. Diesmal hat sich der leidenschaftliche EA-Hockey-Fan (er ist der Beste!) für Euch wieder ins Zeug gelegt. Es wurden sage und schreibe 144 Seiten Sport pur.

## INTERNATIONALE HITS

1		NHLPA HOCKEY '93	MD
2		SUPER MONACO GP 2	MD/MS
3		ROAD RASH 2	MD
4		PGA TOUR GOLF 2	MD
5		EA HOCKEY	MD

**AN DIESER STELLE FINDET IHR SONST DIE GAMERS LESER-HITPARADE. WENN IHR BEI IHR MITMACHEN WOLLT, SCHREIBT UNS EURE DREI AKTUELLEN LIEBLINGSSPIELE (UNTERTEILT IN 1., 2. UND 3.) ZUSAMMEN MIT DEM SYSTEM AUF EINE POSTKARTE UND SCHICKT SIE AN:**

**MVL GMBH  
GAMERS-HITS  
HEILWIGSTR. 39  
20249 HAMBURG**

# „MIT 5 MARK SEID IHR NICHT DABEI!“

Mit 2 Millionen Dollar seid ihr auf jeden Fall dabei, so hoch ist nämlich die Aufnahmegebühr in Tokios Golf-Adresse Nr.1. Oder wußtet ihr schon, daß schon vor 600 Jahren schottische Viehtreiber die kleine Kugel über die Highlands droschen? Auf jedenfall ist Golf kein Sport mehr nur für Reiche. Wieviel Golfspielen heute kostet, erfahrt Ihr auf diesen Seiten.

**V**or mehr als 600 Jahren entdeckten Schäfer im schottischen Hochland die Grundform dieses Sports. Sie kickten Steine mit Holzknüppeln in Mäuselöcher – aus Langeweile? Egal, für die Nachhomer aus der vornehmen Gesellschaft war's bald eine bier- (whiskey-)ernste Angelegenheit. König James



Wo Sandkastenspielen noch Spaß macht. Die „Sandkästen“ heißen beim Golf „Bunker“. Es gehört einiges Geschick dazu, da wieder herauszukommen.

der II. verbot seinen Offizieren jedenfalls das Spiel, weil es vom Exerzieren und dem Training mit Pfeil und Bogen abhielt. Aber Verbotenes reizte umso mehr: Der Anfang vom Siegeszug des Golfspiels.

Noch heute gilt Schottland als Wiege des Golfens. 1744 wurde in Edinburgh der erste Klubwettbewerb ausgetra-

gen. Um die Trophäe, eine relativ häßliche „Silberkeule“, wird heute noch gespielt. Alt-hergebracht auch die gesetzlich vorgeschriebene öffentliche Nutzung der Plätze. Der berühmte Traditions-Klub „Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews“ ist auf ewig verpflichtet, auf seinem Gelände Fußgänger, Jogger, Hundehalter und Radfahrer zu dulden. Selbst LKW's wurden schon bei Profi-Turnieren von Golfgeschossen getroffen. Auch das Scheren von Schafen auf den Spielbahnen ist nach wie vor gestattet. Auch wenn's keiner mehr durch-

führt – Gesetz ist Gesetz.

Romantische Bilder, die anderen Orts aus Platzmangel ganz andere Blüten treiben. In der japanischen „Boom-Town“ geht man zum Golfen ins Hoch-



„As“, „Birdie“ oder „Hole in One“, das ist hier die Frage...



Über den Wolken? Hoffentlich nicht! Ein erfolgreiches Ende ist bei dem Profi-Golfspieler aber meistens abzusehen.

**Bernhard Langer schlägt auf den Honda Open in Hamburg so erfolgreich ab wie auf den meisten Turnieren**





**Put, put, put... Locht er ein oder läßt er's sein? 100 %ige Konzentration ist am achtzehnten Loch angesagt.**

haus. Normalverdiener müssen sich dort mit Abschlag-Übungen begnügen. Aufgeheilt in Käfigen, die zu Hunderten auf verschiedenen Etagen montiert sind, dreschen sie den weißen Hartplastik-Ball auf ein einziges Loch.

Freiluft-Golf auf echtem englischen Rasen mit Klub-Ambiente ist nur was für die oberen Zehntausend. Für schlappe 250 000 Mark Jahresbeitrag ist man dabei. Die Krönung: Um Mitglied im vornehmsten Klub Tokios zu werden, ist das schon

etwas mehr Kleingeld von Nöten: 4,2 Millionen Mark – vorausgesetzt, man besteht die Aufnahme-Regulieren!

In Deutschland kletterten die Gebühren auf vergleichsweise bescheidene 10 000 bis 20 000 Märker. Über 150 000 Spieler sind im Golf-Verband organisiert. Eine halbe Million Bundes-Golfer möchte gern und darf nicht – Platzprobleme, Aufnahmestop in vielen Klubs.

Sorgen, mit denen Profis nichts zu schaffen haben. In Deutschland machte der Anhauserer Bernhard Langer das Spiel populär. 1976 zog er aus, die Golf-Welt zu erobern. Mit 282 Schlägen lochte er 1985 zu seinem ersten und bislang einzigen Major-Sieg, dem Triumph bei den US-Masters, ein. 1991 schrieb er Golfgeschichte, schraubte sein Jah-

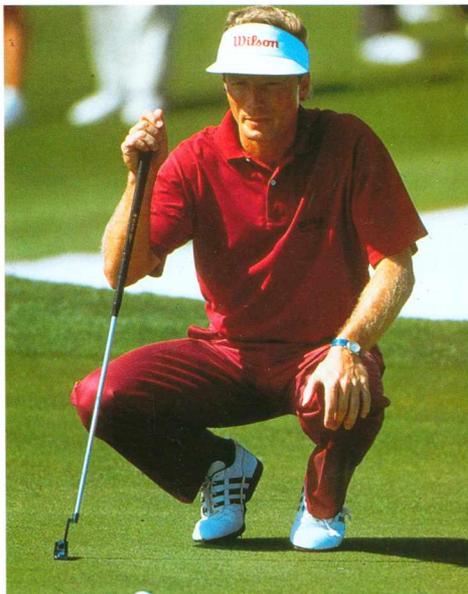
respreisgeld auf die Rekordmarke von 2 Millionen Dollar hoch. Gigantisch, aber für die Aufnahmegebühr in Tokios Golf-Adresse Nr. 1 hätt's



trotzdem nicht gelangt.

Während der semmelblonde Langer im braven Outfit meist mit Rollkragen und dunkelblauer Golfhose auftritt, benutzt US-Konkurrent Payne Stewart die Fairways (Spielbahnen) als Mode-Laufsteg. Der Paradiesvogel schockt Spielpartner mit grellbunten Knickerbocker-Hosen, karierten Socken, Schiebermütze und Pullovern in den Farben seines Lieblings-Footballvereins. Spaß beiseite. Der flotte Payne, Blickfang besonders für die weiblichen Golf-Fans (für die hat er immer ein offenes Ohr, auch während des Wettkampfes), wird nach seinem US-Open-Sieg 1991 als Nachfolger der amerikanischen Legenden Jack Nicklaus und Arnold Palmer gehandelt.

Ach, ja! Eine besondere Form für Otto Normalverbraucher gibt's dann doch noch. Der Deutsche Verband öffent-



Fotos: Bongarts

**Auf den Gärtner ist auch kein Verlaß...**

**Auch auf Hawaii wird Golf gespielt. Hier zielt man aber nicht ins Loch, sondern auf die Kokosnüsse!**

werden. Zusätzlich veranstaltet der DVG jährlich etwa 60 Turniere für Anfänger.

Übrigens: Wer Langer und andere Weltstars des Proficircuits live erleben will, sollte die Honda-Open vor den Toren Hamburgs besuchen. Das 1,215 Millionen Mark schwere Turnier steigt vom 10. bis zum 13. Juni auf dem mondänen Gut Kaden bei Alveslohe. Neben Langer haben Mark McNulty (Zimbabwe), Sandy Lyle (Schottland) und der Waliser Ian Woosnam ihr Kommen zugesagt. Ein weiteres Highlight bietet Trickgolfer Art Sellenger. Der Ami schlägt Weltrekorde – und die Kunststoffkugel über 340 Yards durch die Gegend...

licher, privater und gewerblicher Golfanlagen (5063 Overath 5, Unterauel 4) macht vereinslosen Golfern ein Angebot: Für 150 Mark Jahresgebühr können Golfer, die eine Platzreifepfung abgelegt haben, auf 300 Anlagen spielen. Nur eine Green Fee-Gebühr muß noch bezahlt

## Langer 'mal live erleben!

Wer wollte nicht schon mal Bernhard Langer oder den anderen Weltstars wie Mark McNulty oder dem Schotten Sandy Lyle beim Putten über die Schulter schauen. Gelegenheit gibt es jetzt beim Honda-Open in der Nähe von Hamburg. Mit dabei ist der Weltmeister im Golfball-Weitschlagen der Trickgolfer Art Sellenger, er drischt die Kugel über 340 Yards über den Acker. Ist das nichts?

### Termin:

**vom 10.-13. Juni finden die Honda-Open auf dem Gut Kaden bei Alveslohe statt.**

# TEST

MEGA DRIVE

# PGA TOUR GOLF II



Das Fernsehfeeling kommt durch den Kommentator auf

**Fortsetzung folgt: Electronic Arts bastelt fleißig an verbesserten Versionen seiner Sporthits. PGA Tour Golf tat die Frischbytes-Kur besonders gut.**

**H**inter dem Kürzel „PGA“ verbirgt sich nicht die „Partei der Gamers-Abonnenten“, sondern die Spielervereinigung der besten US-Golfprofis. Bei Turnieren kämpfen die Herren mit den bunten Hemden um schwindelerregend hohe Preisgelder; wer nach vier Platzrunden die wenigsten Schläge benötigt, darf sein Portemonnaie mit der dicksten Prämie füllen. Rund um die spannenden PGA-Wettkämpfe strickte Electronic Arts seine erfolgreiche Golfsimu-



Mit Karacho aus dem Bunker (hoffentlich klappst)

HEINI	Score	Prize	Strokes
Fred Couples	0	\$40,000	4
Frank Stronach	0	\$0	4+
Fuzzy Zoller	0	\$0	4+

Holes Played: 2  
Par 2 Remaining: \$30,000  
Hole #3: 1 Stroke for \$20,000

**Beim Skins-Game geht es um bare Dollars für jedes Loch**

lation „PGA Tour Golf“, die erst vor kurzem durch U.S. Gold's „World Class Leaderboard“ Konkurrenz erhielt. Beim Ringen um die Gunst der Golf-begeisterten Mega Driveler schlägt EA jetzt zu-

rück: Mit deutlich verbesserter Grafik und ein paar neuen spielerischen Features stürmt „PGA II“ die Fairways.

Zu den vier Golfplätzen, die schon der Vorgänger auf Lager hatte, sind drei neue Meisterschaftskurse dazugekommen. Insgesamt habt Ihr also die Wahl zwischen sieben Plätzen mit je achtzehn Löchern. Ihr könnt Eurer Spielfigur einen Namen geben und dann bei Turnieren gegen sechzig

Computerprofis antreten. Bis zu vier menschliche Spieler dürfen auch eine Runde untereinander austragen. Da im Modul eine Batterie steckt, werden Spielstände und Statistiken gespeichert. Langfr-



**Beim Angriff auf's Grün sollte man den Wind beachten**

stigt ist die Motivation beachtlich, denn Ihr könnt versuchen, Euch auf den ersten Platz der Geldrangliste vorzuarbeiten — ein hartes Stück Arbeit. Nach jedem gespielten Loch wird bei einem Turnier die Anzeigetafel mit dem aktuellen Zwischenstand angezeigt. Außerdem meldet sich manchmal ein TV-Reporter zwischendurch, wenn gerade einer der Computergolfer ein bemerkenswertes Resultat geschafft hat.

PGA II bietet einen neuen,

## „GAMERS“ meint dazu...

Geschniegelte Golf-Simulation mit guter, leicht erlernbarer Steuerung. Verschiedene Spielmodi und Computergegner sowie deutlich bessere Grafik als beim Vorgänger. Batterie speichert Spielstände und Statistiken.

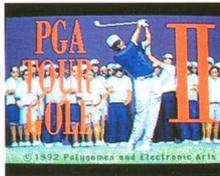
GRAFIK 2 SOUND 3

Unter den sieben Kursen sind vier alte Bekannte vom ersten PGA-Modul dabei.

**NOTE 1**

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts  
ca. Preis: DM 120.-

zusätzlichen Wettkampfmodus. Bei „Skins“ treten zwei bis vier Spieler zu einer reinen Geldscheffel-Runde an. Jedes Loch ist einen bestimmten Dollar-Betrag wert; wer die wenigsten Schläge benötigt, sackt die Prämie ein. Benötigen mehrere Spieler die gleiche Schlaganzahl, dann wird das Geld nicht geteilt. Es fließt vielmehr in einen Jackpot und erhöht die Prämie fürs nächste Loch. Besonderer Gag bei Skins: Ihr könnt zwischen zehn speziellen Computergegnern wählen, die Ihr im Gegensatz zum Turniermodus auch spielen seht. Die Spannung beim Zusehen ist nicht ohne — wenn der Kommentator vor einem Schlag des Computer-



**Auch dieses Sportspiel geht jetzt in die zweite Runde**

schicktes Drücken des Feuerknopfes, während ein Balken sich auf einer Anzeige hin und her bewegt. Haltet Ihr vor dem Abschlag zusätzlich Feuerknopf C gedrückt, beeinflusst Ihr jetzt auch „Draw“ und „Fade“. Damit könnt Ihr der Ballflugbahn unmittelbar vor der Landung einen zusätzlichen Drall nach links



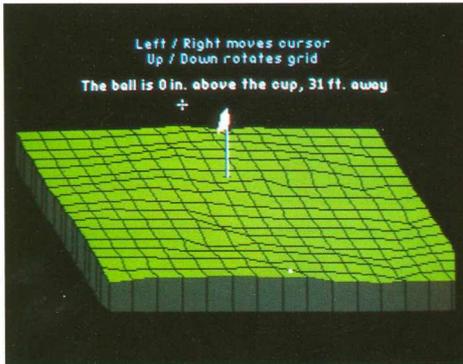
**Computergegner "Fuzzy" (den gibt's wirklich) ist am Schlag**

einer Nahaufnahme gezeigt. Vor allem grafisch hat PGA beim zweiten Teil einen Zahn zugelegt. Ihr seht das Geschehen nach wie vor aus der Sicht Eurer Spielfigur. Die 3D-Darstellung ist immer noch erfreulich schnell, aber entschieden bunter und schöner als beim Vorgänger. Der Sound blieb karg: Ab und zu raunt das Publikum ehrfurchtsvoll vor sich hin und beim Abschlag dringt ein digitalisiertes „Wock!“ aus dem Lautsprecher.

Electronic Arts hat an einem guten Produkt geschickt gefeilt und eine neue, ver-

besserte Golf-Simulation draus gemacht, die wenig Wünsche offen läßt. Schöner Grafik, mehr Spielmodi, neue Plätze; die ganze Pracht wurde kombiniert mit der guten Steuerung, die schon den Vorgänger auszeichnete. Lediglich bei den Golfplätzen hätte man spendabler sein dürfen; vier der sieben Kurse sind immerhin alte Bekannte aus Teil 1. Ansonsten zieht sich PGA Tour Golf II bestens aus der Affäre und spielt sogar das starke World Class Leaderboard aus.

*Heinrich Lenhardt*



**Die Unebenheiten des Grüns seht Ihr in einer 3D-Ansicht**

gners verkündet „Dieser Putt ist 10.000 Dollar wert“, dann entwich einem schon einmal ein kleines Stoßgebet der Marke „Bitte laß ihn vorbeischlagen!“.

Auch bei der Steuerung gibt es eine neue Feinheit. Wie gehabt bestimmt Ihr Schlagweite und Stärke durch ge-

oder rechts geben. Ein unsichtbarer Computer-Caddy reicht Euch automatisch den günstigsten Schläger, aber um das Umkurven von Bäumen, Bunkern und Bächlein müßt Ihr Euch selber kümmern. Beim Putten bekommt man die tückischen Holprigkeiten des Grüns in



**Der Ball ist im Loch, das Publikum tobt**

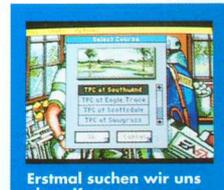
## Und so geht's ab...

Nach links und rechts drücken, um die Schlagrichtung zu ändern.

In Menüs: Menüpunkt wählen.

Schlag auslösen. Mehrmals drücken, um Stärke und Effekt zu bestimmen.

In Menüs: abbrechen. Vor dem Abschlag: Gedrückt halten, um Draw und Fade einzustellen.



**Erstmal suchen wir uns einen Kurs aus**



**Von jedem Loch gibt es eine Vogelperspektive**



**Ein Hubschrauberflug offenbart die Tücken**

# TEST

MEGA DRIVE

Mit Zany Golf könnt Ihr das Mega Drive in einen Minigolf-Platz verwandeln.

# ZANY GOLF

**E**s ist mal wieder Sommer. Die Sonne scheint, und Ihr geht natürlich nicht auf den Minigolf-Platz, sondern spielt Zany Golf. Warum? Nun, keine Wiese und keine Bahn dieser Welt kann so verrückt sein. Oder seid Ihr schon mal einem mit Frikadelle und Gemüse belegten springenden Sesambrotchen begegnet? In Level zwei des insgesamt neun Bahnen kurzen Zany Golfs bewacht ein solcher zumindest das wichtige Loch, als wäre es

sein Besitz. Und erst nach dem Anklicken des Fast-food-Freaks mit dem Steuerkreuz beginnt dieser in die Höhe zu springen. Nächste Station Eure Baales ist ein Flipper, dem ein chaotisches Schloß sowie ein Hi-Tech-Level folgt. Liegt der Ball vor Euch, so klickt ihn mittels Fadenkreuz und Joypad an. Laßt Taste A gedrückt, und entfernt Euch vom Ball. Auf diese Weise bestimmt Ihr, je nach Winkel und Entfernung, Richtung und Intensität des Schlags. Alles weitere hängt von Eurem Geschick ab. Die Grafik erinnert stark ans Master System und ist nicht gerade eine Augenwei-

de. Aus dem Lautsprecher kommen keine meisterlichen Kompositionen. Dafür macht das Spiel um so mehr Spaß, denn es können immerhin bis zu vier Freunde gleichzeitig ihr Geschick unter Beweis stellen. Mehr als neun Bahnen wären aber auf jeden Fall nötig. Bei Interesse für diesen Freizeitsport solltet Ihr das drei Jahre alte Modul möglichst zum Freundschaftspreis erstehen.

Carsten Schmitz

## „GAMERS“ meint...

Minigolf-Feeling für Zuhause mit kalkulierbaren Schlägen.



NOTE 3-

Genre: Sport  
 Hersteller: Electronic Arts  
 ca. Preis: DM 50.-



Seid Ihr erstmal bei der Fahne angekommen, ist der Rest nur noch Nebensache

Ungewöhnlicher geht's kaum noch: Ein Hamburger versperrt Euch den Zugang zum Loch

# TEST

MEGA DRIVE

# ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF

Die drei Jahre alte Golfsimulation vom Ex-Golf-Crack Arnold Palmer ist auch heute noch eine gute Wahl für Einsteiger.

**B**eim allerersten Golf-Modul fürs Mega Drive hatte sich Sega redlich bemüht, alle wichtigen Komponenten dieses Sports zu berücksichtigen.

Mit dem Konterfei des Profis Arnold Palmer geschmückt, bietet Arnold Palmer's Tournament Golf einen Turnier-Modus, bei dem Ihr zwölf Wettkämpfe des lieben Preisgeldes wegen bestreitet. Der Spielstand blät sich zwischen den Turnieren per Passwort sichern. Insgesamt gibt's

drei Plätze je mit 18 Bahnen. Das Geschehen wird perspektivisch aus der Sicht Eurer Spielfigur gezeigt: Erreicht Ihr das Grün, wird für das Putten zur übersichtlichen Vogelperspektive umgebildet.

Der eigentliche Schlag wird ausgeführt, indem man dreimal hintereinander Feuerknopf A drückt. Hier kommt es auf den richtigen Augenblick an: Je nachdem, wo sich

der Ball befindet wenn Ihr den Knopf drückt, wird voll durchgezogen oder nur mit gebremster Kraft geschlagen. Dieses Modul bietet eine grundsätzliche Golfsimulation mit hübscher Grafik und guter Steuerung. Gegen die hochkarätige Konkurrenz auf

dem Mega Drive hat es allerdings zu kämpfen: So bietet Electronic Arts' PGA Tour Golf den besseren Turniermodus, eine Batterie zum Speichern, vier Plätze sowie ein realistischeres Spielgefühl. Arnold Palmer ist keine schlechte Wahl für Golf-Fans, aber wenn man ein besseres Modul zum gleichen Thema bekommen kann?

Heinrich Lenhardt



Mit einem Pitch aus dem Bunker läßt sich der Ball zuweilen recht zuverlässig ans Loch befördern

## „GAMERS“ meint...

Solides Golfmodul, für Einsteiger geeignet. Turniermodus mit Passwort.



Keine groben Fehler, aber auf Dauer nicht so motivierend wie PGA Tour Golf II.

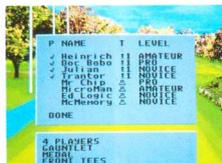
NOTE 2-

Genre: Sport  
 Hersteller: Sega  
 ca. Preis: DM 120.-

Stationen einer Golf-Karriere: Erst brachte dieses Programm dem Master System bei, wie eine Golf-Simulation mit 3D-Grafik auszu sehen hat. Wenige begeisterte Runden später bescherte es Game Gear-Besitzern die erste Adaption jenes edlen Sports für ihre Konsole und nun ist auch das Mega Drive an der Reihe — World Class Leaderboard gibt sich die Ehre. Grafisch sowie spielerisch wurde die Mega Drive-Version ordentlich verbessert.

Bevor Ihr dem ersten Grün entgegenstrebt, solltet Ihr das Options-Menü begutachten. Hier wählt man die Anzahl der Spieler (1 bis 4), gibt deren Namen ein und bestimmt

berücksichtigen und können die Flugbahn nach links oder rechts verziehen. Ihr könnt bei der Mega Drive-Version auch gegen Computerspieler antreten, wenn keine Kumpels greifbar sind. Nach der Wahl des Spielmodus (Schlag-, Punktwertung oder ein kleines Turnier) und des Platzes (vier Stück mit je 18

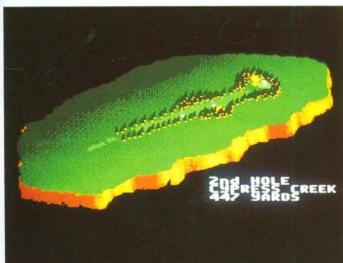


Bis zu vier Spieler können zu einer Runde antreten; für Computergegner ist gesorgt

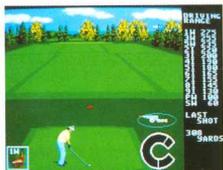


Bäume, Bach und Bunker: drei üble Gefahrenquellen in Reichweite

Die Platzübersicht wird vor jedem neuen Abschlag eingeblendet



# WORLD CLASS LEADERBOARD



Auf der Driving Range trainiert Ihr die Schlaggenauigkeit

pro Nase einen von drei Schwierigkeitsgraden. Auf dem einfachsten Level sucht das Programm für Euch automatisch den richtigen Schläger aus. Außerdem hat der Wind keinen Einfluß auf die Ball-Flugbahn und alle Schläge fliegen schnurstracks geradeaus. Fortgeschrittene müssen hingegen den Wind

Löchern stehen parat) kann's endlich losgehen.

Durch geschicktes Feuerknopf-Drücken müßt Ihr an der Schlaganzeigefestlegen, wie weit und in welche Richtung der Ball fliegt. Schlägt man gemütlich vom Fairway aus, hat man für diese Festlegung etwas mehr Zeit, als wenn der Ball ins tiefste Rough hopterte. Der Computer gibt auf Wunsch seinen Senf auf Englisch dazu (Hausnummer: „Ich würde jetzt

Alle Golfbälle fliegen hoch — und landen bevorzugt in Sandbunkern, Teichen und struppigem Gebüsch.



Viel Vergnügen: Zwischen Ball und Fairway macht sich ein Wäldchen breit

## „GAMERS“ meint...

Golf zum Gernhaben: Realistische Steuerung, intelligente Steuerung und praktische Optionen.

GRAFIK 2 SOUND 3

Spielstände können nicht gespeichert werden.

NOTE 2

Genre: Sport  
Hersteller: U.S. Gold  
ca. Preis: DM 120.-

mit dem 5er-Eisen voll durchziehen“), wenn Ihr eine Hilfestellung braucht. Mittendrin läßt sich der eigene Spieler vorübergehend vom Computesteuern — praktisch, wenn der Ball wieder mitten unter den Bäumen landete.

U.S. Gold hat sich mit dieser Umsetzung Mühe gegeben. Neben der edlen, schnellen 3D-Grafik gefallen mir der neue Turniermodus

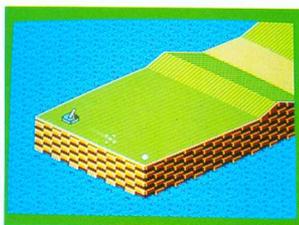
und die Computergegner. Bevor jetzt aber alle Sportfans mit glasigem Blick das nächste Fachgeschäft stürmen, sollten sie PGA Tour Golf nicht ganz vergessen. Der Golf-Konkurrent von Electronic Arts ist grafisch und spieltechnisch schwächer. Dafür hat er den besseren Turniermodus, speichert Statistiken per Batterie und ist etwas leichter zu lernen.

Heinrich Lenhardt

# MASTER SYSTEM TEST

Sega  
schrille  
Minigolf-

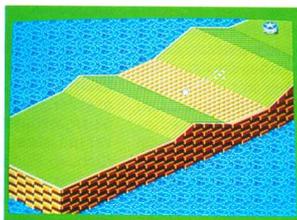
Inkarnation gibt sich mit auf-  
gemöbelten Bahnen nun auch auf  
dem Master System die Ehre.



Hier müßt Ihr  
zuerst den  
Schalter links  
anvisieren, um  
das gelbe  
Fließband an-  
zuhalten

Diese Fläche  
wirft Eure Ku-  
gel danach  
zwar nicht  
mehr aus der  
Bahn, bremst  
ihren Schwung  
aber ab

Endlich am  
Ziel: „Bogey“  
bedeutet, daß  
wir einen  
Schlag mehr  
gebraucht ha-  
ben, als vorge-  
sehen



# PUTT & PUTTER



Haut nicht  
zu fest  
drauf,  
denn beim  
Abwärts-  
rollen be-  
kommt der  
Ball ohne-  
hin viel  
Tempo

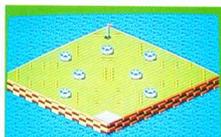
Umgekehrt bekommt man  
Bälle spendiert, wenn die  
Vorgabe unterboten wird.  
Genügen Euch z.B. auf ei-  
nem Parcours mit Par 3 zwei  
Schläge zum Einlochen, winkt  
ein Bonusball; ist der Ball erst  
nach vier Schlägen versenkt,  
wird einer abgezogen. Im  
Zwei-Spieler-Modus kann  
man abwechselnd antreten  
und sich ein Duell um das  
beste Platzergebnis liefern.

Die Steuerung ist schnell  
gelernt. Mit dem Steuerkreuz  
visiert Ihr die Schlagrichtung  
an und bestimmt dann die  
Stärke an einem Power-Bal-  
ken. Volles Drauffrettern ist  
nicht immer dienlich, da der  
Ball sonst womöglich über  
sein Ziel hinauschießt, fies  
abprallt und eine bereits er-  
klimmte Steigung wieder  
runterkullert.

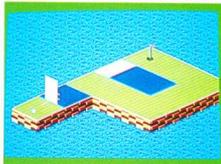
Das einfache Minigolf-  
Spielprinzip wurde mit ein  
paar hübschen neuen Ideen  
angereichert. So müßt Ihr z.B.  
Schalter berühren, um Hin-  
dernisse zu deaktivieren oder  
genau im richtigen Moment

einen Schlag ausführen, um  
eine bewegliche Brücke zu  
erwschen. Insgesamt macht  
diese Version etwas mehr  
Spaß, kann aber auf Dauer  
einen Hang zur Langeweile  
nicht leugnen. Mehr trickrei-  
che Bahnen oder ein Turnier-  
modus hätten die Motivation  
gestützt, doch so verkommt  
Putt & Putter zu einem recht  
schlappen Modul. Minigolf-  
Fanatiker sollten mal eine  
Proberunde riskieren.

Heinrich Lenhardt



Die erste Bonusrunde hat ein  
leichtes Flipper-Touch



Ohne die weißen Brücken  
kann man nicht übers Wasser  
rollen

STAGE	1	BALL	2
NO.	PAR	STROKE	SCORE
1	3	2	-1
2	3	2	-1
3	3	4	1
4	3	4	1
5	5	6	1
6	5	8	-3
TOTAL	25	26	4

Auf der Score Card werden  
die einzelnen Resultate fest-  
gehalten

**W**o ein Schläger ist, da  
ist auch ein Weg –  
und zwar ins Loch, aus  
dem am anderen Ende des  
Parcours ein Fähnchen fröh-  
lich im Winde flatternd ragt.  
Putt & Putter ist eine Minigolf-  
Simulation mit ein paar ke-  
cken Ideen, die man garantiert  
noch nicht in freier Wildbahn  
erlebt hat. Sega hat wohl ein-  
gesehen, daß die Game  
Gear-Version trotz der hübs-  
chen Idee etwas zu brav und  
bieder geraten war. Für die  
neue Master System-Um-  
setzung wurde nicht nur die  
Grafik überarbeitet, sondern  
auch Anzahl und Aufbau der  
einzelnen Bahnen verbessert.

Es gibt 18 verschiedene  
Parcours, die in drei Grüpp-  
chen zu je sechs Bahnen  
aufgeteilt sind. Man beginnt

das Spiel mit fünf Reser-  
vebällen. Für jeden Schlag,  
den man auf einer Bahn mehr  
benötigt, als vom Programm  
vorgegeben ist, wird ein Ball  
abgezogen. Ist die Reserve  
erschöpft, scheidet Ihr aus.

## „GAMERS“ meint...

- Nette Minigolf-  
Variation mit ein paar  
hübschen Ideen.  
Leicht zu lernen und  
Familienfreundlich.

GRAFIK 4 SOUND 3-

- Langfristig drohen  
Ermüdungserscheinun-  
gen. Mehr Bah-  
nen und Gags wer-  
den vermißt.

NOTE  
3

Genre:  
Sport  
Hersteller:  
Sega  
ca. Preis:  
DM 90.-

Und ein weiteres Mal geht es raus in die freie (Golf)Natur. Das satte Grün der Wiesen, die fast unüberwindlichen Sandbunker und der teppichähnliche Rasen der Greens warten auf den Sega Freak. Ihr habt die Möglichkeit, Eure Technik zu verbessern, ein Match gegen einen von vier Trainingspartnern zu spielen oder das Putten auf dem Grün zu üben. Das große Ziel ist es, ein Turnier zu gewinnen. Doch bevor Ihr gegen Elitespieler an-

treten, müßt Ihr ebenfalls Profii in Sachen Schlägertyp, Aufschlagpunkt und Schlagdosierung werden. Außerdem müßt Ihr Erfahrung im Umgang mit der Naturgewalt Wind bekommen, der Eure Bälle sonst in Richtung Nimmerwiedersehen abtreibt. Einmal auf dem Platz, werdet Ihr über alle wichtigen Informationen auf dem laufenden gehalten. Die Anzeigefenster beherbergen Angaben zur aktuellen Lochnummer, über die Entfernung zum Loch,

## Golf und kein Ende. Auch bei Golfmania könnt Ihr am Joypad des Master Systems Champion werden.

über die Standardschlagzahl, über die Windrichtung, über den Untergrund und sagt Euch gegebenenfalls, welcher Eurer vier Mitstreiter als nächster das Joypad bedienen muß. Die Übersicht über den Golfplatz erfolgt aus der Vogelperspektive. Nachdem Ihr mit dem Steuerkreuz die Flugrichtung bestimmt habt und alle anderen Einstellungen stimmen, fliegt der Ball

dem Loch entgegen. Eure Punkte werden auf der Tafel und im batteriegepufferten Ram fast auf Ewigkeiten, auf jeden Fall aber über das Ausschalten hinaus, gespeichert. Insgesamt kann sich Golfmania grafisch und soundmäßig sehen lassen. Besonders die vielen Spiel- und Einstellmöglichkeiten beeindrucken.

Carsten Schmitz

## „GAMERS“ meint...

□ Eines der umfangreichsten, wenn nicht das umfangreichste Golfspiel mit Batterie-Ram

GRAFIK	SOUND
3	3

□ Auch die Batterie reicht nicht aus, um WC Leaderboard den Schneid abzukaufen.

NOTE  
**2-**

Genre:  
**Sport**  
Hersteller:  
**Sega**  
ca. Preis:  
**DM 70.-**



In der Anfangssequenz wird Euch gezeigt, wie ein Golf-Profi zu Werke gehen muß

# WORLD CLASS LEADERBOARD

Welche Leute nicken eifrig, wenn die Frage gestellt wird, ob Sie vier Golfplätze im Regal stehen haben? Richtig, Besitzer von World Class Leaderboard.



Über das Wasserhindernis fliegt das Kugeln in Richtung Loch

stellung „Amateur“ müßt Ihr sicher sein, ob ein Eisen drei oder neun der richtige Ballrescher ist. In der „Professional“-Stufe bläst Euch zusätzlich der Wind ins Gesicht und das Putten wird schwieriger. Nach jeder Bahn wird die Punktetafel mit dem aktuellen Spielstand eingeblendet. Digitale Sprachausgabe und gesampelte Effekte runden den überaus positiven Gesamteindruck ab. Eine Spielstandrettende Paßwortfunktion wäre zwar sehr hilfreich, aber auch ohne dieses Feature ist World Class Leaderboard im Vergleich zur Konkurrenz das beste Golf-Game auf dem Master System.

Carsten Schmitz

## „GAMERS“ meint...

□ Anspruchsvolle Golf-Simulation mit super 3D-Grafik und vier Golfplätzen.

GRAFIK	SOUND
2	2

□ Als einzig wirklichen Schwachpunkt kann man die fehlende Batterie bezeichnen.

NOTE  
**2**

Genre:  
**Sport**  
Hersteller:  
**U.S. Gold**  
ca. Preis:  
**DM 80.-**

# TEST

GAME GEAR

# PUTT & PUTTER

**Mini-Golf der verrückten Art: Schlage hart, doch putte zart.**

**E**in neuer Minigolf-Platz hat aufgemacht und lädt Euch zu einer Partie ein. 18 verschiedene Bahnen gilt es zu meistern. Wenn man mit seinem Ballvorrat ans Ende gelangt, bekommt man ein Paßwort, um einen höheren Schwierigkeitsgrad wäh-

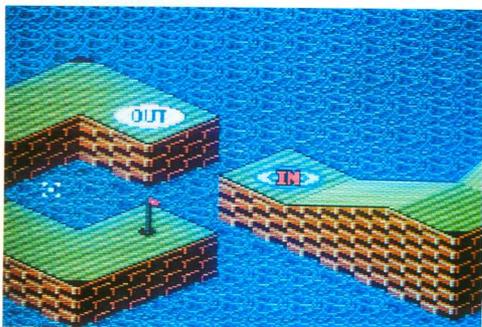
len zu können. Für jede Bahn ist eine bestimmte Anzahl von Sollsschlägen vorgegeben. Benötigt Ihr weniger Versuche zum Einlochen, bekommt Ihr einen Bonusball gutgeschrieben. Umgekehrt wird Euch jedesmal ein Reserveball abgezogen, wenn Ihr

mehr Schläge benötigt. Die Steuerung ist sehr einfach. Zunächst setzt Ihr den Ball auf dem Abschlagsquadrat ab. Durch bewegen eines Fadenkreuzes legt Ihr die Schlagrichtung fest; die Stärke wird durch die Anzeige an einem Balken bestimmt.

Beim ersten Durchspielen des Parcours ist die Spannung noch groß; gilt es doch, alle 18 Bahnen kennenzulernen. Es gibt nur eine Hand-

voll von Grundelementen, welche beim Kursdesign immer wieder auftauchen. Mit etwas Fingerspitzengefühl und Glück hat man die mickrigen Bahnen schon beim ersten Anlauf durchgespielt. Mit mehr Bahnen und einer einfallreicherer Gestaltung wäre Putt & Putter ein schnieckes Modul gewesen, aber in der vorliegenden Form bietet es nicht genug Spielfürs Geld.

Heinrich Lenhardt



So richtig heutig wird es erst, wenn der Parcours aus kleinen Inseln besteht

## „GAMERS“ meint...

Hübsche Spielidee und leichte Steuerung. Gutes Paßwortsystem.

GRAFIK

3-

SOUND

4

Wird schnell langweilig, weil die einzelnen Bahnen zu wenig Abwechslung bieten.

**NOTE**  
**3-**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 70,-**

## SUPER-SEGA-SONDERPREISE

**MEGA-DRIVE jedes Spiel nur 39,95 DM**

Task Force Harrier, Saint, Sword, Road Blaster, Hummer Wrestling, Gator World, Granada, Whip Rush, Volfied, Zerro Wing, Heavy Unit, Danus 2, Kid Carnation (nur m. Umbau), Toki, Wardner, Vertyx, Block out, Toe Jam & Earl, Battlemania, Alien Storm, Rolling Thunder 2 (m. Umbau) Wonder 5 (nur m. Umbau) Valis, Fire Mustang, XDR, Darwin 4081  
Bei Abnahme von 3 Spielen nur 99,95 DM

**MULTI-NORM MEGA DRIVE**

m. 2 Pads, Sonic, Quackshot, Japan Adapter, RGB Kabel und Umbau Schaltbar **359,- DM**

**Restposten und Sonderangebote**

für: PC Engine, Game Boy, SNES und Game Gear

**ab 15,- DM**

ARIEL, Gadget, Twins, Evander, Hollifield, Hit the Ice, Aquatic Games, Team USA, Thunderforce III, Road Rush, Tiger Hill, Strider

**jedes Spiel nur 79,95 DM**

Bei Abnahme von 3 Spielen nur 199,95 DM

**UMBAU- MEGA-DRIVE**

50/60 Hz und Jap./Engl. Chip Schaltbar **nur 50,-**



Videospiele-Versand

Osterwieherstraße 70, 4837 Verl 1

Fax: 05246/81270 BTX-Gameplay#

**Tel.: 05246/81184**

## Fossy's VIDEOSPIELEVERSAND in BRUCHKÖBEL

Inh. Thomas Forster

DM		DM	P.a.A.
MASTER II - PLUS X	190,—	MEGA CD -deutsch-	349,—
Global Gladiators	80,—	MD MAGNUM SET	90,—
Rainbow Island	80,—	Ninja Gaiden	90,—
Sonic 2	80,—	Side Pocket Billard	90,—
Streets Of Rage	90,—	Sunset Riders	90,—
Wimbledon 2	90,—	Streets Of Rage 2	90,—
WWF Wrestlemania	90,—	Two Crude Dudes	90,—
<b>GAME GEAR 4 FUN</b>	<b>235,—</b>	X-Men	90,—
Robocop 3	70,—	Tiny Toon	100,—
Crash Dummies	70,—	Cool Spot	110,—
Tom & Jerry	70,—	Lotus Turbo Challenge	110,—
Spider-Man	80,—	Mega Lo Mania	110,—
WWF Wrestlemania	80,—	NHLPA Hockey '93	110,—
<b>SUPER NINTENDO</b>	<b>199,—</b>	NBA All Star Challenge	110,—
Desert Strike	119,—	Robocop 3	110,—
Jimmy Connors	119,—	Road Rash 2	110,—
J. Madden Football '93	119,—	WWF-Wrestlemania	110,—
NBA All Star Challenge	119,—	Turtles	110,—
NHLPA Hockey '93	124,—	Fatal Fury (12MB)	120,—
PGA Tour Golf	124,—	Bubsky	120,—
Tom & Jerry	124,—	Hardball	120,—
StarFox	124,—	Star Control	120,—
Royal Rumble (16MB)	130,—	Turrican	120,—
Road Runner	134,—	Warpspeed	120,—

... UND VIELE ANDERE SPIELE AUF LAGER.

WIR LIEFERN SOFORT per N.N. zzgl. DM 7,- DM  
BESTELLEN SIE JETZT UNTER TEL: 06181/72 352  
GROSSE AUSWAHL AN C64, AMIGA, PC- UND  
CD ROM-SPIELEN

# TEST

GAME GEAR

**D**as Raunen der Zuschauerermassen erstirbt, als der weltberühmte Golfprofi den entscheidenden Putt vorbereitet. Geschmeidig federt er in die Knie, elegant läßt er den Schläger gegen den Ball prallen. Die kleine weiße Kugel holpert übers hügelige Grün, beschreitet eine präzise Kurve und wird vom Loch gerade zu magisch angezogen: Plumps, Treffer, Sieg! Hoffentlich hat Euch diese nervenkitzelnde Szene am 18. Loch nicht zu sehr gefeselt, denn beim Game Gear-Golfen in freier Wildbahn kann es schon einmal passieren, daß man seine U-Bahnstation verpaßt oder während der



## WORLD CLASS LEADER BOARD

Vier komplette Golfplätze zum Mitnehmen - das soll mal einer nachmachen. Auch auf dem Game Gear kann diese realistische Sport-Simulation überzeugen.



Mit viel Feingefühl und einem Neuner-Eisen fassen wir uns zum Loch vor



Birdie oder Bogey? Auf das Putten kommt es an...

Schulstunde ein verräterisches Triumphgeheul erklingen läßt. World Class Leaderboard nennt sich die Golfsimulation, die schon auf dem Master System für Furore sorgte. Sie wurde 1:1 auf den Game Gear übertragen, wodurch Ihr Euch vier komplette Golfplätze in die Hosentasche stecken könnt.

Auffälligste Besonderheit bei diesem Spiel ist die realistische 3D-Grafik, die Euch den Platz aus der Sicht Eures Bildschirm-Golfers zeigt. Es ist keine abstrakte Ansicht, bei der man den Platz von oben gezeigt bekommt; das Bild wird vielmehr nach jedem Schlag neu aufgebaut und berücksichtigt perspektivische Effekte. Durch gut getimtes Feuerknopfdrücken dosiert Ihr Schlagstärke und Kurvendrill, um den Ball anzuschneiden. Schläger und Schlagrichtung dürfen natürlich auch gewählt werden.

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die den

Einstieg wesentlich erleichtern. Auf dem „Novice“-Level gewährt das Programm großzügige Hilfestellung und sucht für Euch jeweils den idealen Schläger heraus. Wind und Kurveneffekte sind ausgeschaltet; Ihr könnt den Ball also nur schnurgerade nach vorne bolzen. Bei „Amateur“ müßt Ihr schon selber entscheiden, welcher Schläger der richtige ist. Ein

Blick auf die Entfernungsanzeige ist hilfreich, die verrät, wie groß die Distanz zum Loch ist. Außerdem könnt Ihr dem Ball auch eine Drehung ver-

platten Golfplätzen mit je 18 Löchern wählen: St. Andrews, Dorral, Gauntlet und Cypress Creek.

Nach jeder Bahn wird die Punkttafel mit dem aktuellen Spielstand eingeblendet.

Auf dem kleinen Game Gear-Bildschirm büßt die flotte 3D-Grafik nichts von ihrer Übersichtlichkeit ein. Selbst die Sprachausgabe wurde übernommen, die einige Situationen kommentiert. Schafft Ihr einen besonders schönen Putt oder ein Birdie, dröhnt digitalisierter Applaus aus dem Lautsprecher.

Durch die vielen Kurve und die drei geschickt abgestuften Schwierigkeitsgrade kommt so leicht keine Langeweile auf. Die Steuerung erlaubt genug Tricks und die Bahnen bieten ausreichend Fallen, um immer wieder für Spannung zu sorgen. Eines haben die Programmierer allerdings vergessen: ein Paßwort. Wenn man alle 18 Löcher eines Platzes durchspielt, kann das schon mal ein gutes halbes Stündchen dauern und es gibt keinerlei Möglichkeit, den Spielstand zu sichern.

### „GAMERS“ meint...

□ Spieltechnisch anspruchsvolle Golf-Simulation mit realistischer 3D-Grafik. Drei Schwierigkeitsgrade; vier Golfplätze.

□ Spielstand kann nicht gespeichert werden.

NOTE 2

Genre: Sport  
Hersteller: U.S. Gold  
ca. Preis: DM 80.-

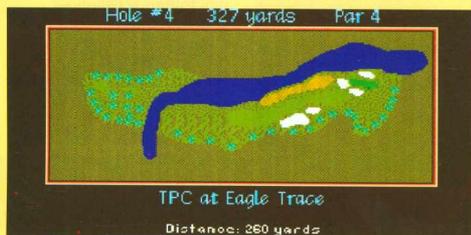


## PGA TOUR GOLF 2

(MD)

Für das beste Golf aller Sega-Konsolen wollen wir Euch natürlich nicht die Tips und Tricks vorenthalten. Aus diesem Grund haben wir einen mittelschweren Platz ausgesucht, um Euch anhand

einiger Löcher das Spiel verständlicher zu machen. Die Schlagtechnik selbst müßt Ihr zwar lange üben, aber mit unseren Einstellhilfen solltet Ihr weniger Probleme dabei haben.



Bei jedem Loch erscheint zuerst diese übersichtliche Karte. Links ist Euer Abschlagpunkt zu sehen, rechts das Grün. Mit dem Fadenkreuz könnt Ihr über die Karte „fliegen“. Dabei verändert sich die Distanz. So könnt Ihr schon vorher sehen, wie weit Ihr kommt.



Seid Ihr vor dem zweiten Schlag aufgrund der Bunker unsicher, drückt Start und geht auf „View“. Dann auf „Hole Browser“ und drückt C.



Es wird eine „Feld-von-oben“-Ansicht erscheinen, die Ihr mit Eurem Steuerkreuz verändern könnt. Habt Ihr genug gesehen, drückt wieder Start,...



Vor dem Abschlag stellt Ihr jeweils zuerst Euer Fadenkreuz entgegen der momentanen Windrichtung. Falls Ihr das unterläßt, würde der Ball je nach Stärke des Windes abgetrieben werden. Die Distanz zum Loch ist – wie man rechts sieht – 324 Yards (yds). Die Zahl links neben der Powerskala zeigt die Reichweite Eures Schlägers an. Nach dem ersten Schlag könnt Ihr schon bei 93 yds liegen, ...



... wenn Ihr bei 100 % auf der Powerskala abgedrückt habt. Das funktioniert so: Ihr schlagt mit Taste B. Beim ersten Drücken läuft ein weißer Balken vom Nullpunkt los. Der zweite Druck bestimmt die Schlagstärke, wonach der Balken zurückläuft und Ihr wieder genau den Nullpunkt treffen müßt. Trefft Ihr ihn zu früh, driftet der Ball nach links, trefft Ihr ihn nach dem Nullpunkt, nach rechts.



... um den Schlag auszuführen. 93 yds Entfernung, 100 yds weit kommt Ihr, also fast 100%.



Nun seid Ihr mit dem dritten Schlag auf dem Grün und könnt einen Birdie schlagen.



Das fünfte Loch zeichnet sich vor allem durch eine Insel aus, auf der das Grün liegt. Beim Abschlag müßt Ihr nur auf das Wasserhindernis aufpassen.



Deshalb berechnet der Wind nicht zu knapp, denn ein Strafschlag droht Euch, wenn der Ball im Wasser landet.



Da der Wind womöglich den Ball verzieht, müßt Ihr am Ende des Schlagvorganges genau den Nullpunkt treffen.



Falls der Schlag wie in diesem Fall mißlungen ist, habt Ihr trotzdem noch die Möglichkeit, von diesem Punkt aus einen Birdie zu spielen.



Am sechsten Loch kommt Ihr mit dem ersten Schlag fast bis ans Ende des Fairways (siehe Fadenkreuz). Bei zu starkem Rückenwind solltet Ihr allerdings den Driver nicht voll durchziehen, da Ihr sonst vielleicht sogar schon im Bunker landet.



Nachdem Ihr das Grün mit Taste A insiziert habt, folgt der Putt. Wenn Ihr – wie hier – 12 Fuß entfernt liegt und die Reichweite 20 Fuß ist, nehmt fast 75 % auf der Powerskala.



Da Ihr sechs mph Gegenwind aus Nordost habt, müßt Ihr lediglich mit dem Fadenkreuz ein wenig nach rechts gehen, und könnt guten Gewissens voll durchziehen.

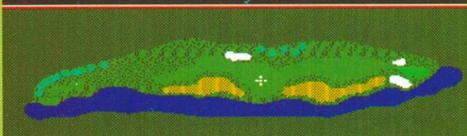


Mit dem zweiten Schlag könnt Ihr schon auf das Grün spielen, deshalb solltet Ihr vor dem nächsten Schlag nochmal die „von oben“-Ansicht aktivieren.



Mit dem „SW“ kommt Ihr 100 Yards weit. Ihr müßt zwar nur 80 Yards weit, aber aufgrund des Gegenwindes müßt Ihr fast voll Power geben, um über die Bunker zu kommen.

Hole #10 474 yards Par 5



Dies ist ein Loch der einfacheren Sorte. Im „Vogelperspektiven“-Bild könnt Ihr wieder mit Hilfe des Fadenkreuzes Eure mögliche Schlagweite abschätzen. Ihr kommt mit dem ersten Schlag ungefähr bis in die Mitte des Platzes. Dort sind keine größeren Hindernisse, dafür müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht rechts vom Nullpunkt abdrückt, da der Ball sonst womöglich im Wasser landet.



Vor dem nächsten Schlag ist es ratsam sich das Grün anzuschauen, weil die Fahne aufgrund der Bunker sehr schwer anzuspielen ist.



Nun habt Ihr die Chance, den zweiten Schlag auf dem Grün zu platzieren. Ihr kommt etwas weiter als Ihr müßt, habt aber Gegenwind. Also: Voll Power!

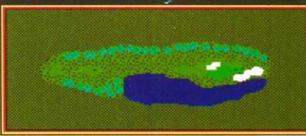


Zuerst berechnet Ihr wieder den Wind. Ihr könnt bis 100% „durchziehen“, falls Ihr aber mehr nehmt, müßt Ihr den Nullpunkt noch eher treffen, da ein solch kraftvoller Schlag schon bei der kleinsten Abweichung verzogen wird.



Mit etwas Glück laßt Ihr dann tatsächlich auf dem Grün und könnt einen Eagle-Versuch starten. Das heißt, ein Treffer würde zwei unter Par bringen.

Hole #11 166 yards Par 3



Bei allen Par-3-Löchern ist ein Birdie machbar. Um diesen in die Praxis umzusetzen, ist ein guter Abschlag Grundvoraussetzung. Da in der Nähe der Fahne aber oft ein Bunker oder ein Wasserhindernis ist, müßt man etwas riskant schlagen.



Laßt Euch bei den Einstellungen ruhig Zeit. Der Wind dreht zwar immer unpräzise, pendelt jedoch meist in seine Ausgangsposition zurück. Wenn Ihr Euch entschieden habt, konzentriert Euch ganz besonders auf die Powerskala.



Ist der Ball auf dem Grün gelandet, erscheint eine Karte, welche die Hügel und Senken rund um die Fahne anzeigt. Hier fällt das Grün zunächst nach rechts ab, darauf folgt eine leichte Ansteigung. Auch hier dient Euch das Fadenkreuz bei Euren Einstellungen.



Habt Ihr die „Rechtssenne“ ausgeglichen, bestimmt Ihr die Schlagstärke. Den 44 ft. Putt geht Ihr mit einem Schläger an, der 50 ft. Reichweite hat, und nehmt 100%, da Ihr noch den Hügel überwinden müßt.



Habt Ihr alle Punkte beachtet und zu guter Letzt auch noch die Schlagstärke richtig eingeschätzt, habt Ihr an diesem Loch ein Schlag unter Par gespielt.

## EAGLE TRACE

Coral Springs, Fla



Die größte Gefahr am 12. Loch liegt darin, daß man den Ball beim Abschlag leicht verziehen kann und ihn somit unter Umständen ins Wasser schlägt. Das Fadenkreuz zeigt, daß Ihr fast bis ans Ende des Fairways spielen könnt, um danach den Ball über den Bunker (den weißen Teil des Platzes) auf das Green zu schlagen.

Hole #12 343 yards Par 4



Am unteren Bildrand ist die Position zu sehen, an der Euer Ball nach dem ersten Schlag liegt. Ihr seht also, daß Ihr über den Bunker schlagen müßt.



Hier kommt Ihr 12 yds. weiter als Ihr müßt. Zudem kommt mäßiger Rückenwind. In diesem Fall sollten höchstens 85% der Skala genommen werden.

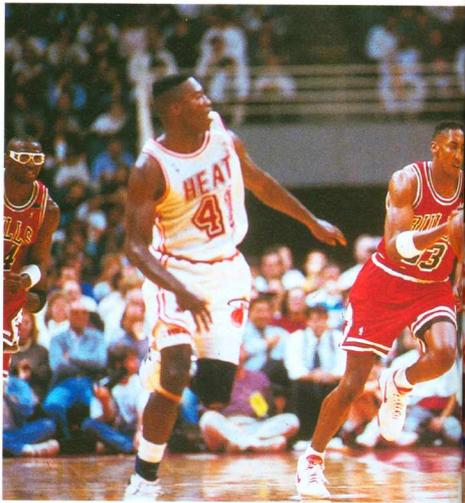


Also wird wieder zuerst der Windeinfluß anhand des weißen Kreuzes berechnet. Dann könnt Ihr den kraftvollen Schlag ausführen.



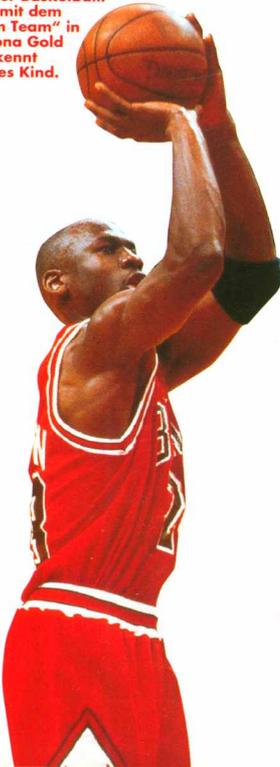
Komm in meine Arme, Kleiner. Gleich schnappt die Abwehr-Zange zu.

„Gimme five, man!“ Die heißeste – weil beste – Basketball-Liga der Welt tourt mal wieder auf Hochspannung. Die NBA (National Basketball Association), die Profi-Liga der USA, steckt mitten in den Playoff der Meisterschaft. Schaffen es die Chicago Bulls mit ihren Superstars wie Michael „Air“ Jordan und Scott Pippen, den Titel zu verteidigen?



# A NEW STAR IS BORN

Michael „Air“ Jordan ist Mister Basketball. Seit er mit dem „Dream Team“ in Barcelona Gold holte, kennt ihn jedes Kind.

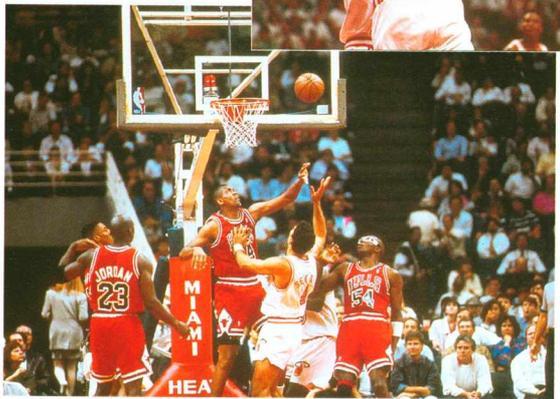
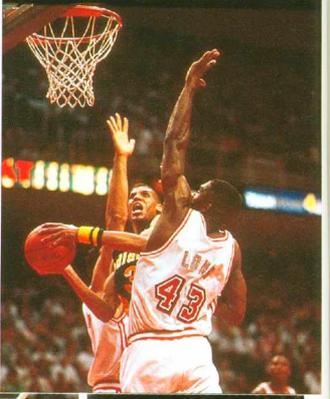


Jordan war in den Saisonspielen jedenfalls erneut bester NBA-Athlet; brachte es in 78 Spielen auf insgesamt 2 451 Punkte, was einem Durchschnitt von 32,6 Punkten pro Spiel entspricht.

Nach Jordan folgen mit Dominique Wilkins (Atlanta Hawks/29,9 Punkte), Karl Malone (Utah Jazz/27,0), Hakeem Olajuwon (Houston Rockets/26,1) und Charles Barkley. Den Basketball-Rambo kennt man aus dem Dream-Team, dem Gewinner von Barcelona. Und natürlich aus den TV-Spots von Nike: Irre, wie „Sir Charles“ das japanische Gummi-Monster Godzilla wegcheckt. Oder im Operetten-Spot den Schiri tötet. Der Korbjäger der Phoenix Suns belegt mit 25,6 Punkten übrigens Platz

5 der Score-Liste. Auf anderem Gebiet sorgt der heißeste Neuling der Liga für Furore: Shaquille O'Neal, Kampfname „Shaq-Attack“. Der Center der Orlando Magics verpatzte zwar die Endrunde, erzählt aber dennoch zur Zeit jedem seinen

Heißer Kampf zwischen Indiana Pacers und der Abwehr von Miami



Die Chicago Bulls schnappen sich den Rebound-Ball. Jordan (Nr. 23) lauert auf einen zweiten Versuch.



Vor kurzem gab Pepsi Cola bekannt, den unerbittlichen Cola-Krieg gegen Coca Cola gewonnen zu haben. 13 Millionen Dollar für O'Neals markantes Lächeln in TV-Werbepots. Shaq Pack, Shaq Quark, Shaq Snack: Nichts ist unmöglich.

„Er hat das Charisma von Magic Johnson und unglauubliche sportliche Klasse. Er ist jung, frisch und unverbraucht“, sagte Marketing-Experte Jeff Campell. O'Neal ist charmant, selbstbewußt, ehrlich, frech und liebenswert. Schon sein Name ist ideal. In der langen Form reimt er sich,

gendären Centern Wilt Chamberlain und Kareem Abdul-Jabbar verglichen.

„Kein Wunder. Ich bin groß, dunkelhäutig und gut aussehend. Schönes Lachen, nett, ziemlich guter Spieler“, scherzte O'Neal, der vor den verrückten Fans geschützt werden muß. Nur einen Kindheitstraum hat sich der Riese aus Louisiana noch nicht erfüllt: Einmal sein Gesicht von einer Haferflocken-Box lächeln zu sehen.

Es gibt aber nicht nur lachende Gesichter in der Billionen-Dollar-League. Die Detroit Pistons haben ihren



**Da guckste Arni. Shaquille O'Neal der neue Star am NBA-Himmel mißt gewaltige 2,16 m**

Lieblingsswitz: „Ich habe ein wunderbares Lächeln und gleich drei Versionen davon. Das Eine-Million-Dollar-Lächeln, das Zwei-Millionen-Dollar-Lächeln und das Drei-Millionen-Dollar-Lächeln.“

Am besten steht ihm das 82-Millionen-Dollar-Lächeln. Neben seinem Sieben-Jahres-Vertrag über 42 Millionen Dollar, der ihn zum NBA-Spitzenverdiener macht, hat der 20jährige Werbeverträge für 40 Millionen Dollar unterschrieben!

Amerikas größte Firmen reißen sich um ihn. Nur Michael Jordan ist erfolgreicher. Der Superstar der Chicago Bulls steht bei 13 Firmen unter Vertrag und kassiert jährlich 32 Millionen Dollar, aber O'Neal kommt unaufhaltsam näher. Der 2,16 m-Riese hinterläßt große Spuren. Die Sportartikelfirma Reebok hat ihm 20 Millionen Dollar gegeben, um die neue Kollektion nach O'Neals Spitznamen „Shaq Attack“ benennen zu dürfen. Zehn Millionen Dollar mußte die Firma Spalding für die Erlaubnis, „Shaq-Basketbälle“ verkaufen zu dürfen, hinlegen.

Das Spielzeug-Imperium Kenner Parker Toys will „Shaq-Spielzeug“ anbieten, mit einer unverwundbaren Shaq-Action-Puppe als Hauptattraktion, und ein weiteres Unternehmen (Classic Games Inc.) hat sich die Rechte für O'Neals begehrte Sammelkarte gesichert.



**Hands up! Die Italiener bei der Abwehrarbeit. In Europa spielen die Großverdiener in der Italo-Liga.**

in der Kurzform klingt er zakigig... „In Frankreich können sie seinen Namen aussprechen, in Spanien auch und sogar in Japan“, sagte O'Neals cleverer Agent Leonardo Armato.

Shaquille Rashaun O'Neal wird schon jetzt mit den le-

Chef-Trainer Ron Rothstein entlassen, nachdem der Club erstmals seit zehn Jahren die Play-off-Runde verpaßt hatte. Knallhartes Business eben.

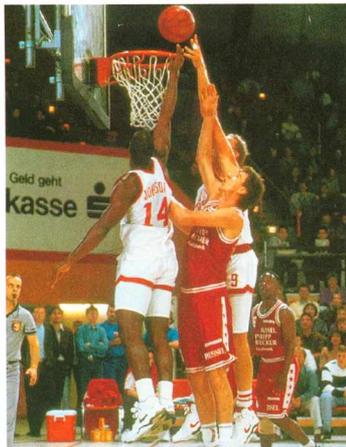
Folgende Teams haben die Killer-Runde (Modus: best-of-

five) geschafft.

Eastern Conference: Cleveland Cavaliers, New Jersey Nets, Boston Celtics, Charlotte Hornets, New York Knicks, Indiana Pacers, Chicago Bulls, Atlanta Hawks.

Western Conference: Houston Rockets, Los Angeles Clippers, Portland Trail Blazers, San Antonio Spurs, Seattle Superonics, Utah Jazz, Phoenix Suns, Los Angeles Lakers.

Let's go! – in Amerika ist high five angesagt.



**Tip-In – Mit den Fingerspitzen wird der Ball in den 3,05 m hohen Korb bugsiert**



**Der Ball geht rein! Ein toller Schnappschuß aus ungewöhnlicher Perspektive.**



**Klammer-Affe am Korb-Ring. Mit Wucht wurde das Leder versenkt – per „dunking“.**

Fotos: Bongarts

# TEST

MEGA DRIVE

**D**ie beste Werbung für den Basketball-Sport gab's bei der Sommer-Olympiade zu bewundern. Die amerikanische Mannschaft demonstrierte eindrucksvoll, warum diese Sportart in ihrer Heimat einen so hohen Stellenwert genießt. Leichtfüßig erspielte sich das US-Dream Team Gold und löste dank großzügiger TV-Berichterstattung ein neues Basketball-Fieber aus. Die Sportprofis von Electronic Arts



Aus schnellen Gegenstößen ergeben sich tolle Chancen

rat simuliert; auch bei den anderen 13 Nationalmannschaften (zusätzlich gibt's eine Weltauswahl) hat man sich Mühe bei den Spieler-Statistiken gegeben. Electronic Arts hat leider genepnt und nicht alle Olympia-Teilnehmer eingebaut: So kann man sich zwar Länder wie Frankreich oder Kanada herauspicken, aber die wackeren Deutschen (die immerhin das Viertelfinale in Barcelona erreicht hatten) fehlen leider. Von diesem

# TEAM USA BASKETBALL

**In Barcelona vernaschte das amerikanische Dream Team den Rest der Basketball-Welt. Seid auch Ihr für eine Goldmedaille gut?**

lassen sich da nicht zweimal bitten und veröffentlichen jetzt das Olympia-Rückblickmodul Team USA.

Bei dieser „Neuheit“ handelt es sich augenscheinlich um einen leidlich umgemodelten Aufbau von „Bulls vs Lakers“. Grafik und Steuerung sind quasi identisch; der Doppelkurs lohnt sich selbst für

Das Dream Team in Aktion — der Gegner zittert schon



Mit gutem Timing bringt man die Freiwürfe im Korb unter

Schnitzer abgesehen sind die Regeln Olympia-gerecht: In den Vorrunden spielt jeder gegen jeden; danach geht es im KO-System mit dem Kampf um die Medaillen weiter. Vor jedem Spiel werden ein paar historische Informationen zu jedem Land eingeblendet — ganz hübsch, aber irgendwie fehlt am Platz. Der Griff zur Start-Taste zum Überspringen solcher Nachhilfestunden liegt sehr nahe.

Läßt man den Ärger über die deutlichen Ähnlichkeiten mit Bulls vs Lakers außen vor, ist Team USA eine sehr gute Basketball-Simulation. Tolle Steuerung, realistischer Spielablauf und viele Finessen können Sport-Fans begeistern. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, einen Zwei-Spieler-Modus und individu-

Basketball-Fans kaum. Wichtigster Unterschied ist die Tatsache, daß Ihr die besten Basketballer der Welt in einer Mannschaft steuert. Die Superstars werden mit ihren speziellen Techniken akku-

UNITED STATES OF AMERICA		PLAYER STATISTICS	
PLAYER	PTS	REB	FTS
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0
DAVE	12	4	0/0

Select Country, Player One

United States

Press & to select country

**Nach der Wahl Eurer Mannschaft auf dieser Landkarte...**

Canada is the largest country in the world. Roughly percent of the country is waterwise, unutilized, and roughly 30% of the population lives within 100 miles of the U.S. border.

Canada

CHINA 01708 01708  
FRANCE 01708 01708  
GERMANY 01708 01708  
ITALY 01708 01708  
JAPAN 01708 01708  
RUSSIA 01708 01708  
UNITED STATES 01708 01708

...folgt die Vorstellung der Nation inklusive Nationalhymnen-Dschingderassabumm

## „GAMERS“ meint...

□ Gelungene Simulation des Olympia Basketball-Turniers. Realistische Steuerung, reichlich Spielwitz.

GRAFIK 3 SOUND 3-

□ Bulls vs Lakers-Wiederbelebung mit wenig Änderungen. Mannschaften nicht wie in Barcelona.

NOTE 2

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts  
ca. Preis: DM 120.-

Die Qual der Wahl: Welche Ballartisten dürfen spielen?

elle Stärken und Schwächen bei den Teams. Wenn Ihr die USA wählt, habt Ihr es gegen die internationale Konkurrenz nicht ganz so leicht wie das „echte“ Dream Team. Wer Bulls vs Lakers noch nicht hat und sich nicht an Sprüchen wie „Die USA haben der Welt den Basketball gebracht — jetzt wollen wir mal sehen, was die Welt gelernt hat“ nicht stört, soll sich dieses Stellchen der Superstars zulegen.

Heinrich Lenhardt



Das imposanteste Turnschuh-Gequietsche jenseits der lokalen Körperertüchtigungs-Anstalt bekommt Ihr bei dieser Basketball-Simulation zu hören.



Slam Dunk! Souverän nutzt der Angreifer der Apaches diese Chance und erzielt zwei Punkte für sein Team

# David Robinson's SUPREME COURT

Gibt es etwas Geheimnisvolleres als eine neue amerikanische Sportsimulation, die mit dem Namen eines Menschen geschmückt ist, den hierzulande kaum einer kennt? Nach John Madden, Joe Montana, Arnold Palmer und Mario Lemieux erscheint jetzt auch ein gewisser David Robinson auf Eurem Bildschirm. Der gute Mann ist ein in den USA höchst erfolgreicher Basketball-Star. Im dem brandneuen Sportmodul "David Robinson's Supreme Court" tritt er zur Halbzeit jeder Partie als fachlicher Berater vom Dienst in Aktion und kommentiert den bisherigen Spielverlauf; dazu gibts eine Handvoll Statistiken.

Das eigentliche Basketball-Match wird in einer etwas ungewöhnlichen, aber sehr übersichtlichen "schräg-von-oben"-Perspektive gezeigt. Mit je einem Feuerknopf wird geworfen und gepaßt. Letzteres geht sehr akkurat und der Ball kommt fast immer an (wenn der anvisierte Spieler nicht gerade innig abgeschirmt wird). In der Verteidigung könnt Ihr versuchen, den Ball zu stehlen, einen Wurf abblocken oder den Spieler wechseln, den Ihr steuert. Generell gibt es zwei Steuerungsmodi: Entweder habt Ihr jeweils den Basketballer unter Kontrolle, der in Ballbesitz ist, oder immer denselben Spieler während des ganzen Matches. In letzterem Modus kann man durch Druck von Feuerknopf C auch ein Zuspielden von den computerge-steuerten Teamkollegen anfordern.

Es gibt einen kleinen, aber feinen Turniermodus, bei dem vier Mannschaften gegeneinander antreten. Ihr könnt nicht nur ein bestimmtes Team wählen (jeder Club hat



Änderung der Mannschafsaufstellung

bestimmte spielerische Eigenarten), sondern auch die einzelnen Positionen mit verschiedenen Spielern besetzen. Mitten in einem Match darf man auch Spieler auswechseln und die Aufstellung ändern. Eine Handvoll kluger Punkte im Optionsmenü (z.B. Ändern von Spieldauer, Ein-

gabe von Turnier-Paßwort und Zwei-Spieler-Modus) runden das gefällige Drumherum angenehm ab.

Wer sich für Basketball in-

teressiert, sollte sich Supreme Court einmal genauer ansehen. Es ist die bislang beste Simulation dieser Sportart auf dem Mega Drive und besticht durch konstant solide Qualität bei Grafik, Sound, Steuerung und Options-Vielfalt.

Ein etwas komplexerer Turniermodus wäre allerdings ebenso wünschenswert gewesen wie stärkere Computergegner (es gibt nur die Wahl zwischen "Normal" und dem schnelleren "Superstar"-Modus). Zur Not kann man sich das Leben freiwillig schwerer machen, indem man bei der Mannschafsaufstellung absichtlich die schwächeren Basketballer wählt.

## „GAMERS“ meint...

Flotte Basketball-Simulation mit guter Steuerung, hübsche Statistiken, individuelle Zusammensetzung der Mannschaften mit Einzelspielern.

Der Computergegner ist nicht sonderlich stark.

**NOTE** Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 120.-

**2**



David Robinson erläutert in der Halbzeit die ausführliche Match-Statistik

Hier sucht Ihr die Spieler für Euer Team aus. Wie wär's denn mit Pockets Preston?

# TEST

MEGA DRIVE

**Basketball brutal: Der Schiedsrichter hat seine Kontaktlinsen verlegt und übersieht jedes Foul.**

Ihr dürft zwischen acht Spieler-Persönlichkeiten wählen

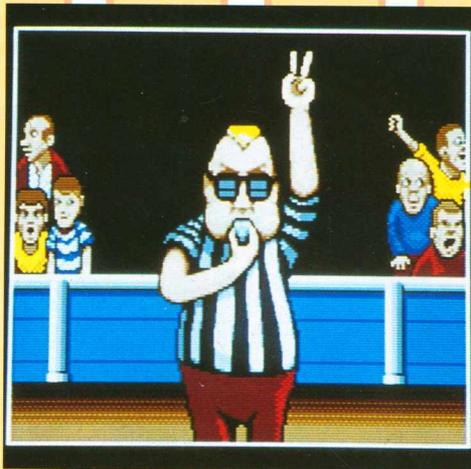


Rüchel: Ein Abwehrspieler liegt am Boden, nachdem der Gegner ihn liebevoll rempelte

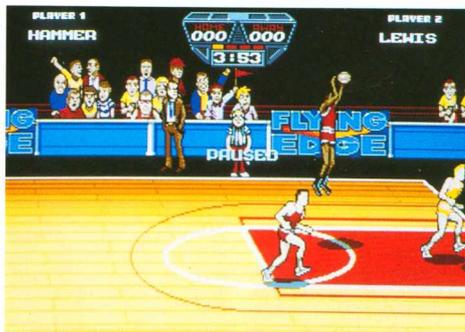


**B**ei der momentanen Flut von Basketball-Modulen nimmt die Spielautomaten-Umsetzung Arch Rivals eine Sonderstellung ein. Statt einer möglichst genauen Simulation dieser Mannschafts-Sportart wird eine ruppige Faustkampf-Komponente Marke „Willst freiwillig den Ball nicht geben, muß leider ich dir eine Kebab“ geboten.

Jede Mannschaft besteht nur aus zwei Spielern, die Ihr aus einem Kader von acht verschiedenen Persönlichkeiten rekrutieren könnt. Die Akteure haben jeweils andere Vor- und Nachteile in Kategorien wie Tempo, Schußgenauigkeit und Schlaggewalt. Letztere hat bei einem Basketball-Match eigentlich



# ARCH RIVALS



Kein wütender Gegner weit und breit: Prima Gelegenheit, um einen lässigen 3-Punkte-Wurf zu versuchen



Das Intro erklärt auf Wunsch auch die Steuerung

kommt keinesfalls zu kurz. Wer öfters einen Kumpel ans Joypad klemmen kann, sollte sich das muntere Modul einmal ansehen. Der Zwei-Spieler-Modus erfreut sich in unserer Redaktion ungemeiner Beliebtheit; beim Schlagerspiel von Frisch-Auf Oppi gegen Harlem Heini dröhnen die fachkundigen Kommentare der Tester („Nimm dies, du Schuft!“) regelmäßig bis ins Layout rüber („Ruhe!“). Die digitalisierten Soundeffekte des Moduls haben einen wesentlichen Anteil am harmlosen Klangbild. Man darf bei Arch Rivals allerdings keine realistische Basketball-Simulation erwarten, sondern sollte auf eine unkomplizierte Mischung aus Sport und Action gefaßt sein.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

Originelle Mischung aus Sport- und Action-Spiel mit gut durchdachter Steuerung; zu zweit ein Mordeßpaß.

GRAFIK 3 SOUND 2-

Spielt man nur alleine, leider die Motivation. Weder Turniermodus noch einstellbare Spieldauer.

NOTE 2-

Genre: Sport  
Hersteller: Acclaim  
ca. Preis: DM 120.-

**A**llein der Titel des Moduls verspricht einiges: Super Real soll das Spiel sein, das vom Mega Drive auf Eure Bildschirme gezaubert wird. Mit maximal einem Kumpel könnt Ihr die ansonstenschweißtreibende Sportart gemütlich vom Joypad aus durchführen. Fehlt ein Freund, springt eine von acht programmierten Mannschaften für ihn ein.

Je nachdem, wie gut Eure Fähigkeiten beim Abnehmen, Führen und Werfen des Balles entwickelt sind, habt Ihr

die Qual der Wahl, Euch für eine der drei Schwierigkeitsstufen zu entscheiden. Auch an der Mannschaftsaufstellung kann herumgebastelt werden. Danach betretet Ihr den Hallenboden. Die Zuschauer jubeln. Das Match kann beginnen.

Die gute Spielbarkeit des Moduls ist seine allergrößte Stärke. Mit Taste C gebt Ihr den Ball an den Spieler ab, den Ihr anpeilt. Mit Knopf B wird hauptsächlich der Korb mit Würfen beglückt. Ist man nicht im Besitz eines Balles,

**Die allererste Basketball Simulation auf dem MD ist auch heute noch genau das Richtige für Einsteiger.**



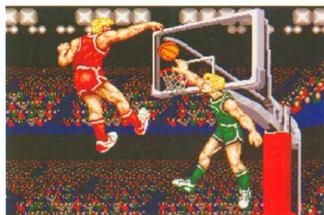
# SUPER REAL BASKETBALL

möchte aber den Spieler steuern, der sich am nächsten am gegnerischen Ballführer befindet und somit die größten Chancen hat, den Ball dem anderen Team abzugeben, presst Taste C, und der beschriebene Wechsel wird automatisch vorgenommen. Der Rest Eurer Mannschaft läuft natürlich immer mit.

Die Grafik ist gefällig gezeichnet und sehr gut animiert. Besonders die Korbwurfszenen sind gelungen dargestellt. Musik und Sound sind durchschnittlich. Super Real Basketball war die erste Simulation dieser Sportart für das Mega Drive und ist daher

noch recht simpel. Es ist aber trotzdem ein Geheimtip für alle, die ein einfaches, aber spaßiges Basketball-Modul suchen.

Carsten Schmitz



Die spektakulären Dunk-Einlagen sind besonders schön animiert

## „GAMERS“ meint...

Durch die einfache Spielbarkeit werden besonders Anfänger ihren Spaß haben.

GRAFIK 2- SOUND 3-

Etwas schlapper Sound, kaum Extras im Optionsmenü.

NOTE 3

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 100.-

Videospiele? Geräte? Neuheiten? € € €

# gimme all!!

aus unserem aktuellen Angebot...



## GAME GEAR

Chase H.Q. US..... DM 49,-  
Micky Mouse JP..... DM 39,-  
Out Run JP..... DM 39,-  
Popliss US..... DM 49,-  
Space Harrier US..... DM 49,-

## MEGA DRIVE

NHL Eishockey DT..... DM 89,-  
Leaderboard Golf DT DM 99,-  
Flinstones US..... DM 99,-  
Olympic Gold US..... DM 99,-  
Aqualic Games US... DM 89,-  
Arch Rivals US..... DM 69,-  
Jordan vs Bird US... DM 79,-  
Super Off Road US... DM 69,-  
Team USA US..... DM 99,-  
E. Club Soccer US... DM 89,-  
Neuheiten:  
Another World DT..... DM 109,-  
Flashback..... DM a.A.  
Shining Force US... DM a.A.  
PGA Tour Golf 2..... DM a.A.

## ZUBEHÖR

MEGA CD & Spiele, Menacer, Joypads, Adapter, T-Shirts, usw.

Brandneu:  
Adapter für NTSC Spiele  
Adapter für Mega CD  
(jedes Gerät, jede CD universell kompatibel) Rufen Sie an!

Viele weitere Spiele sowie aktuelle Neuheiten lieferbar! Rufen Sie an!

Wir führen alle Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für PC CD-ROM

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage.

**eWM**  
Schmiedestraße 5  
3388 Bad Harzburg

**Computerversand und Shop**

tagsüber 05322-54081  
18-21 Uhr 06404-1296

**Gratis-Info!**  
Schriften anfordern -  
Abkürzung eintragen -  
aktuelle Preisliste kommt  
GS 2/93

# JORDAN VS. BIRD



**Das Duell der Basketball-Asse: Die US-Profis Michael Jordan und Larry Bird zeigen Euch, was ein zünftiger Slam Dunk ist.**



Larry zeigt vor ausverkauftem Haus, wie man einen Dreier reinmacht

Das Korbduell Mann gegen Mann wird auf Dauer recht öde

u kannst in drei verschiedenen Disziplinen gegen einen Freund oder den Computer antreten. Basketball wird hier nicht als Mannschaftssport simuliert, sondern in abgespeckter Form „Mann gegen Mann“ dargeboten. Jordan spielt gegen Bird, da gibt es nur einen Korb, und da die Mitspieler zum Passen fehlen, muß man sich durch geschmeidige Körperertüchtigungen in eine günstige Schußposition vormogeln. Ihr könnt wählen, welchen der beiden Stars Ihr

steuern wollt. Der Computerrivale bietet vier Schwierigkeitsgrade. Per Instant Replay sieht man sich die tollsten Tricks noch einmal in der Wiederholung an. Bei der zweiten Disziplin geht es darum, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Drei-Punkt-Körbe zu erzielen. Dritter im Bunde ist der Slam Dunk-Wettbewerb, eine Spezialität von Michael Jordan. Ihr sucht Euch zunächst drei von zehn Kunstwürfen aus und müßt diese dann der Jury möglichst präzise vorführen.

Das Schrumpf-Basketball kann vor allem gegen den Computer extrem schnell öde werden. Die beiden Bonusspielen können da auch nicht viel retten. Die Grafik ist zudem recht enttäuschend; sowohl Farbausnutzung als auch Animation entsprechen nicht dem hohem Electronic Arts Standard.

Fazit: Wer in diesem Genre noch das passende Game sucht, dem stehen glücklicherweise genug Alternativen zur Wahl.

## „GAMERS“ meint...

Drei Varianten in einem Modul. Zwei-Spieler Modus und vier Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK 4 SOUND 3

Mübbe Basketballspielerel, bei der nur absolute Fans dieser Sportart nicht eindösen.

NOTE 4

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 70.-



**Passender geht's wohl kaum noch: Dieses Game ist tatsächlich ein reiner Alptraum.**

# BASKETBALL NIGHTMARE

Was sucht denn der Teen Wolf in diesem Game?



gewonnen. Nun steht die Meisterschaft vor der Tür. In der Nacht vor dem alles entscheidenden Spiel legt Ihr Euch ins Bett und träumt etwas ganz Verrücktes: In einer Art „Monsterturnier“ tretet Ihr gegen eine ganze Reihe von seltsamen Basketball-Teams an. Wenn Ihr ein Match gewonnen habt, geht's auf zum

nächsten Austragungsort. Das Problem dabei ist nur, daß Eure Gegner übernatürliche Fähigkeiten haben, mit denen Ihr nicht dienen könnt. Ihr könnt höchstens versuchen, Eure Widersacher durch technisch guten Basketball auszuspielen. Ihr könnt wahlweise alleine gegen die sechs verschiede-

nen „Monster“-Basketball-Teams spielen oder gegen einen Kumpanen antreten. Spielt Ihr zu zweit, so kann sich Euer Freund eines der monströsen Teams aussuchen.

Mit einer richtigen Basketball-Simulation hat dieses actionlastige Beinahe-Sportspiel nicht viel zu tun. Regeln gibt es fast keine, und taktisches Feingefühl ist nicht von Nöten, wenn es darum geht, möglichst viele Körbe zu werfen. Das überdurchschnittlich starke Sprite-Geflackere trägt überdies nicht gerade zur Aufwertung bei.

Basketball-Fans werden stark unterfordert. Für diejenigen, die sich noch nie so richtig mit Basketball anfreunden konnten, aber trotzdem einmal hereinschnuppern möchten, ist Basketball Nightmare geeignet – aber keinesfalls ein Muß.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

Flackerlastige Basketball Action ohne Tiefgang mit niedlicher Comicgrafik

GRAFIK 4 SOUND 4

Hat mit dem Sport Basketball kaum noch etwas zu tun. Ewiges Geflacker stört den Spielablauf

NOTE 4-

Genre: Action  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 60.-

## TEAM USA BASKETBALL

(MD)

### CODES BIS ZUR SIEGEREHRUNG

1. Spiel:	USA - FRANKREICH	3 4 G C R C K
2. Spiel:	USA - SLOWENIEN	3 3 J C R J K
3. Spiel:	USA - SPANIEN	3 5 K C R D R
4. Spiel:	USA - NIEDERLANDE	3 2 1 C R C F
5. Spiel:	USA - ANGOLA	3 4 1 M R B 4
6. Spiel:	USA - CANADA	3 5 1 R R D 6

### ENDRUNDE

7. Spiel:	USA - AUSTRALIEN	3 2 T R R C G
8. Spiel:	USA - NIEDERLANDE	3 5 T R R B 5
9. Spiel:	USA - LITAUEN	3 3 T R R F 9



(MS)

## BASKETBALL NIGHTMARE

Es gibt drei verschiedene Arten von Spielen:

### 1. DEMO

Der Computer spielt gegen sich selbst (hier kann man die verschiedenen Länder aussuchen, die gegeneinander spielen sollen). Seht Euch genau an, wie der Computer gegen sich selber spielt. Dadurch lernt Ihr am Besten, welche unterschiedlichen Taktiken Ihr anwenden könnt.

### 2. SINGLE PLAY

Hier spielt Ihr gegen die Monster. Es gibt insgesamt sechs Runden, die geschafft werden müssen. Je weiter Ihr kommt, desto schneller werden die Gegner, und es wird schwieriger, dem Gegner den Ball abzufragen.

Wichtig ist, den Ball beim ersten Versuch direkt einzulochen. Beim Single Play zeigt ein Pfeil stets den Offensiv- bzw. Defensivspieler, der die Deckung übernehmen muß.

Mit Knopf 2 könnt Ihr einen Paß zu einem anderen Spieler durchführen. Um möglichst viele Körbe zu werfen, stellt Ihr Euch nahe an den Korb und drückt sehr schnell Knopf 1 zweimal hintereinander. Ihr müßt direkt nach dem Korbwurf versuchen, Eurem Gegner den Ball abzufragen. Dafür müßt Ihr Knopf 2 gedrückt halten und dem Gegner praktisch in den Rücken laufen. Behaltet diese Taktik bei und achtet darauf, daß der Gegner, der den Ball bekommt, nicht zu weit von Euch entfernt ist, denn sonst habt Ihr keine Chance.

### 3. VERSUS PLAY

In diesem Modus könnt Ihr gegen einen Freund spielen.

## DAVID ROBINSON SUPREME COURT

(GG)

Hier ist eine Auswahl von Codes für die Halb- und Finalsplee verschiedener Mannschaften:

Die zweite Perspektive ist gelungen: Auch von schräg oben läßt sich Basketball gut spielen



### SEMIFINALE

New York – Detroit	RIR2MSYQC
Chicago – New York	AQRSTUQQW
Detroit – New York	JYR2MSYSS
L.A. – Detroit	UASTUZYQQ

### FINALE

New York – L.A.	RIR2MSYYA
Chicago – Detroit	AQRSTUQVY
Detroit – L.A.	JYR2MSY1Q
L.A. – New York	UASTUZYQQ

### SONDERTIP

Mit „Bullseye“ Bond im Team steigen Eure Siegchancen. Er ist der sicherste Drei-Punkte-Werfer.

## SUPER REAL BASKETBALL

(MD)

Wenn Ihr gegen den Computer spielt, lauft in seine Drei-Punkte-Zone. Nun bleibt einfach stehen, um ein Foul zu provozieren. In dieser Situation kommt es oft vor, daß Ihr geschubst werdet und so einen Freiwurf zugesprochen bekommt.



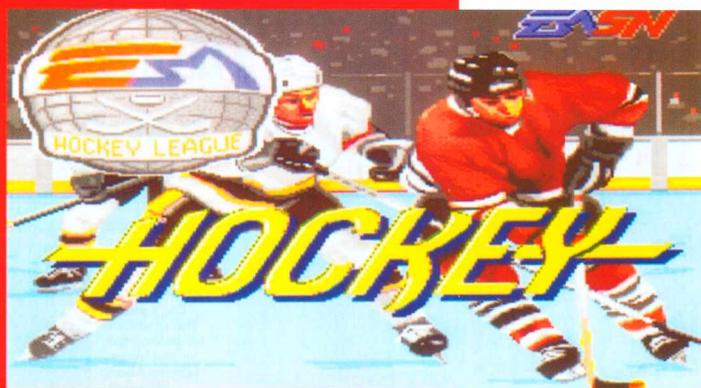
### ACTION REPLAY CODES

FF00390099	Die eigene Mannschaft hat 153 Punkte Vorsprung (UK)
FF003B0000	Die Treffer des Gegners zählen nicht (UK)

# TEST

MEGA DRIVE

**A**ls EA Hockey 1991 auf dem Mega Drive erschien, wurde nach kurzer Zeit deutlich, daß es den Programmierern der EASN-Serie gelungen war, neue Maßstäbe in Sachen Sportsimulation zu setzen. Ihr Werk erhielt ein ums andere Mal Höchstnoten, Kommentare wie: „Beste Eishockeysimulation aller Zeiten“ waren nicht selten. Solch positive Resonanz hat viele Gründe, und der erste erwartet Euch schon im Optionsmenü. Hier stehen 24 Nationalteams unterschiedlicher Stärke zur Wahl. Die Partien können zu zweit gegeneinander, alleine oder zu zweit gegen den Computer ausgetragen werden. Außerdem bestimmt Ihr die Länge eines Drittels, was noch nicht genügt, der kann auch noch an das Regelwerk Hand anlegen. Ob unfaire Attacken mit Strafzeiten geahndet werden, die Absichtsregel in Kraft treten soll oder sogar ermüdete Angriffsblöcke austauschbar sind, liegt ganz bei Euch. Ihr könnt den Play-Off-Modus (Paßwortsystem inklusive)



# EA HOCKEY

**Schnappt Euch den Schläger und stürzt Euch aufs Eis, denn selten zuvor gab's auf dem Mega Drive so viel Action pur in einem Modul.**

Im Mittelfeld schnappt sich der russische Captain den Puck,...



...zieht kurz hinter der blauen Linie ab...



...und das Geschöß schlägt im rechten unteren Eck ein.



Beim Anstoß zum nächsten Match herrscht noch wohlthuende Ordnung in den Reihen der beiden Teams

wählen oder eine einzelne Partie absolvieren. In beiden Fällen wird Euch das hohe Spieltempo zunächst dermaßen beeindruckend, daß Ihr Mühe haben werdet, dem Puck auf dem (vertikal scrollenden) Bildschirm zu folgen. Doch keine Panik, denn genau das ist es, was den Reiz dieser Simulation ausmacht. Nach und nach lernt man, die perfekte Steuerbarkeit zu beherrschen, um dann den immensen Spielwitz zu „genießen“. Dieser ermöglicht Euch Paßstafetten, Schlagschüsse und Alleingänge, bis hin zu traumhaften Kombinationen. So entstehen spektakuläre Torszenen, die den Spielspaß ständig fördern.

Und da das Verhindern von Toren nun mal genauso wichtig ist wie das Erzielen, stehen auch hier verschiedene Varianten zur Wahl. Eure Abwehrreihen lassen sich blitzschnell anwählen, um den gegnerischen Angreifern den Puck abzuspitzeln, sie festzuhalten, zu blocken oder kurzerhand mit einem gezielten Check von den Schlittschuhen zu holen. Welche Lösung Ihr in Betracht zieht, ist egal. Sicher ist, daß zumindest eine der Techniken beherrscht werden muß, da Ihr auf die Paraden des Torhüters keinen Einfluß habt und somit freistehende Gegner seine Schwächen gnadenlos ausnutzen können.

Abschließend kann man die Schöpfer dieses Klassikers nur bewundern, da dieser technisch und spielerisch keine Wünsche offenläßt und zudem noch einige Extras eingebaut sind. So können z.B. mit der Replay-Funktion Spielszenen analysiert werden. Außerdem tragen zu hitzige Kontrahenten ihre Meinungsverschiedenheiten in Form eines Boxkampfes auf dem Eis aus.

Kurz und gut: EA Hockey ist mehr als empfehlenswert.

*Reza Abdolali*

## „GAMERS“ meint...

□ Hohes Spieltempo, enormer Spielwitz, Paßwortsystem. Geeignet für Einsteiger sowie Profis

GRAFIK  
2-

SOUND  
2-

□ Sound könnte besser sein, Tunermodus mittelmäßig, Gefahr der Eishockey-Sucht nicht ausgeschlossen!

NOTE  
1

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts  
ca. Preis: DM 120.-



Der Optionsmodus mit allen Extras

# NHLPA HOCKEY '93



Das Ausnahmespiel EA Hockey bekommt eine Fortsetzung: Diesmal sind die „wahren Stars“ dabei.

Nach dem großen Erfolg von EA Hockey veröffentlichte Electronic Arts Ende letzten Jahres „erwartungsgemäß“ eine Fortsetzung. Diese Version bietet Euch eine ganze Palette neuer Features und besticht zusätzlich durch die beeindruckende Realitätsnähe. Die erste Neuerung ist schon dem Namen des Moduls zu entnehmen, da „NHLPA“ das englische Kürzel für die Spielervereinigung der amerikanischen Eishockeyliga ist. Somit stehen Euch nun anstelle der verschiedenen Na-

jedes einzelnen der über 500 Stars ist in 15 unterschiedlichen Statistiken niedergeschrieben, welche auf den Leistungen der „wirklichen“ Profis in der Saison 91/92 basieren. Im Vergleich zum Vorgänger werden dadurch aus trostlosen „Spielern mit Nummern“ plötzlich Persönlichkeiten, mit denen man sich während eines Matches nur zu gern identifiziert. Bemerkenswerterweise ist es dem EASN-Team nicht nur durch die zahlreichen Statistiken, sondern auch auf dem Spielfeld gelungen, den Spielspaß



**Toronto TEAM ROSTER**

Pos.	Player	Rating
G	Steve Valiquette	8
D	John Davidson	8
D	Gregg Sheppard	8
D	Mark Bell	8
D	Wendell Young	8

**Auf dem Team Roster erscheinen die Spieler mit all ihren Werten**

---

**ALL STARS NEW YORK GAME STATISTICS**

ALL STARS	NEW YORK	
3	Goals	0
11	Shots	8
0/0	Power Play	0/0
0/0	Penalties	0/0
0	Faceoffs Won	6
0	Body Checks	5
3:02	Attack Zone	1:18
10/11 (90%)	Pucking	5/9 (55%)

**Die Spielstatistik zeigt Euch eine Vielzahl aufschlußreicher Werte an**

Die Torhüter haben dazugelernt. Sie machen sogar Hechtsprünge, um den Kasten sauberzuhalten.



aufgrund erweiterter Realitätsnähe anzuheben. Beispielsweise ist der Torhüter in seinem Abwehrverhalten so flexibler geworden, daß er gelegentlich sogar seinen Kasten verläßt, um den gegnerischen Angreifer die Aktion zu verderben. Als wirklich entscheidende Neuerung sind allerdings die größeren Fähigkeiten der Feldspieler zu bezeichnen. Zwar ist die Geschicklichkeit allgemein gestiegen, der Vorteil liegt aber trotzdem meist beim Verteidiger, da dieser es leichter hat als früher, dem Angreifer den Puck abzuspitzeln. Oft genügt hierfür bloßes Wegversperren. Ebenso werden Euch Pässe über mehrere Stationen nicht mehr so leicht fallen, weil die Teams automatisch besser postiert sind als

gewohnt. Dies ist zwar wirklichkeitstreu, macht sich aber in punkto Action bemerkbar, da das Spieltempo eine Spur langsamer ist als beim Vorgänger.

In Sachen Grafik, Sound und Optionsmöglichkeiten werden Euch keine grundle-

genden Verbesserungen geboten. Auch der Play-Off-Modus wurde, obwohl es sich hier um Liga-Teams handelt, leider beibehalten. Dafür habt Ihr aber die Möglichkeit, ein unterbrochenes Tunier mit Hilfe einer Batterie weiterzuführen, wobei alle Statistiken sowie Eure Top-Formationen gespeichert bleiben.

bleibt abschließend die Frage, welches der beiden Simulationen die Bessere ist. Antwort: Reine Geschmackssache! Genießt einfach beide Varianten nacheinander und Ihr werdet sehen, ob Euch die flottere oder die realistischere mit einigen Extras mehr mitreißt.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

**Geniale Eishockey-Simulation mit hohem Spielwitz, realitätsnah, viele sinnvolle Statistiken, Batterie.**

GRAFIK  
2-

SOUND  
2

**Geringeres Tempo als bei EA Hockey, trotz Liga-Teams kein Tunier-Modus mit Tabelle**

**NOTE**  
**1**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Electronic Arts**

ca. Preis:  
**DM 120.-**

tionalmannschaften 24 NHL-Teams (plus zwei All-stars Formationen) und deren Profi-Spieler zur Verfügung. Jede Mannschaft ist in insgesamt zehn Kategorien mit den Werten 1-9 benotet. Wer schon bei der Wahl der Mannschaft unschlüssig ist, wird bei der Selektierung der Spieler in echte Schwierigkeiten kommen, da pro Team ca. 20 Cracks darauf warten, von Euch nominiert zu werden. Doch damit nicht genug. Die Stärken und Schwächen

# TEST

MEGA DRIVE

## Konkurrenz für die EA-Eishockeygames? Sega zieht auf seiner eigenen Konsole den Kürzeren.

**N**eben den Electronic Arts Eishockey-Simulationen gibt es auf dem Mega Drive mit Mario Lemieux Hockey noch eine weitere Umsetzung dieser Sportart.

Diese bietet Euch im Gegensatz zum Konkurrenten eine Seitenansicht des Spielfeldes. Der nächste Unter-

schied ist in der Steuerung zu finden, da Euch hierbei zwei Varianten zur Verfügung stehen. Bei „Manual“ lenkt Ihr immer einen bestimmten Spieler und könnt per Knopfdruck Pässe anfordern. Bei „Auto“ hingegen steuert Ihr jeweils den Spieler, der im Scheibenbesitz ist. Mit Taste C wechselt man in der Defensive die Spielfigur. Knopf B bewirkt einen Paß in die Richtung, in die Ihr das Steuer-

# MARIO LEMIEUX HOCKEY

kreuz bewegt, Taste A dient Euch zum Schießen.

Vor einem Spiel läßt sich im Hauptmenü eine von drei Geschwindigkeiten sowie die Länge eines Matches wählen, Kämpfe und Shooting (eine Art Elfmeterschießen) üben oder ein Play-Off-Turnier mit insgesamt 16 Teams starten. Im Spiel gegen einen Freund oder den Computer lassen sich die Schwachpunkte einer Partei durch

gezielte Wahl der Mannschaften ausgleichen.

Mario Lemieux Hockey ist eine saubere Eishockey-Umsetzung mit einer durchschnittlichen Grafik. Doch trotz der gelungenen Darstellungsweise und den Extras wie dem Play-Off-Modus und Statistiken kann das Game besonders im spielerischen Aspekt nicht mit den EA Simulationen mithalten.

Reza Abdolali

Der Schiri hat mal wieder alle Hände voll zu tun



## „GAMERS“ meint...

Solide Eishockey-Simulation mit gelungener Steuerung und einigen Extras (Passwortsystem).

GRAFIK 3-

SOUND 3

Ein wenig holprige Grafik. Bleibt vor allem spielerisch im Vergleich nur zweiter Sieger.

NOTE  
**3**

Genre:  
Sport

Hersteller:  
Sega

ca. Preis:  
DM 120.-

# TEST

MASTER SYSTEM

**V**or etlichen Jahren erfreuten sich die Besitzer des Commodore 64 an dem Slapshot-Programm. Lang, lang ist es her, und trotzdem wurde vor drei Jahren jenes Spiel übernommen, um das bislang einzige Eishockey Game auf dem MS zum Leben zu erwecken.

Das Spielfeld ist schräg von oben aufgebaut. Neben den Feldspielern läßt sich auch der Torhüter steuern. Schüsse lassen sich mit Taste 1 meistern, Pässe und Bodychecks gelingen mit dem zweiten Knopf. Obwohl das mit dem Gelingen so eine Sache ist: Eure Spieler geben den Puck zwar ab, ob dieser jedoch beim Mitspieler ankommt, ist Glücksache, da sich die Richtung nicht immer bestimmen läßt.

Weitere wirklich gravieren-

# SLAPSHOT

Das Spiel rund um die kleine Hartgummi-scheibe steht auch auf dem Master System seinen Mann.

Ein vielversprechender Schlagschuß aufs Tor bringt Gefahr für den Gegner



## „GAMERS“ meint...

Spritziges Eishockey-Game für zwei Spieler mit Turniermodus und 24 verschiedenen Teams

GRAFIK 3-

SOUND 4

Beim Passen fehlt die nötige Kontrolle, sichere Kombinationen sind somit fast unmöglich

NOTE  
**3**

Genre:  
Sport

Hersteller:  
Sega

ca. Preis:  
DM 70.-

de Schwachpunkte lassen sich aber nicht finden. Ihr könnt zwischen einem Match zu zweit und dem Turnier wählen, das in drei Riegen mit je acht Teams gestaffelt ist. Als kleines Extra gibt es die eine oder andere Prügel-einlage, die natürlich eine Strafzeit nach sich zieht.

Slapshot ist gemessen an den Mega Drive Simulationen zwar nicht gerade der Renner, ist für Master System Niveau aber trotzdem ein angenehmes Sportspiel.

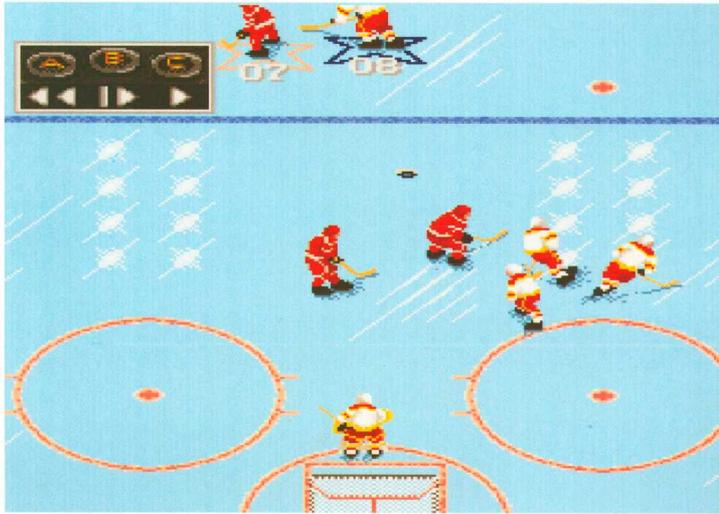
Reza Abdolali

# WER IST „DER HERR DER PUCKS“?

**Mach mit bei der offiziellen GAMERS-EA Hockey Meisterschaft!**

**E**in Muß für alle Sport-Freaks ist das inzwischen tatsächlich schon zwei Jahre alte EA (Electronic Arts) Hockey. Als es 1991 aus amerikanischen Landen frisch in unseren Slot kam, sorgte es sofort für Begeisterung. Hervorragende Grafik, hohes Spieltempo und nicht endender Spielwitz dank gutem Paßwortsystem, ausgeklügeltem Optionsmenü und tollen Extras machen das Modul schon "zu Lebzeiten zur Legende". Grund genug für uns, ihm eine kleine Sonderaktion Aufmerksamkeit zukommen zu lassen: die offizielle GAMERS-EA-Hockey Meisterschaft.

Mitmachen kann jeder, der Spaß am Spielen hat und sich zutraut, in der Endrunde gegen den Meister aller Meister anzutreten. Denn das Finale findet in der GAMERS Redaktion in Hamburg statt - und die letzte Hürde ist niemand geringerer als der amtierende Europameister und SEGA Sportcrack Reza Abdolali. Und was das heißt, brauchen wir Euch eigentlich nicht zu erzählen... (Wir tun's aber trotzdem;) Ein gnadenloser Kampf gegen einen absoluten Experten, der in der Szene nicht umsonst Reza "Keine Gefangenen" Abdolali genannt wird. Mad Max und seine Donnerkuppel werden Euch gegen dieses Finale wie ein Kaffeekränzchen mit Omi und Opi vorkommen und für eventuelle physische und



psychische Spätfolgen übernehmen wir keinerlei Verantwortung. Alles klar? Wir können uns eigentlich kaum vorstellen, daß jetzt noch irgendjemand Lust hat teilzunehmen, aber falls doch - so geht's: Greift Euch den

Puck und ab aufs Eis. Eure besten Ergebnisse schickt Ihr uns dann als Foto zu. (Wie Ihr das am besten macht, steht in Heft 3/93 auf Seite 64.) Sollte das nicht möglich sein, genügt uns natürlich auch Eurer Ehrenwort - das kennt Ihr ja schon vom GAMERS Championship. Wir ermitteln dann vor Ort den besten Spieler und laden ihn in die GAMERS Re-

daktion ein. Und hier findet dann die letzte Begegnung statt...

Achja, eh' wir's vergessen: Denkt bloß nicht, daß wir leicht zu täuschen sind und uns ein haushoher Sieg über eines der etwas lauerern Teams beeindrucken könnte. Denn natürlich kennen wir die Stärken und Schwächen der verschiedenen Mannschaften ganz genau! Also: Fordert Euch ruhig ein bißchen. Wenn Ihr zum Beispiel mit dem Luxemburger Team gegen die computergesteuerte Sowjetunion siegt, habt Ihr schon einmal verdammte gute Karten. In diesem Sinne: Gut Puck!



**Schickt Eure  
Ergebnisse an:**

**MVL  
Red.GAMERS  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

## EA / NHLPA HOCKEY (MD)

In der letzten **GAMERS SPECIAL**-Ausgabe haben wir Euch Tips, wie Ihr bei den

EA Hockey-Simulationen am besten Tore erzielen könnt. Da das Verhindern von Toren

logischerweise genauso wichtig ist wie das Schießen, haben wir diesmal diverse

Defensiv-Spielzüge für Euch zusammengestellt.



Kommt Euer Gegner (hier in rot) vor Eurem Tor in Puckbesitz, müßt Ihr so schnell wie möglich Taste B drücken, damit Ihr den bestpositionierten Spieler steuern könnt.



Da Euer Spieler jetzt nicht richtig zum Puck steht, müßt Ihr zu nächst nach links lenken. Der Angreifer hat zwei Möglichkeiten: Entweder schießt er auf's Tor (dann könntet Ihr ihn noch checken), oder passt auf den freien Mitspieler. Dann müßtet Ihr wiederum B drücken, um Euren linken Abwehrspieler dirigieren zu können.



Wie man sieht, hat er sich für die erste Möglichkeit entschieden. Bevor er abziehen kann, drückt Ihr jetzt C, da Ihr inzwischen richtig zum Mann steht...



... und ihn checken könnt. Damit ist der Puck jetzt frei und einer Eurer Mitspieler wird ihn sich holen. Jetzt könnt Ihr einen schnellen Gegenangriff starten.



Hier steht Euer Gegner wieder in aussichtsreicher Schußposition vor Eurem Tor. Um seine Aktion zu verhindern, könnt Ihr mit der „66“ einen Check versuchen.



Wenn er wie hier mißlingen sollte und Ihr den Stürmer nur weg-schießt, ist es noch nicht zu spät. Fahrt einfach weiter auf Euer Tor zu, um Euren Torhüter zu unterstützen.



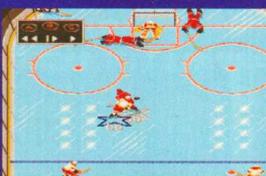
Der Gegner schießt genau in diesem Moment auf Euer Tor. Da jetzt aber gleich zwei Spieler im Weg stehen, müßt Ihr entweder der Keeper den Puck, oder...



...der zusätzlich postierte Spieler fängt die Scheibe wie in diesem Fall ab. Aus einer ursprünglich guten Gelegenheit des Gegners kann so ganz schnell ein Konter werden.



Ein Laufduell zweier Spieler im russischen Drittel. Seid Ihr Rufland (hier in weiß), müßt Ihr selbstverständlich C drücken, um an den Puck zu kommen.



Ist Euer Widersacher schneller als Ihr, macht das zum Glück überhaupt nichts. Drückt Ihr nämlich erst jetzt C, fährt Ihr ihn entweder über den Haufen oder spitzt ihm ...



... einfach den Puck ab. Wärt Ihr im Laufduell der Schnellere gewesen, hättet Ihr sofort mit B passen müssen, da sonst wohl der Gegner diesen Trick angewandt hätte.



Da Ihr auf die Paraden Eures Torhüters keinen Einfluß habt, ist es ratsam, gefährliche Schlagschüsse mit einem Feldspieler vorzeitig abzufangen. Dies läßt sich an diesem Beispiel leicht erklären:



Ihr wählt mit Knopf B den Abwehrrecken an, der am günstigsten zur Scheibe steht. Dann drückt Ihr sofort auf C. Eure Spielfigur bekommt dann einen kleinen Schub und schnell dem Schützen entgegen.



Falls Ihr des öfteren einen Bully verliert, wird Euch dieser Tip helfen. Sobald die Scheibe frei ist, lenkt Ihr entgegen Eurer Laufrichtung...

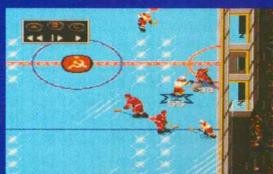
Das ist das beste Mittel, da Ihr den Gegner entweder checkt, der Schuß an Euch „hängenbleibt“ oder, wie hier, Ihr selbst plötzlich den Puck auf dem Schläger habt.



...und drückt auf Taste C. So werdet Ihr zumeist den Widersacher einfach umrennen, den Puck könnt Ihr Euch gleich darauf holen.



Passt der rote Spieler jetzt nach vorne, ergibt sich eine gute Chance für sein Team. Deshalb muß auch hier wieder B gedrückt werden,...



...um Euren Spieler zu aktivieren. Ihr fahrt einfach auf den Angreifer zu und drückt dann Taste A, damit Euer Crack den anderen festhält.

Mit etwas Glück verliert dieser dann den Puck, auf jeden Fall aber wird er sich für kurze Zeit nicht von Euch lösen können. Die Scheibe ist nun frei und einer...



...Eurer Mitspieler kann sich den Puck schnappen. Wenn Ihr mit Penalties spielt, bekommt Ihr jetzt vielleicht eine Strafzeit, ansonsten könnt Ihr einen Gegenangriff starten.



Als Zugabe haben wir an dieser Stelle noch einen neuen Tor-Trick: Hier müßt Ihr mit C und „rechts unten“ aufs Tor schießen.



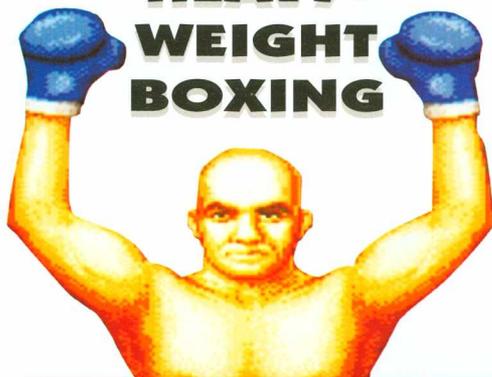
In den meisten Fällen ist der Puck dann im Tor. Falls der Keeper die Scheibe jedoch hält, holt Ihr Euch schnell den Abpraller,...



...haltet nach oben und tickt gleichzeitig kurz auf Taste C. Dann wird der Spieler den Puck lupfen, bevor der Torwart wieder steht.

# MUHAMMAD

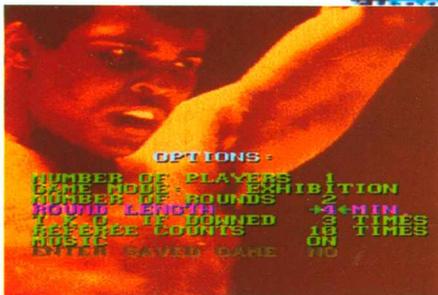
## HEAVY-WEIGHT BOXING



**Geschmeidig wie ein Schmetterling, gefährlich wie eine Biene. So oder ähnlich wurde Muhammad Ali in seinen besten Zeiten beschrieben. Nach langer Abstinenz findet er nun auf dem Mega Drive wieder zu alter Stärke zurück.**

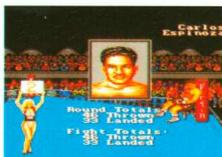
**S**portsimulationen auf dem Mega Drive sind schon so eine Sache für sich. Einerseits bekommt der Liebhaber begnadete Umsetzungen geboten (siehe Eishockey oder Football), andererseits erscheinen für manche Sportarten gleich mehrere, jedoch zumeist mittelmäßige Versionen. Dies trifft für Fußball und Tennis ebenso zu, wie für Boxen. Nachdem bisher mit James Buster Douglas und Evander Holyfield zwei Ex-Schwergewichtsweltmeister ihre Fäuste sprechen ließen, leistet ihnen nun der größte Boxer aller Zeiten Gesellschaft: Muhammad Ali.

Doch um es vorweg zu nehmen – auch dieses Kräfte-messen im Ring bleibt hinter den Erwartungen zurück, da zwei grundlegende Probleme nicht gelöst wurden. Zum einen ist auch hier zu wenig Taktik erforderlich. Sprich: Man hat nach wie vor noch zu große Siegchancen, wenn man blindlings auf den Feuerknöpfen rumtackert, was weder den Spielspaß noch die Langlebigkeit des Joypads fördert. Zum anderen ist die Bearbeitung der Kontrahenten derart dürftig animiert, daß sich Euer Kämpfer



**Vor dem Fight könnt Ihr Euch Euren Lieblingskämpfer auswählen**

**Im Optionsmodus lassen sich u.a. Runden-dauer und -anzahl selektieren**



**In den Pausen könnt Ihr sehen, was Eure Schläge dem Gegner angetan haben**

neun nacheinander auszuknocken.

Die Spielfiguren sind ungewohnt klein, der Ring überdimensional groß. Diese Form der Darstellung wurde wohl aufgrund des (etwas ruckligen) 360°-Scrolling bevorzugt. Das Ergebnis ist, nicht zuletzt wegen der bereits beschriebenen mäßigen Beweglichkeit der Fighter nicht übermäßig berauschend. Ansonsten könnt Ihr Euch einen flotten Schlagabtausch liefern. Power- und Speedbalken sind am oberen, die erzielten Treffer am unteren Bildrand zu erkennen. Mit den Tasten A und C verteilt Ihr Jabs und Punches, Taste B dient lediglich zur Verteidigung. Nach jeder Runde kann

viel zu schwerfällig und nur durch unentwegtes Drücken Schritt für Schritt in die gewünschte Richtung bewegt.

Bevor Ihr den Ring betretet erwartet Euch, neben einem beeindruckenden Vorspann, das Optionsmenü. Wenn gerade kein Partner für ein Freudschaftsduell anwesend ist, könnt Ihr dieses entweder

gegen einen Computerfighter austragen oder in den Turniermodus einsteigen. Rundenanzahl- und Dauer sowie die Zahl der benötigten Niederschläge für einen technischen K.O. sind ebenso wählbar, wie die Spielvariante. Bei „Arcade“ gibt das Steuerkreuz die Bewegungsrichtung und die Feuertasten

verschiedene Schläge an. Als Alternative könnt Ihr die „Simulation“ nehmen. Hier ist die Joypadbelegung ebenso komplex wie verwirrend, so daß sich nur Geübte für diese Variante entscheiden sollten. Im Turniermodus sucht Ihr Euch einen der zehn unterschiedlich starken Boxer aus, um dann die verbleibenden

# ALI

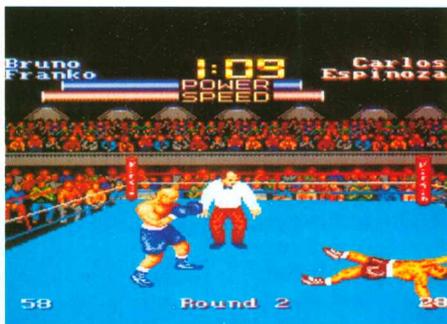
dann die Wirkung der Treffer an den erscheinenden Gesichtern begutachtet werden. Gleichzeitig werden die abgegebenen und gelandeten Schläge angezeigt. Nach der Pause verfügen die Kämpfer wieder über volle Energie, ganz gleich, ob einer der beiden zuvor am Boden lag oder nicht. Wenn Ihr einen Fight gewinnt, wartet schon

der nächsthöhere Gegner, bei einer Niederlage müßt Ihr nochmal gegen den vorigen Kämpfer antreten.

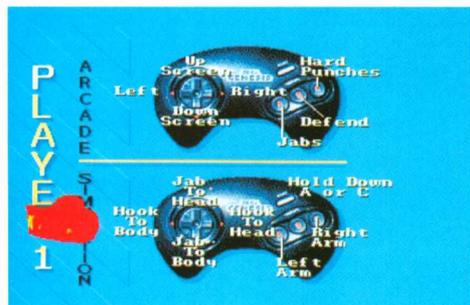
M. Ali Boxing ist insgesamt eine gelungene Simulation, obgleich die Taktik wieder einmal zu kurz kommt. Im direkten Vergleich zu Evander Holyfield's Real Deal Boxing lassen sich keine gravierenden Vor- und Nachteile erkennen. Der einzig wirkliche Unterschied ist in der Größe der Figuren zu finden. Die Frage, wessen Boxhandschuhe Euch im Endeffekt

besser passen, kann in diesem Fall wohl nur ein Probefight beantworten.

Reza Abdolali



Knock out in der zweiten Runde: Carlos wird vom Ringrichter ausgezählt



Es kann zwischen zwei Joypad-Belegungen gewählt werden

## „GAMERS“ meint...

Solide Box-Simulation mit einigen Features, Paßwortmodus

GRAFIK  
2-

SOUND  
2

Mäßige Steuerbarkeit, nicht besser als Evander Holyfield's Boxvariante

**NOTE**  
**3**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Virgin**

ca. Preis:  
**DM 120.-**

# JAMES „BUSTER“ DOUGLAS KNOCKOUT BOXING

Auf dem Mega Drive lassen mittlerweile vier Ex-Schwergewichtsweltmeister der Boxgeschichte ihre Fäuste fliegen.



Der erste des Quartetts war J. B. Douglas.

Nach dem ansehnlichen Titelscreen bestimmt Ihr, ob Ihr gegen einen Freund antreten wollt, oder ein Turnier beginnt. In beiden Fällen dürft Ihr die Zahl der maximal zwölf Runden und den

Schwierigkeitsgrad festlegen. Im Weltmeisterschaftsmodus muß der von Euch auserkorene Boxer schlappe fünf Gegner besiegen, um anschließend den Gürtel des Champions umschallen zu dürfen. Grund: Die Macher des Games bastelten außer

„Buster“ nur vier weitere Fighter zusammen. Im Ring selbst zeigen sich die Boxer recht variabel. Ihr könnt außer Geraden und Haken auch harte Schwinger anbringen. Die erzielten Treffer kann man unglücklicherweise nicht sehr gut erkennen. Aber da-

für werden sie durch einen Soundeffekt unterstützt, der sich allerdings eher nach dem Zuschlagen einer Autotür anhört.

Das Game weist insgesamt zu viele Schwächen auf. Da hilft es Herrn Douglas auch nicht, daß er Mike Tyson auf die Matte befördern konnte; in Modulform wird er nur den wenigsten Videospilern so richtig einheizen können.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

2-Player-Modus, drei Schwierigkeitsstufen, das war's dann auch schon.

GRAFIK  
3

SOUND  
4-

Ganze sechs Gegner im Turniermodus, größtenteils Soundeffekte.

**NOTE**  
**4**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 120.-**



And the winner is...!

Fernando nimmt erst mal eine Auszeit



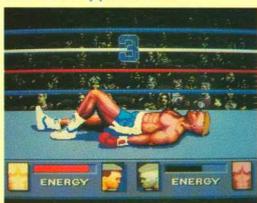
# REAL DEAL BOXING

Der Bizeps schwillt, die Fäuste fliegen, wer kann Evander der Holyfield besiegen?



Im Ring ist's mit der Nächstenliebe vorbei; GAMERS-Rauhbein, "Heini" gibt eine Runde Haken aus...

...und schickt den verdutzten Gegner wiederholt zum Probeliegen auf dem Teppichboden



Der Ringrichter hebt die behandschuhte Faust des Siegers – der nächste Gegner kann kommen

**B**oxspiele sind mitunter erbarmungslos schlichte Angelegenheiten: Um die Computergegner mit einer Salve KO-fördernder Schwinger hoffnungslos einzudecken, genügt meist ebenso schnelles wie ungezieltes Feuerknopfdrücken. Zeitgenossen mit der notwendigen Fingerfertigkeit können so in Windeseile die wildesten Schläger unsanft gegen Bodenbelag schicken.

Als Sega eine Boxsimulation in Zusammenarbeit mit Schwergewichts-Champ Evander Holyfield entwickelte, wollte man solches Dampfdreschen auf alle Fälle vermeiden. Real Deal Boxing bietet ein relativ gehaltvolles

farbe könnt Ihr gewichten, ob Euer Boxer besondere Stärken in einer von vier Kategorien (Kraft, Ausdauer, Tempo, Verteidigung) haben soll. Wenn Ihr den Wert für ein Talent erhöht, werden entsprechend Punkte in den anderen Kategorien abgezogen. Vor jedem Kampf dürft Ihr außerdem im Trainingscamp wählen, wo der Schwerpunkt der Leibesübungen liegen soll. Allmählich schnitzt Ihr Euch so z.B. einen Experten für rohe Schlaggewalt zurecht oder baut einen Allround-Fighter mit ausgeglichenen Werten auf. Im Trainingscamp sollte man auch darauf achten, welche Werte sich seit dem letzten Kampf ver-

schlechtern haben; Euer Athlet ist nicht vor Verschleißerscheinungen sicher.

Ihr boxt Euch gegen immer stärkere Computergegner allmählich die Rangliste herauf, um schließlich gegen Holyfield um den Titel zu kämpfen. Ein freundschaftlicher Zwei-Spieler-Schlagabtausch ist im Übungsmodus möglich. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Eure Spielfigur nach links und rechts; so kann man z.B. versuchen, den Gegner in eine Ecke zu drängen. Je ein Feuerknopf dient zum Ducken bzw. zum Zuschlagen mit links und mit rechts. In Verbindung mit dem Steuerkreuz könnt Ihr zwischen Körpertreffer oder Haken

wählen. Die Computerboxer werden nicht nur immer stärker, sondern haben auch verschiedene Strategien drauf.

Real Deal Boxing ist eine der besseren Simulationen dieser Sportart. Die großen Spielfiguren sehen sehr lebensecht aus; der von Geschick und Taktik bestimmte Ablauf verlangt mehr als wilde Feuerknopf-Gedrücke; Ihr dürft sogar den Spielstand speichern. Die ganz große Begeisterung wollte bei mir trotzdem nicht ausbrechen; fairerweise sollte dazu gesagt werden, daß mich der Boxsport als solcher nie in Ekstase versetzen konnte. Faustkampf-Fans bekommen hier das bislang beste Box-

spiel auf dem Mega Drive geboten, aber Normalspieler können sich Real Deal ruhigen Gewissens schenken, ohne dabei etwas zu versäumen.

Heinrich Lenhardt

Andere Boxer, andere Sitten: Einige Computergegner sind nicht leicht auszurechnen

## „GAMERS“ meint...

□ Relativ intelligente Box-Simulation mit einer Prise Strategie, Weltfrangliste und Zwei-Spieler-Modus.

GRAFIK  
2-

SOUND  
3-

□ Box-Muffel werden auch von dieser Faustkampf-Variante wenig begeistert sein.

NOTE  
3

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 120.-



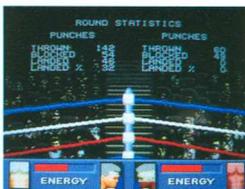
Spielprinzip mit ein paar Pritzen Taktik und einem Ranglisten-Modus, bei dem Ihr Euch von Platz 29 bis auf Platz 1 vorkämpfen müßt.

Vor dem ersten Match bastelt Ihr erst einmal Eure Spielfigur zusammen. Neben weniger wichtigen Aspekten wie Haar-, Haut- und Hos-

Durch das Trainingsprogramm baut Ihr allmählich einzelne Stärken Eures Kämpfers aus



Zwischen den Runden wird diese Schwinger-Statistik eingeblendet



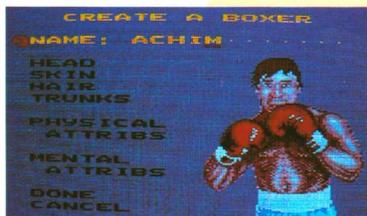
**D**och bevor Ihr überhaupt nur an einem Handschuh des Schwergewicht-Weltmeisters schnuppern dürft, müßt Ihr zunächst Euren Sportler nach Euren individuellen Wünschen kreieren. Dabei kann nicht nur sein Äußeres bestimmt werden, auch für die Verteilung der Stärken und Schwächen bezüglich Kraft, Geschwindigkeit, Ausdauer etc. seid Ihr selbst zuständig. Sind alle Einstellungen getätigt, geht's ans Eingemachte:

sich völlig von der des Mega-Drive-Originals. Anstatt den gesamten Boxing von der Seite seht Ihr nun nur noch den Gegner von vorn – inklusive Eurer Handschuhe. Ihr seht Euren Boxer hinten stehen, und die Handschuhe des Gegners sind vorn. Diese Perspektiven tragen natürlich nicht gerade zur Übersichtlichkeit bei.

Neben dem Turniermodus ist selbstverständlich auch die Gelegenheit geboten, ein paar Trainingsrunden einzulegen. Doch

**Für alle, die gern einmal ihre Fäuste schwingen lassen ohne dabei gleich ein blaues Auge davontragen zu müssen, gibt's interessantes zu vermelden: Evander Holyfield gibt sich auf dem Game Gear die Ehre und wartet auf Eure Herausforderung.**

# Evander Holyfield Real Boxing



Vorn erfen Kampf müßt Ihr noch einen eigenen Boxer erstellen

Insgesamt 14 Boxer warten auf Euch, allen voran Evander Holyfield. Sage und schreibe 28 Siege in Folge hat dieser Mann auf seinem Konto zu verbuchen. Bevor Ihr Euch jedoch voller Enthusiasmus auf diesen 'Berg' stürzt, muß erstmal eine Mindestanzahl der anderen Boxer von Euch auf die Matte gelegt werden. Um einen Kampf zu gewinnen, müßt Ihr entweder ein Technisches K.O. erzielen oder nach Punkten siegen.

Sämtliche Sportler schöpfen aus einem Schlagrepertoire von 10 verschiedenen Schlägen. Dazu gehört der 'rechte Haken' ebenso wie die 'linke Gerade'. Hinzu kommen diverse Ausweichmanöver. Schläge gezielt und effektiv einzusetzen ist allerdings gar nicht so einfach, denn Steuerung und Spielbarkeit sind alles andere als gut. So gleicht der Fight meist einem unkontrollierten Herumgeboxe. Nach jedem Turnirkampf begibt sich Euer Boxer in das Trainingsstudio, wo Euch Gelegenheit geboten wird, in bestimmten Bereichen wie Schnelligkeit oder Stärke zu trainieren.

Die Perspektive des Geschehens unterscheidet

ROUND 1 JUDGMENT!

BIG MISSOURI NINE ACE ANDERSON

8	8	8	24
18	18	18	36
TOTAL POINTS			ROUNDS WON
24	24	0	0
36	36	0	0

Die Statistik klärt Euch über den Zwischenstand auf

Ein wildes Handgemenge prägt den Spielverlauf



And the winner is...

## „GAMERS“ meint...

Die Aufmachung ist ordentlich: Paßwort-Funktion zum Speichern der Spielstände.

GRAFIK 3+ SOUND 3-

Die Steuerung ist nur mäßig und das Spielgeschehen zu unübersichtlich.

**NOTE**  
**4+**

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 80.-

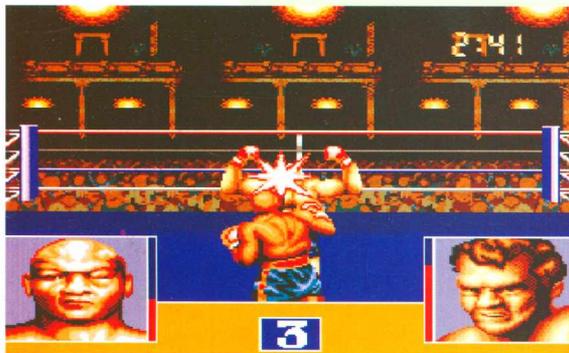
am meisten Spaß macht das Programm noch mit einem menschlichen Sparringspartner, dem man ordentlich eins auf die Zwölf geben darf. Trotzdem mag auch in diesem Modus keine rechte Freude aufkommen. Schade eigentlich, denn die Grafik des Games ist ganz ordentlich gelungen, und die Features zum Erstellen eines eigenen Boxers sind nett. Doch was nutzt dies, wenn in spielerischer Hinsicht wenig geboten wird? Evander Holyfield's 'Real Deal' Boxing bleibt eigentlich nur hartgesottenen Fans des Boxsports zu empfehlen. Selbst diese sollten aber vor dem Kauf auf alle Fälle ein paar Probeschläge tätigen.

Hans-Joachim Amann



# GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

**Big George kam jüngst als Importmodul in die Regale: Wird dem Boxfighter endlich ein Spitzenfight geboten?**



Da können die Augen noch so geschwollen sein: Der rechte Schwinger kommt trotzdem

**D**er mittlerweile 44jährige „Big“ George Foreman ist neben Muhammad Ali der wohl erfolgreichste Boxer der Geschichte. Mit 71 Siegen (davon 66 durch KO) und nur drei Niederlagen in seiner noch anhaltenden Karriere kann der Ex-Schwergewichtschampion einen ebenso imponierenden wie niemals erreichten Kampfrekord aufweisen. Grund genug, ihm ein Game auf dem Mega Drive zu widmen.

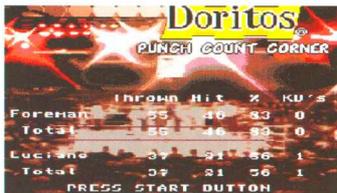
Trotz des gleichen Titels hat dieses Modul so gut wie keine Gemeinsamkeiten mit der Game Gear Version. Erster grundlegender Unterschied ist die Perspektive, in der die Fighter dargestellt sind. Während des gesamten Kampfes steht Big George mit dem Rücken zum Spieler, sein jeweiliger Gegner ihm gegenüber. Außerdem können die Figuren nicht im Ring hin- und herwandern. Um Gegentreffer zu vermeiden, habt Ihr nur die Möglichkeit, zu blocken oder in seitlicher



Richtung mit dem Oberkörper auszuweichen. Obwohl das Ganze aus diesem Grund zu einem reinen „Stehboxen“ wird, lassen sich trotzdem spannende Zweikämpfe inszenieren.

Im Optionsmenü kann nur die Anzahl der Spieler bestimmt werden. Alle anderen Punkte sind nicht wählbar, womit jeder Kampf eine Dauer von drei Runden à drei Minuten hat. Versucht Ihr Euch aufgrund mangelnder Mitspieler am One-Player-Modus, spielt Ihr automa-

tisch mit George im Turnier. Hier erwarten ihn insgesamt 15 Mitstreiter um den Titel, den Ihr erst gewonnen habt, wenn Ihr Euch gegen alle durchsetzen konntet. Bei einer Niederlage bekommt Ihr



eine Revanche, geht auch diese verloren, ist das Spiel beendet. Im Ring selbst verteilt Ihr mit den Tasten A und B linke und rechte Haken. Wird gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben gedrückt,

bringt Euer Fighter effektivvolle Geraden an. Doch damit ist Euer Schlagrepertoire mit einer Ausnahme auch schon erschöpft. Diese beinhaltet den „Superschlag“, welchen Ihr nach gelungenen Trefferkombinationen erhaltet und nach Belieben mit Taste C einsetzen könnt. Wenn Euer Boxer zu Boden geht, könnt Ihr ihn durch schnelles Drücken der Tasten A und B wieder aufrichten. Wie schon aus anderen Boxsimulationen bekannt, sind auch hier die Köpfe der Kontrahenten im unteren Bereich des Bildschirms zu sehen. So ist die Deformierung der Gesichter Schritt für Schritt nachvollziehbar. Zusätzlich zeigt Euch ein Balken die verbleibende Energie an.

Im Vergleich zu Muhammad Ali und Evander Holyfield schneidet Big George aufgrund fehlender Extras (jediglich ein Passwortsystem ist vorne) ein wenig schlechter ab. Boxliebhaber haben wieder einmal das Nachsehen und müssen weiterhin auf eine Topsimulation dieser Sportart warten.

Reza Abdolali

Wenn sich sich das Nummern-girl in der Pause lieber an den Gegner schmiegt, schmollt George in der Ring-ecke



## „GAMERS“ meint...

□ **Mäßige Alternative zu den bisherigen Umsetzungen des Genres, Passwortsystem.**

GRAFIK  
3-

SOUND  
3-

□ **Rundenlänge, Anzahl sowie Boxer (außer im 2-Player-Modus) nicht wählbar, kaum Extras.**

NOTE  
4

Genre:  
**Sport**  
Hersteller:  
**Flying Edge**  
ca. Preis:  
**DM 120.-**



Den ersten Computergegner putzt man recht lässig weg

Alter schützt vor Schwingern nicht: Box-Oldie George Foreman läßt auch digital den Mundschutz krachen.

# GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Von wegen Vorruhestand: Mit 43 Jahren gehört ein Boxer eigentlich zum alten Eisen, doch der Amerikaner George Foreman klettert immer noch munter in den Ring, um den sportlichen Nachwuchs zu vertrimmen. Eine ausgewogene Diät scheint nicht gerade das Erfolgsgeheimnis des rüstigen Gesellen zu sein; der rundliche Kämpfer stärkt sich bevorzugt mit Cheeseburgern. Entsprechend sattgrünst der Champ von der Packung „seines“ Box-Videospiels.

Bei KO Boxing schlüpft Ihr in die Rolle (bzw. in die Boxershorts) von Big George Foreman. Per Gear-to-Gear-Kabel kommt man in den Genuß des Zwei-Spieler-Modus und kann sich gegenseitig verknoppen. Spielt Ihr solo, dann bekommt Ihr immer stärkere Computergegner vorgesetzt.

Mit Feuerknopf 1 läßt Ihr die linke Faust wirbeln, Knopf 2 löst folgerichtig einen Hieb mit rechts aus. Durch gleichzeitiges Gefummel am Steuerkreuz bringt Ihr diverse Variationen in das Geknuffe. Man kann gezielt des Gegners Kopf oder den Körper beharken, aber sich auch ducken und blocken. Der Schlagabtausch ist recht schnell und so manches Mal landet ein Boxer auf der Matte. Hates Euch erwischt, dann solltet Ihr möglichst rasch einen der beiden Feuerknöpfe drücken, um wieder Kraft zu sammeln.

Wieviel Energie ein Kämpfer noch in Reserve hat, kann an einem roten Balken abgelesen werden. Darunter befindet sich die Anzeige für den



Oben: In der Pause gönnt sich George einen Imbiß

Verbessert Euren Boxer durch Talente-punkte



Oben: Per Superschlag wurde der Gegner in die Seile geschleudert

Superpunch, eine Art Holzhammerhieb. Wenn nach zehn Runden beide Kontrahenten immer noch fröhlich durch den Ring wanken, entscheiden die Schiedsrichter per Punktevergabe über den Sieger. Vor dem nächsten Kampf dürft Ihr noch ein paar Energiepunkte verteilen, um entweder die Schlagkraft, die Regenerations-Schnelligkeit oder die Qualität der Bearbeitung zu verbessern.

Dem etwas hektischen Spielablauf zum Trotz hat das Modul einen gewissen Charme. Als flottes Zwischendurch-Gekeile beweist es Qualitäten, ohne dabei regelrechte Motivationsberge aufzutürmen. Doch der Mensch, der hier ein schmerzlich vermißtes Paß-

wort-System vergessen hat, sollte zur Strafe zum echten George Foreman in den Ring geworfen werden. Die Kämpfe können recht langwierig werden, doch wird der Game



Gear einmal ausgeschaltet, muß man beim nächsten Mal wieder beim ersten Computergegner anfangen.

KO Boxing ist momentan nur als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich, soll aber im September auch offiziell in Deutschland erscheinen. Die Testversion stellte uns der CWM-Versand in Bad Harzburg zur Verfügung.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

Wenig kompliziertes Fäusteschwingen gegen Computergegner oder einen zweiten Spieler.

GRAFIK  
3

SOUND  
3-

Langfristig ein wenig eintönig, Mangel Paßwort-Option regiert bald der blanke Frust.

NOTE  
3-

Genre:  
Sport

Hersteller:  
Acclaim/  
Flying Edge

ca. Preis:  
DM 70.-

# MASTER SYSTEM TEST

Lust auf einen Boxkampf, aber keine Lust auf ein blaues Auge? Dann spielt doch Heavyweight Champ auf Eurem Master System.

# HEAVYWEIGHT CHAMP

**H**ohe Geschwindigkeit oder langsamer Schlagabtausch? Als erste Auswahlmöglichkeit bietet Euch diese Boxsimulation jene Optionen. Die zweite Frage: Wollt Ihr gegen einen Computergegner oder einen weiteren Spieler antreten? Nachdem Ihr alle Fragen beantwortet habt und Euch „bild-

lich“ mitgeteilt wurde, welche Boxer Ihr steuert, treten sich die beiden Schwergewichte vor versammelter Zuschauerkulisse im Sega-Ring gegenüber. Langsam bewegt Ihr Euch auf den Gegner zu, immer bereit, den Kampf als Erster zu beginnen. Aber: Schlag um Schlag verliert Eure grüne Energieleiste an Länge. KO? Der Ringrichter zählt. Ihr schafft es gerade

noch, Euch vor der Zahl Zehn zu rühren, aufzustehen, und überstet mit Ach und Krach die Runde. Der erlösende Gong ertönt. Aber selbst nach einer Pause seid Ihr noch so kraftlos, daß Ihr schließlich im Ring zusammenbrecht. Konditionsprobleme? Da hilft nur Üben und die Gewißheit, daß Ihr im Besitz eines durchaus zufriedenstellenden Mo-

duls seid. Das Fäusteschwingen an sich ist wenig kompliziert. Dadurch wird das Spiel auf Dauer allerdings etwas langweilig. Eine Passwortfunktion wäre auch nicht zu verachten gewesen, da Ihr sonst immer wieder eine Reihe von Kämpfen absolvieren müßt, bevor Ihr Euch mit den Meistern messen dürft.

Carsten Schmitz



Mein Gegner ist mir gleich - ich hau' jedem die Birne weich!

## „GAMERS“ meint...

Ordentliche Grafik, vernünftiger Sound und eine unkomplizierte Steuerung.

GRAFIK  
3

SOUND  
3-

Ein wenig eintönig und leider ohne Passwortfunktion.

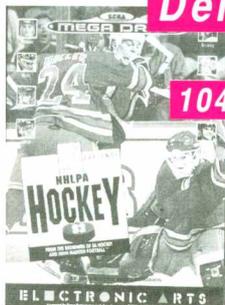
NOTE  
**3-**

Genre:  
**Sport**

Hersteller:  
**Acclaim**

ca. Preis:  
**DM 50.-**

## Der Sega-Sportspiel-Spezialist



104,-

### Mega Drive

- Mega Drive Sonic Set 259,-
- Mega Drive ohne Spiel 199,-
- A. Palmer T. Golf 59,-
- Bulls vs Lakers 109,-
- California Games 109,-
- E. Club Soccer 109,-
- J.B.D. Knock out Boxing 59,-
- Side Pocket 89,-
- Joe Montana 93 109,-
- John Madden 93 109,-
- Lotus Turbo Challenge 109,-
- Olympic Gold 109,-
- Tecmo WC Soccer 109,-
- Winter Challenge 99,-

Täglich Neuheiten

- World of Illusion 89,-
- Sonic II 89,-
- Batmans Return 89,-
- Turtles 114,-
- Rolo To The Rescue 104,-
- World Class Leaderboard 109,-
- Muhammad Ali Boxing 104,-
- Sunset Riders 89,-
- Fatal Fury 12MB 119,-
- Thunderforce 4 104,-
- Global Gladiators 109,-
- Cool Spot 109,-
- PGA Tour Golf 2 119,-
- Strider 2 104,-
- Mega Lo Mania 104,-
- Bubsy a.A.
- Tiny Toon 104,-
- Hardball 3 124,-
- Humans 109,-
- Shining Force a.A.
- Two Crude Dudes 94,-
- Another World 109,-
- Road Rash 2 99,-
- King Salmon 119,-
- Flashback a.A.
- Warsong 99,-
- B.O.B. a.A.
- Super Monaco GP II 104,-

### Master System

- Master System 2 mit Sonic, Alex K. und Super Tennis 189,-
- Wonderboy 5 94,-
- Strider 2 74,-
- G.P. Rider 84,-

- Mickey Mouse 2 84,-
- California Games 84,-
- Parlour Games 74,-
- Summer Games 74,-
- Wimbledon 99,-
- World Class Leaderboard 84,-
- California Games 2 84,-
- Global Gladiators 84,-

### Game Gear

- Game Gear mit 4 Spielen 239,-
- Olympic Gold 84,-
- Wimbledon Tennis 84,-
- Super Kick off 84,-
- Super Monaco GP II 84,-
- Joe Montana Football 74,-
- Leaderboard Golf 74,-

Theo  
**KRANZ  
VERSAND**

& LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURT (DM 3,-) UND ADRESSEN ERSTEN NACHRICHTENSCHLAG AN: VERSAND, D&L U.P., POB 4589 DM 18,- A. AUF ANFRAGE GEGENABRECHENUNGSTREIBUNG UND ZUM ZERSTÖßUNGSPUNKT DER DRUCKLEGENDE.

## MUHAMMAD ALI (MD) HEAVYWEIGHT BOXING

- |           |                 |          |
|-----------|-----------------|----------|
| 1. Kampf: | Bruno Franko    | HO7KEH7Z |
| 2. Kampf: | Carlos Espinoza | HO7EBX7Z |
| 3. Kampf: | Eddie Montagoza | HO75C77Z |
| 4. Kampf: | Kim Lee         | HO7B4N7Z |
| 5. Kampf: | Marvin Cooper   | HO72N47Z |
| 6. Kampf: | Jack Blake      | HO7C7C7Z |
| 7. Kampf: | Tommy Hammer    | O7WV7B7Z |
| 8. Kampf: | Mac Robinson    | O74XE7Z  |



## EVANDER HOLYFIELD „REAL DEAL“ BOXING

Wenn Ihr Euch selbst einen Boxer zusammenstellt, gebt einfach „THE BEAST“, anstelle eines Namens ein, und ein grüner Boxer mit vollem Power-Balken wird erscheinen.



Nachdem Ihr „The Beast“ gewählt habt, kann der Spaß beginnen.

in späteren Runden schwächer werden. Konzentriert Euch auf einen Körperteil und kämpft nur gegen höherplatzierte Boxer, da sogenannte Aufbaukämpfe gegen schwache Gegner auf Dauer nur selbst Kraft (=Stamina!) kosten. Und wenn Ihr Euch dem Champ letztendlich stellt, solltet Ihr zwar einen erfahrenen, jedoch keinen „verbrauchten“ Boxer haben.

K.O. in der ersten Runde. Das grüne Muskelpaket scheint unschlagbar.



## JAMES BUSTER DOUGLAS (MD) KNOCKOUT BOXING

### POWER PUNCHES

Die folgenden Schläge sind zwar schwer auszuführen, schwächen den Gegner aber ganz erheblich. (Ausnahme ist der HARD-Modus. In diesem Modus ist es schwerer, die Fighter zu Boden zu schlagen).

- 1: Beide Knöpfe gleichzeitig drücken.
- 2: Die Richtungstaste nach unten und beide Knöpfe gleichzeitig drücken.
- 3: Die Richtungstaste nach oben und beide Knöpfe gleichzeitig drücken.

### IRON HEAD

Es ist leichter „Iron Head“ nach Punkten zu besiegen, als ihn K.O. zu schlagen. Versucht vorerst nicht, die Sonderschläge anzuwenden, da er Euer Vorhaben meist so früh erkennt, daß er Euch zuvorkommt. Besonders wichtig ist es, die Schläge ständig zu variieren. Wenn Ihr einen harten Treffer anbringen könnt und er zurück in die Seile geht, ist der richtige Zeitpunkt für die „Power Punches“ gekommen. In diesem Moment kann er sich kaum gegen Euch verteidigen.



### ALLGEMEINE HINWEISE

Um den Gegner in die Seile zu treiben, müßt Ihr auf ihn zugehen und ihn dabei mit einer Reihe verschiedener Schläge eindecken. Was beim Iron Head gilt, ist natürlich auch bei allen übrigen Gegnern wirksam. Wenn Euer Gegner an den Seilen steht, versucht die oben beschriebenen „Power Punches“ anzuwenden. Wenn Ihr Euren Gegner dann trifft, wird er extrem schnell zu Boden gehen. Manchmal schon nach ein oder zwei Schlägen (im EASY- und NORMAL-Modus).

Um einen Sound-Test durchzuführen, drückt „Start“ auf dem zweiten Joypad, wenn Ihr Euch im Spielmodus-Bildschirm befindet.

Beim Game Over nach oben, A, und Start gleichzeitig drücken. So täuscht Ihr dem Computer ein nicht vorhandenes Continue vor. Diesen Kniff solltet Ihr aber wirklich nur im Notfall anwenden, da er nur einmal pro Spiel gelingt.



**Vergiß den Sturzhelm nicht! Mit Knüppel- und Ketten-Einsatz beseitigen die Road-Rash-Motorradcracks den zähflüssigsten Verkehr.**

# ROAD RASH 2



Durch die Wüste: Staubtrocken wird ein Rivale überholt



Im gemischten Doppel mischen zwei Spieler gleichzeitig das Feld auf

Rash aber zur Asphalt-Routine. Vor etwa eineinhalb Jahren wurde diese flotte Mischung aus Action- und Rennspiel veröffentlicht, die sich dank guter Steuerung und fetziger Landstraßenduelle zum Dauerbrenner mauserte.

Wenn sich ein Modul besonders gut verkauft, ist bei Electronic Arts die Fortsetzung nicht mehr fern — man sehe sich nur das ständige John-Madden-Recycling an. Road Rash 2 bietet als wesentlichstes

ganzes Stück geschrumpft. Aus Platzgründen fällt die Darstellung der Rückspiegel flach, was aber nicht sonderlich stört. Die Spielbarkeit wird dadurch nicht angekratzt; lediglich bei kleineren Fernsehern wirken die Bildausschnitte recht winzig.

Das Basis-Spielprinzip blieb unangetastet: Auf fünf verschiedenen Pisten müßt

Gegner überholen. Dabei solltet Ihr nicht nur Kurven beachten, sondern auch mit den realistischen Eigenarten der 3-D-Strecken rechnen. Geht es z.B. bergauf, ist Euer Sichthorizont eingeschränkt. Kurz vor dem Höhepunkt einer Kuppe kann man nicht erkennen, ob einem auf der anderen Fahrspur gerade einer entgegenkommt. An solchen Stellen sind Überholmanöver ebenso riskant wie vor Kreuzungen, bei denen ein Wagen auch mal von links nach rechts



**Nach dem Rennen wird das Preisgeld verteilt...**

**Road Rash 2 hat fünf neue Strecken auf Lager**



**... von dem Ihr Euch besondere Motorräder kaufen könnt**



neues Feature einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr zusammen mit einem Freund die Straßen unsicher machen könnt. Der Bildschirm wird dann in zwei Hälften gesplittet, von denen eine für jeden Spieler reserviert ist. Um alles unterzukriegen, werden die beiden Bildausschnitte ein

Ihr mindestens den dritten Platz im Rennen gegen die Compu-tergegner erreichen, um einen Level aufzusteigen. Insgesamt gibt es fünf solcher Schwierigkeitsgrade, die immer längere Strecken mit mehr Schikanen, Gegenverkehr und stärkeren Gegnern bieten. Für jedes beendete Rennen gibt es eine Geldprämie; wer fleißig spart, darf sich bald eines der besseren Motorräder kaufen. Durch das Aufschreiben eines Paßworts wird der Spielstand gesichert.

Nach dem Start müßt Ihr in einer Aufholjagd Gegner um

über den Bildschirm rollen kann — und so ein PKW hat unwesentlich mehr Knautschzonen als Eurer Motorrad.

Werdet Ihr in einen Unfall verwickelt, ist das Rennen nicht sofort zu Ende. Ihr verliert aber eine Menge Zeit, bis Eure Spielfigur wieder auf dem Sattel sitzt und beschleunigt hat. Bei besonders spektakulären Stürzen fliegt der Fahrer meterweit durch die Luft, bis er unsanft von einem Felsen oder einem anderen Hindernis gebremst wird. Dann muß der Junge sich noch aufrappeln und seine Maschine suchen. Zu allem Übel ist ein Polizist unterwegs, der jeden erwischten Temposünder disqualifiziert (naht das Motorrad des Gesetzes, empfiehlt sich deshalb, vom Sirenengeheul unbeeindruckt besonders kräftig auf die Tube zu drücken). Ein klarer Fall von „Fahrtechniken, die wir in Wirklichkeit nicht ausprobieren sollten“.

Um lästige Konkurrenten ein wenig aufzuhalten, kann man, wie gehabt, per Kinnhaken, Fußtritt oder Keulenstich zuhauen, sobald man nahe

## „GAMERS“ meint...

**Netter Mix aus Motorrad-Raserei und Action mit neuem Zwei-Spieler-Modus...**

**GRAFIK** 2- **SOUND** 2-

**...doch ansonsten gibt es keine wesentlichen Verbesserungen.**

**NOTE 2** Genre: **Rennspiel**  
Hersteller: **Electronic Arts**  
ca. Preis: **DM 120.-**



Auf dem Crashtest „Motorrad gegen Baumbestand“ sollte man besser verzichten

genug an einem gegnerischen Gefährten dran ist. Road Rash 2 bietet als neue Zusatzwaffe außerdem eine Kette, die man furchtbar cool in der Luft schwingen und dann (weniger cool) dem Gegner an den Tank hauen kann.

Wenn es den Zwei-Spieler-Modus nicht gäbe, wäre ich auf Electronic Arts ernsthaft sauer. Von diesem wirklich guten Feature abgesehen,

bietet Road Rash 2 nur minimale Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. Die neuen Strecken sind grafisch nicht allzu aufregend und bis auf eine müde Zusatzwaffe wurde der Spielablauf nicht weiter ausgebaut. Wenn Ihr meistens



Es grünt so grün, wenn Road-Rash-Spieler wüten



„Hallo, Partner... hähähäh“ – knufft den Biker vom Sattel, bevor er Euch beobachtet

alleine spielt, könnt Ihr genauso gut dem alten Road Rash treu bleiben.

Der Lustgewinn, gleichzei-

tig dem Gegenverkehr auszuweichen, eine Steilkurve optimal zu erwischen und dabei noch einen Gegner aus dem Sattel zu hieven, ist nach wie vor phänomenal. Das gute Fahrgefühl und die detailreiche 3D-Grafik gabs freilich auch schon bei Road Rash 1. Der Kauf der Fortsetzung lohnt sich wirklich nur, wenn Ihr auf den Zwei-Spieler-Modus extrem scharf seid. Schade, daß sich Electronic Arts für seine Fortsetzungsmodul nicht mehr neue Features einfallen läßt.

Heinrich Lenhardt

# SUPER HANG ON

Wann hat man in Lederklamotten am meisten Spaß? Ganz klar – bei Tempo 260 auf seiner Rennmaschine.



Sind heutzutage meist MegaDrive-Spiele Vorlagen für Master System-Module, so war dies '89 noch ganz anders. Damals wurde Super Hang On für die 16-Bit-Konsole veröffentlicht. Mit der Umsetzung auf das Mega Drive kamen zusätzliche Features hinzu. So beschränkt sich der Nachfolger

von Hang On nicht nur auf bloßes Fahren auf der Piste, sondern läßt auch taktische Änderungen zu. In einem Shop können Motorradkomponenten aller Preisklassen erstanden werden. Verschiedene Fahrgestelle, Motoren, aber auch Mechaniker und Fahrer können Euer Team an die Spitze bringen. Allerdings

muß der Sponsor zustimmen, denn beste Ware hat bekanntlich ihren Preis. Auf der Strecke gibt sich Super Hang On keineswegs mehr so spartanisch wie die alte 8-Bit-Version. Schilder und Palmen, Bäume und Sträucher fliegen am Streckenrand am „heißen Ofen“ vorbei. Die nervige manuelle Schaltung und die dazugehörige Anzeige ist ganz verschwunden. Einen einmal erfahrenen Rang könnt Ihr mittels Paßwort ewig

nutzen, vor-ausgesetzt, Ihr verliert den Zettel mit dem Code nicht. Insgesamt wirkt bei diesem Modul die gesamte Aufmachung bunter, besser und damit realistischer. Fans von Rennsimulationen kann ein Kauf selbst heute noch empfohlen werden, falls ein fairer Preis verlangt wird. Mit Super Hang On habt Ihr auf jeden Fall einen Klassiker im Regal stehen.

Carsten Schmitz

## „GAMERS“ meint...

Schnelle Motorradsimulation mit taktischen Features. Paßwortsystem inklusive.

GRAFIK 3-  
SOUND 3-

Altmodisches Design.

NOTE  
3

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 90.-



Weit und breit keine Menschenseele. Da macht das Raseso richtig Spaß.

**Doppelter Renner: Der Zwei-Spieler-Modus ist famos**

**M**an nehme: Eine möglichst kurvige Rennstrecke, mehrere PS-starke Motorräder und sechzehn möglichst gute Fahrer. Dann schnappe man sich ein Joypad, schnalle sich im Spieleessel an und starte das „GP Rider“-Modul.

Wie unschwer zu erkennen ist, handelt es sich bei GP Rider um ein Motorradrennen. Da der Bildschirm in der Mitte geteilt wurde, können ein oder zwei Spieler am Rennspektakel teilnehmen.

Drei verschiedene Spielmodi warten auf Euch: Im Arcade-Modus fahrt Ihr einfach drauf los, im Tournament-Modus könnt Ihr aus fünfzehn Rennstrecken beliebig viele aussuchen, die hintereinander gespielt werden sollen, und im Championship-Modus müßt Ihr alle Strecken am Stück durchfahren, was auf Grund fehlender Paßwörter ein langwieriges Vergnügen sein dürfte.

Die Rennen selbst unterteilen sich in zwei Abschnitte: In einer Qualifikation versucht Ihr allein eine möglichst passable Rundenzeit herauszufahren, denn die bestimmt Eure Startposition für das eigentliche Rennen. Bevor Ihr auf das Motorrad steigt, will die Boxencrew noch drei Dinge wissen:

Welcher Motor? Welche Schaltung? Welche Bereifung?

Drei verschiedene Motoren mit unterschiedlicher Leistung sind zu haben. Also einfach den Größten nehmen? Nicht unbedingt, denn der schluckt am meisten Sprit. Für jede Runde habt Ihr nur ei-



**Siegerehrung mit Champaus**

nen begrenzten Sprit-Vorrat, wenn der verbraucht ist, heißt es leider „Game Over“. Mit dem schnellsten Motor könnt Ihr Euch keine Kollisionen erlauben, denn die Beschleunigung aus dem Stand schluckt soviel Sprit, daß Ihr kurz vor dem Ende mit leerem Tank liegen bleibt. Bei der Schaltung könnt Ihr neben Automatik und Handschaltung auch zwischen zwei verschiedenen Übersetzungen wählen. Die eine verheißt höhere Beschleunigung, die andere zieht weniger an, macht Euch aber einen Hauch schneller. Zur Wahl der Reifen bleibt nur zu sagen: Wer bei nassem



## GP RIDER

**Auf Rennstrecken wird nicht nur mit Formel-1-Boliden gefahren. Hochgezüchtete Motorräder bestimmen bei GP Rider den Kurs.**



**Besonders praktisch: Die Abstandsanzeige zum Gegner und der Platzierungsbildschirm am Anfang des Rennens**

Wetter nicht ins Schleudern geraten will, muß Regenreifen aufziehen; wird es trocken, zehren Regenreifen an der Höchstgeschwindigkeit.

Technisch gibt sich das Modul für das Master System wenig Blößen: Die Grafik ist flott und farbenfroh, auch im Zwei-Spieler-Modus gibt es kein Geflackere. Auch einige neue technische Gags, wie ein Abstand-Messer, der die Distanz zu Eurem Gegenspieler anzeigt, haben in dem Modul Platz gefunden. Ihr dürft sogar klarer Sprach-

ausgabe lauschen, wenn es „Prepare to Race“ heißt.

Ein spaßiges Modul – wenn es „Super Monaco GP“ nicht gäbe, das viele Master System Besitzer schon haben.

Habt Ihr aber kein Rennspiel oder Bedarf auf neue Kost aus diesem Genre, ist GP Rider zumindest ein paar Proberunden wert. Nicht zuletzt durch den Zwei-Spieler-Modus macht es nicht nur Motorrad-Fans Spaß und setzt durchaus Standards für das Master System.

*Boris Schneider*



**Opulente Auswahl am Anfang: Wie wollt Ihr spielen?**

**Ihr seid Euer eigener Wettermann: Sonne oder Regen**



**Bike-Bau: Spielweise für Jung-Mechaniker**



### „GAMERS“ meint...

**Flottes Rennspiel mit guter Grafik, fünfzehn Strecken und sehr gutem Zwei-Spieler-Modus**

**GRAFIK 2- SOUND 3**

**Zu wenig Neuheiten, um sich noch ein Rennmodul zu kaufen**

**NOTE 2**

Genre: **Rennspiel**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 90.-**

# HANG ON



**Bereits 1985 wurde Segas erfolgreicher Spielautomat für das Master System umgesetzt.**

*In der Kurve hat der rasende Driver vom Bondy-Team keine Chance*

**Z**weiräder, die fast 300 Km/h schnell sind, eignen sich besonders, Sega-Fans in ihren Bann zu ziehen. War zuerst der Münzschlucker Hang On erfolgreich, folgte Mitte der achtziger Jahre eine „Umsetzung“ für das MS. Nachdem Ihr den Startbutton betätigt habt, informieren Euch sechs Anzeigen über den Stand der Dinge. Ihr werdet über Eure Punkte, die gefahrene Geschwindigkeit und die Num-

mer der gefahrenen Strecke unterrichtet. Zusätzlich werden Angaben zum eingelegten Gang des Dreifachgetriebes gemacht. Die verbleibende Streckenlänge in Kilometer und ein Timer werden ebenfalls eingeblendet. Aber alle diese Informationen sind nutzlos, wenn Ihr nicht schnell reagiert. Immerhin tretet Ihr gegen das Bondy-Rennteam an, deren Bikes mindestens genauso gut sind wie Eures. Acht Kurse mit je fünf Etap-

pen sind zu fahren, von der jede genau vier Kilometer lang ist. Einmal auf der Strecke, entpuppt sich das acht Jahre alte Modul als wahres Geschwindigkeitswunder. Zugegebenermaßen sind nicht viele Objekte auf und neben der Rennstrecke zu sehen, so daß viel Rechenzeit für die flüssige Straßenanimation übrig bleibt. Hang On ist heute allerdings einfach nicht mehr zeitgemäß.

*Carsten Schmitz*

## „GAMERS“ meint...

Sehr schnelles Motorradrennen. Acht Kurse mit je fünf Etappen.

GRAFIK **4** SOUND **4**

Mangelware Grafik gepaart mit schlechtem Sound. Heutige Maßstäbe sind eben anders.

NOTE **4**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 40,-**



# ENDURO RACER



**Geländefahren mit einer Enduro, ohne dreckig zu werden? Kein Schlamm? Enduro Racer macht's möglich.**

**U**nd wieder mal haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, Euch ein Unikat aus der Softwaregeschichte vorzustellen. Enduro Racer macht Euch zum Fahrer einer Geländemaschine, die sich ihren Weg durch ein wildes Terrain mit zahlreichen Hindernissen bahnen muß. Es sind mög-

lichst viele andere Rennteilnehmer wie Motorrad- und Jeepfahrer zu überholen. Fünf verschiedene Rennstrecken warten auf Euch. Beschleunigen, Bremsen und Springen sind die wichtigsten Elemente des sechs Jahre alten Veterans. Für die Strecken sind Zeitlimits festgesetzt. Eine entsprechende Uhr auf

dem Screen zeigt die verbleibende Zeit an, in der das Ziel erreicht sein muß. Jede Sekunde, die Ihr unterhalb der Qualifikationszeit bleibt, bekommt Ihr für die nächste Strecke gutgeschrieben. Wie viele Zusammenstöße Ihr produziert habt und wie schnell Ihr momentan fahrt, wird ebenfalls eingeblendet. Für das hohe Alter dieses Moduls ist es technisch noch erstaunlich fit. Es gibt zum

Beispiel kein Ruckel-scrolling. Außerdem sind Grafik und Musik in einem für damalige Verhältnisse ordentlichen Zustand. Wir haben es also mit einem Klassiker zu tun, der zwar bei heutigen Maßstäben keine Chancen gegen aktuelle Module hat, aber auf seine Weise etwas Besonderes ist. Für wenig Geld ist es sicherlich eine lohnende Anschaffung.

*Carsten Schmitz*

## „GAMERS“ meint...

Unkompliziertes Motorrad-Geschicklichkeitsspiel mit diversen Hindernissen. Netze Grafik.

GRAFIK **3-** SOUND **3-**

Ein paar zusätzliche Spielvarianten hätten dem Game nicht geschadet.

NOTE **2-**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 40,-**



**Überholmanöver in der Luft. James Bond läßt grüßen.**

## ROAD RASH

(MD)

### LEVEL 1

Sierra Nevada	10000 002B1 001LU 10EKQ
Pacific Coast	11000 004M1111VK 1GRMD
Redwood Forest	11400 005A0 01305 10F0F
Palm Desert	11420 00651 01280 1G3B8
Grass Valley	11421 00970 103GM 18GAQ

### LEVEL 2

30000 00B31 102PE 20FA5
34545 00HV0 113FF 2PG3J
34345 00JR0 103N7 2PE2C
35540 00EJ1 0130M 212Q0
34343 00MN1 1051V 2PE68



### LEVEL 3

00000 00MN1 013SF 3HEF1

### LEVEL 4

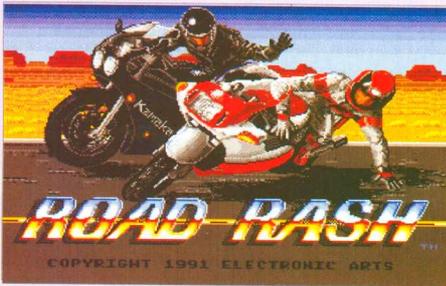
34441 01MS0 NV8UC 3QJ8R  
(dann startet ihr mit 7 Millionen Dollar)

### LEVEL 5

00000 083S1 12K38 5782A

Mit den folgenden Codes kann man nicht nur in einem Level nach Wahl anfangen, sondern hat auch noch zusätzlich einen Haufen Geld und das beste Motorrad:

Level 1:	00000 07DJ1 12G9A 1786E
Level 2:	00000 07071 13JJJ 2N7SR
Level 3:	00000 07QF0 03JS3 37GL5
Level 4:	00000 08300 12NIK 473FC
Level 5:	00000 083S1 12K38 5782A



Mit diesen Paßwörtern startet Ihr mit einem Fahrzeug Eurer Wahl:

Furruci:	2673 1RO1 11D0 517Q
Panda 750:	32674 02EA1 100ET 36RCN
Diablo 1000:	00000 03231 0100J 479KT

### ACTION REPLAY CODE

FF1B2 70000 Unendliche Energie für das Motorrad

## ROAD RASH 2

(MD)

- Level 04T4 2007 (1. Bike)
- Level 017V 2A0J (Nitro)

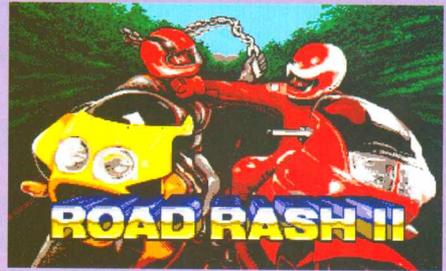
- Level 0065 1U0A
- Level 054C 2V0M
- Level 0ASC 3V0K

- Level 0FFC 3U1A
- Level 0HL4 3UHQ
- Level 0IP5 3UPH
- Level 0KVK 3URJ

- Level 0AH5 4VGJ
- Level 0AH5 4VHI
- Level 0AH5 4VIH
- Level 0AH5 4VJG
- Level 0AH5 4VKN
- Level 0AH5 4VLM
- Level 0AH5 4VLL
- Level 0AH5 4VLC

Und hier sind noch ein paar Codes für das „WILD THING“-Bike, damit Ihr in den einzelnen Levels auch das richtige Gefährt unter dem Hintern habt:

- Level 0AH5 4VMQ
- Level 0AH5 4VNU
- Level 0AH5 5VUQ



## ENDURO RACER

(MS)

### LEVELANWAHL

Ihr könnt jede der Strecken direkt auswählen, indem Ihr im Titelbild die Richtungstaste nach oben, unten, links, rechts drückt. Jetzt erscheint in der oberen rechten Ecke die Nummer der Runde, die Ihr mit den Tasten „oben“ und „unten“ auswählen könnt.



Ein wahrer Racer gibt nie auf. Jagdszenen auf dem Motorrad.

### SPIELTIPS

Wenn Ihr Euch am oberen Ende eines Sprungs befindet, drückt die Richtungstasten erst nach unten und dann nach oben, und Eure Geschwindigkeit bleibt bei 200 km/h.

Wenn Ihr mit 200 km/h abspringt, drückt die Brems-Taste (Knopf 1) und dann, kurz bevor das Motorrad landet, die Beschleunigungs-Taste (Knopf 2). Das Ergebnis ist ein erheblich weiterer Sprung. Mit diesem Trick könnt Ihr Eure Zeiten deutlich verbessern.

## SUPER HANG ON

(MD)



### LEVEL 1

Ein Rennen gewonnen  
1DF0E00E0E1000  
FCGLCG9D6AHONS

Zwei Rennen gewonnen  
3OZ09010012000  
7FGNCG9O6AERKN

Drei Rennen gewonnen  
4BC06010F13000  
FBFQCG9D6ANDUT

Vier Rennen gewonnen  
57F0F010614000  
96FKCG9D6AGNLM

Fünf Rennen gewonnen  
77B09010F15000  
FAJQCG9D6AHKHI

### LEVEL 2

Ein Rennen gewonnen  
1FD0E120C11110  
FFGLCG9D6APPIM

Zwei Rennen gewonnen  
2DA0D120F12110  
FCIKLG906ABIJH

Drei Rennen gewonnen  
3BF0B120D13111  
F9GRCG9D6ALLRS

Vier Rennen gewonnen  
49F0A120C14111  
FFHOLG9D6AMDLS

### TIMER LANGSAMER LAUFEN LASSEN

Haltet im Titel-Bildschirm A gedrückt, und drückt dann auf Start.

Fünf Rennen gewonnen  
8DD0F020A15111  
BFMKCG9D6AGGPR

### LEVEL 3

Ein Rennen gewonnen  
2DD1D020F21121  
B9KNCG9D6BQJPJW

Zwei Rennen gewonnen  
2DD1B132D22121  
9CHMCG9D6BGGIJ

Drei Rennen gewonnen  
3B919132923121  
F9FRCG9D6CHKGT

Vier Rennen gewonnen  
4991F132F24121  
FFGMCG9D6CFFMN

Fünf Rennen gewonnen  
89F19133D25221  
B9GLCG9D6CNUR

### LEVEL 4

Ein Rennen gewonnen  
1DF2F133F31231  
BFOLCG9D6AOHFS

Zwei Rennen gewonnen  
39F2B133F32232  
B9KLCG9D6CENIQ

Drei Rennen gewonnen  
4FF2F143F23232  
FCLJCG9D6AMSMV

### DAS VERSTECKTE MENÜ

Im Titel-Bildschirm alle drei Knöpfe gleichzeitig drücken und dann Start. In diesem Menü lassen sich Level, Zeit und Musik einstellen.

Vier Rennen gewonnen  
5BF2B143F24232  
B7MJCG9D6CGSUR

Fünf Rennen gewonnen  
6992A133F25232  
BFLJCG9D6EMKTM

### LEVEL 5

Ein Rennen gewonnen  
2FF2E243F31342  
FFNJCG9D7AFPOP

Zwei Rennen gewonnen  
3DF2D344F32342  
FLOOCG9D6GFQHW

Drei Rennen gewonnen  
4BF2B244F33343  
F9GOLG9D7GOMIIV



Zwei Rennen gewonnen  
2BF3B344F32354  
FFMOCG9DBEKLRSR

Drei Rennen gewonnen  
39F3A444F33354  
FLMOLG9DAFQJOS

Vier Rennen gewonnen  
4FF39344F34354  
F9KOCG9DDCPRFQ

Fünf Rennen gewonnen  
5D337344335354  
D6KOCH908CKKPV

### LEVEL 7

Ein Rennen gewonnen  
1B83E444731464  
D3IOLI9D7CEFLV



Vier Rennen gewonnen  
69F2F244F34343  
9FMOLG9D8DFIFQ

Fünf Rennen gewonnen  
7FF2D44F35343  
FCKOCG9D6BLLLOL

### LEVEL 6

Ein Rennen gewonnen  
1DF3C344F31354  
F9OOLG9D8ILPLK

Zwei Rennen gewonnen  
29F3D445F32464  
DCGOC9D9DERLI

Drei Rennen gewonnen  
3FF3C445F33464  
D9MOCK9DDCEJUV

Vier Rennen gewonnen  
4DF3B445F34464  
DFOOCM9D6IFKPV

Fünf Rennen gewonnen  
5B73A445635464  
DCOOC9D6IDDHW



Keiner kann dem 176 cm großen Brasilianer das Wasser reichen. Die Rede ist von dem 35jährigen Ayrton Senna, dem dreimaligen Formel 1-Champion.



# Mit Vollgas auf Erfolgskurs



Das Honda-McLaren-Team ist dieses Jahr leider nicht mehr dabei

**A**yrton Senna wurde im März 35 Jahre alt. 29 Jahre davon verbrachte er hinterm Lenkrad. Kein Scherz! Sein Papa, ein reicher Geschäftsmann aus Sao Paulo/Brasilien, steckte ihn mit vier jungen Lenzen in ein „geschrumpftes“ Gokart. Seitdem hat ihn der Rennvirus gepackt. Diagnose: unheilbarer Siegeswille. Der „Patient“: Ayrton Senna, dreimaliger Formel 1-Champion. Kein anderer Fahrer ist so besessen, so von der Leidenschaft Motorsport zerrissen, wie der eher mickrig wirkende Brasilianer. Im Formel 1-Cockpit seines McLaren-Ford wird der 176 cm große und nur 68 kg schwere Senna zum Riesen. Als er mit 23 in die Königsklasse des Rennsports einstieg, galt er schon als alter Hase. Mit 13 fuhr er seine ersten Rennen, mit 17 holte er die panamerikanische Meisterschaft im

Kart, zwei Jahre später wurde er Vize-Weltmeister. 1981 gewann er die britische Meisterschaft in der Formel Ford, '82 folgte der EM-Titel. Nächste Station: Formel 3, das Sprungbrett in die höchste Klasse. Nach der britischen Meisterschaft flatterten die Formel 1-Angebote nur so herein. Die erste Saison fuhr

Inspektion und Wagenwäsche inklusive. Die Mechaniker sind die reinsten Wunderknaben.



er im Toleman-Hart-Rennstall. Der heißt heute Benetton, hat den Kerpener Michael Schumacher im Cockpit. Ein Jahr später düste Senna

in einem Lotus zum ersten Grand Prix-Sieg. Bei Sennas Wunschwetter: Regen, am liebsten gleich eimerweise. In Portugal gab's dann auch eins der später berühmt-beachtigten Duelle mit Weltmeister Nigel Mansell. Dem Briten, selbst kein Kind von Traurigkeit, wurde Angst und Bange. Senna fuhr mit eingebauter Vorfahrt, kannte schon damals keine Verwandten. Schoß später sogar Teamgefährten wie Alan Prost ab. Ein Besessener ist eben nicht fair. Alles andere als eiskalt ist Senna, wenn die Saison beendet ist. Dann zieht er sich in seine Heimat zurück. Der Landsitz, 160 km vor Sao Paulo, gleicht einem Disney Land. Nicht ganz so ausge-



Werbung total! Bei den Top-Stars der Formel 1 sollen sogar die Unterhosen Werbe-Aufkleber haben.

tickt wie das von Pop-Star Michael Jackson, aber ähnlich kindlich verspielt. Zwei riesige Seen, einen zum Fischen, den anderen zum Wasserski und Jetski fahren. Natürlich hat Ayrton die eigene Kart-Bahn vor der Haustür, auf der er mit Freunden und seinen Neffen Rennen in den kleinen Asphalt-Flitzern austrägt. Eine große Werkstatt dient als Flugzeug-Hangar. Ayrton ist begeisterter Modell-Flieger. Klar, daß sein Landhaus (10 Zimmer) über Tennisplätze, Swimmingpool und einen echten Butler verfügt. Finanziert wird der ganze Luxus durch sein Lieblingshobby: Die Rennfahrerei bringt ihm ca. 20 Millionen Dollar jährlich. Dafür wird aber auch Spitzenleistung erwartet. Erstmals geht Senna nicht mit dem stärksten Auto ins Rennen. Der

halten, bolzt Senna täglich Kondition. 20 km-Läufe, am liebsten bei sengender Hitze. Nur topfit lassen sich die Sauna-Temperaturen unter dem Helm und im asbest-gefüllten Rennanzug aushalten. Dazu kommt der ganz normale Streß, wenn auch einmal der Gegner wagt, „die Tür zuzuschlagen“, die Überholspur einfach dichtfährt. Unvorstellbar auch die Kraft, die beim Bremsen auf den Fahrer wirkt. Das fünffache der Erdanziehungskraft preßt den Körper in die Sicherheitsgurte. Und das gleich tausendmal pro Rennen. Schweißtreibend auch das Zuschauen: Und sei es nur am TV-Schirm. Millionen stockte der Atem, als Senna in Mexico City mit Tempo 280 abhob, sich überschlug. Ein unbedachter Schaltfehler beim Rasier-



**Kostet locker 'ne Million und hat noch nicht mal einen Rückwärtsgang**

messer-Duell mit Williams-Renault. Wie ein Wunder blieb Senna nahezu unverletzt. Wie bei bislang allen Crash-Rennen seiner Karriere. Die Gründe: Ein exellenter Rohrrahmen, der in dem weißbroten Marlboro-McLaren den Fahrer wie in einem Käfig gefangen hält.

2. Grund: Ein Buch.



Das Buch der Bücher. Vor und nach jedem Rennen betet Senna zu Gott. Zwischen den Reifenstapeln, selbst noch im Cockpit faltet der gläubige Katholik die Hände. Minuten später verwandelt er sich dann in den eiskalten Pisten-Engel...

**Was für ein Verlust: Mansell ging zur Indy-Car**



Williams-Renault von Alan Prost scheint 1993 auf den Titel abnormiert. Die Verfolger sind Benetton (mit Schumacher und Patrese) und McLaren (Senna). Beide Teams fahren mit 10-Zylinder-Motoren von Ford, wobei das Aggregat des 24-jährigen Deutschen ein paar PS mehr entwickelt. Klar, daß McLaren-Teamchef Ron Dennis hinter den Kraftpaketen her ist, wie der Teufel hinter der armen Seele. Denn Senna macht Druck, haßt als Perfektionist und ewiger Tüftler nichts so sehr, wie zu verlieren.

Ayrton, der Jogger. Um die Tortur von 60,70 Runden im knackengen Cockpit auszu-



**Hektik in der Boxengasse. Die Teams schaffen den Reifenwechsel in ca. 8 Sekunden.**



Fotos: Bongarts

**Deutschlands Hoffnung ist Michael Schumacher. Der Kerperner Formel 1 Fahrer, der noch einiges vor sich hat.**

**Alle noch ausstehenden Rennen „Formel 1 Grand Prix“**

13.6.	Montreal Kanada	29. 8.	Spa Belgien
4. 7.	Magny Cours Frankreich	12. 9.	Monza Italien
11. 7.	Silverstone England	26. 9.	Estoril Portugal
25. 7.	Hockenheim Deutschland	24. 10.	Suzuka Japan
15. 8.	Budapest Ungarn	7. 11.	Adelaide Australien

(RTL überträgt live)

# TEST

MEGA DRIVE

# SUPER MONACO GP

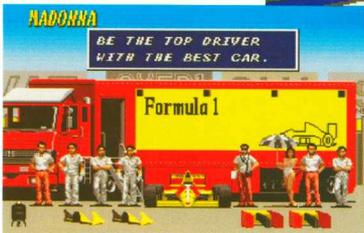
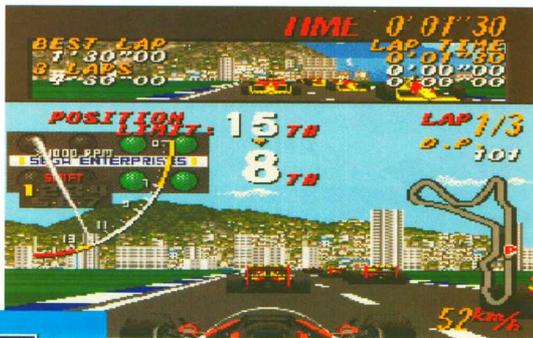


Vor knapp drei Jahren wurde Sega's Automaten-schlagler für das Mega Drive umgesetzt. Besonders die Realitätsnähe und das mitreißende Fahrgefühl, welches dem Videospeler geboten wird, machen dieses Game zu einem der besten Sportspiele auf einer Sega Konsole.

Der Arcade-Modus beinhaltet das eigentliche Spielhallen-Game. Nach einer Qualifikationsrunde habt Ihr die Aufgabe in einem Drei-Runden-Rennen einen der ersten drei Ränge zu belegen. Bleibt Euch dieser Erfolg verwehrt, ist das Spiel beendet, ansonsten habt Ihr Euch für die Bonusstrecke qualifiziert.

Wenn Ihr genügend Erfahrung gesammelt habt, solltet Ihr den nächsten Schritt wagen, sprich, eine WM-Saison beginnen. Sie umfasst 16 Rennen auf den Grand Prix Kursen in aller Welt - 16 Rennställe und deren Fahrer kämp-

Schon heute ist Super Monaco GP der Klassiker unter den Formel 1 Simulationen auf dem Mega Drive.



Die Früchte der harten Arbeit eines Spitzfahrers: Das beste Team heißt ihn willkommen

fen um die WM-Punkte. Die Teams sind nach der Leistungsfähigkeit ihrer Wagen in vier Gruppen aufgeteilt. Ihr startet das Jahr bei einem

Rivalen im Vordergrund, Rivalen im Rückspiegel: Unmittelbar nach dem Start geht's schon voll zur Sache

Mittelklassesteam und dürft vor jedem Rennen einen beliebigen Rivalen herausfordern. Plaziert Ihr Euch zwei Rennen hintereinander vor ihm, habt Ihr die Möglichkeit, das Team zu wechseln. Können Ihr jedoch die Erwartungen Eurer Verantwortlichen nicht erfüllen, landet Ihr in einem schwächeren Team. Spannung ist also bis zum letzten Rennen geboten.

Super Monaco GP besticht vor allem durch sein fameses Fahrgefühl. Zudem frischen die zahlreichen Extras das Spiel auf. Euch steht frei, ob Ihr ein Rennen mit einem Automatikgetriebe oder einer Vier- bzw. Siebengangschal-

tung angeht. Es sind Boxen-stops und auch Totalschäden möglich. Außerdem läßt sich ein unterbrochenes Spiel jederzeit mit Hilfe des Passwortsmodus wieder aufnehmen. Am beeindruckendsten ist jedoch, welche Abwechslung Euch diese Simulation bietet. Es gibt zwar „nur“ 16 Strecken, da sich aber tatsächlich jeder Rennwagen anders fahren läßt, bekommt ein- und derselbe Kurs immer wieder ein neues Gesicht. Nicht nur aus diesem Grund lohnt sich für absolute Freaks also der Kauf dieses ersten Monaco-Teils, da der zweite zwar eine Batterie hat, man aber nicht jede Strecke mit jedem Auto ohne weiteres anwählen kann.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

□ Der Meilenstein in Sachen Formel-1-Rennen auf dem MD. Arcade- und WM-Modus, 16 Tracks.

GRAFIK 2- SOUND 2-

□ Zwei-Spieler-Modus und Batterie fehlen leider.

NOTE 2

Genre: Sport  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 120.-



Der Sieg im Arcade-Modus bringt nicht nur den Pokal...



... sondern auch eine Driver License mit sich

# SUPER MONACO GRAND PRIX



**Was auf dem Mega Drive ein wahrer Renner ist, kann auf dem Master System schon mal ein Game unter vielen sein.**

**Z**war ist diese Version nicht so komplex wie die Mega Drive Variante, dafür können hier zwei Spieler gegeneinander antreten. Wollt Ihr Eure Rennen nicht im speziellen Duellmodus austragen, steht als Alternative die Grand Prix Saison zur Wahl. In beiden Fällen müßt Ihr zunächst Eu-

ren Flitzer tunen. Im Angebot stehen vier verschiedene Motoren und Reifentypen sowie Automatikgetriebe oder eine 3,5- und 7-Gangschaltung. Die Meisterschaft umfaßt wie gewohnt 16 Kurse. Der Bildschirm wird in der Mitte in zwei separate Bereiche geteilt; jeder Fahrer sieht das Geschehen aus seiner

Sicht. Diesen Quetsch-Look gibt es auch, wenn Ihr alleine gegen den Computer antretet. Leider kann man in diesem Modus nicht auf eine „Vollansicht“ wechseln. Viel schlimmer ist die viel zu träge Steuerung, welche kein überzeugendes Fahrgefühl bietet.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

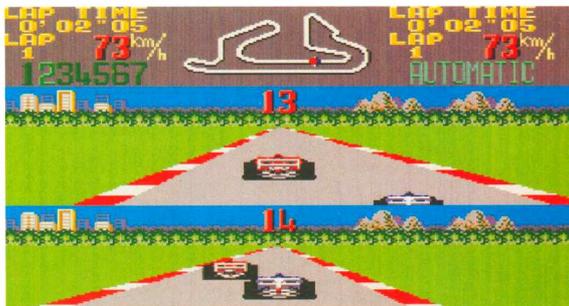
□ Viel Optionen und guter Zwei-Spieler Modus. Schlichte, aber schnelle Grafik.

GRAFIK **3** SOUND **3-**

□ Die Steuerung ist nicht gerade das gelbe vom Ei – sogar schlechter als beim Oldie World GP.

NOTE **3**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 90.-**



Den Zwei-Spieler-Modus hat die MS- der MD-Version voraus

# SUPER MONACO GRAND PRIX



**Formel Eins zum Dritten. Auch auf dem Game Gear liegen Euch 16 Strecken zu Füßen.**

**D**ie Einstellungs-möglichkeiten dieser Version sind mit der des Master Systems praktisch identisch. Dafür ist der Bildschirm aber nicht geteilt, wodurch die Grafik etwas besser zur Geltung kommt. Das konnte man sich des-

halb erlauben, weil der Zwei-Spieler Modus hier durch die Kopplung von zwei Game Gears aktiviert wird.

Neben den positiven Features wurden leider auch die Schwächen des Games übernommen. Wenn Ihr z.B. mit dem Automatikgetriebe fahrt,

bedienen die beiden Tasten zum Bremsen und Gas geben. Sobald Ihr aber die Gangschaltung wählt, könnt Ihr mit den Knöpfen nur noch hoch- und runterschalten. Die nicht vorhandene Bremse macht Euch dann in den Kurven zu

schaffen – bevor man runterschalten kann, hat sich der Wagen schon ein paar mal um seine Achse gedreht.

Trotzdem ist dieses Modul auf dem Game Gear eines der spannendsten Rennspiele.

Reza Abdolali

## „GAMERS“ meint...

□ Einen Tick flotter und grafisch besser als die MS-Version. 2-Spieler-Modus per Gear-to-Gear-Cable.

GRAFIK **2-** SOUND **3**

□ Die Strecken ähneln sich leider zu sehr. Folglich zu wenig Abwechslung.

NOTE **2-**

Genre: **Sport**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 70.-**



Da der Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus nicht geteilt wird, kommt die Grafik besser zur Geltung

**D**er schnellste Brasilianer ist zweifelsohne Ayrton Senna, der amtierende Weltmeister der Formel 1. Senna, der sich auch privat ein wenig für Video-Spiele interessiert, hat nicht nur seinen Namen zur Verfügung gestellt, sondern den Sega-Programmierern auch mit Ratschlägen und Tips geholfen, um ein neues Rennspiel zu programmieren. Der zugegeben etwas lange Name wird mit Senna GP abgekürzt.

Für das Master System wurde Senna GP komplett neu programmiert. Deswegen unterscheidet es sich erheb-



Nur noch ein Spieler, dafür aber bessere Grafik im Rennen

Modus und einem Übungs-Modus, in dem Ihr die 16 Rennstrecken ungestört abfahren könnt. Im Weltmeisterschafts-Modus fährt Ihr die Strecken in einer bestimmten Reihenfolge gegen mehrere computergesteu-

ge rauf oder runter.

Neben der Gangschaltung könnt Ihr noch andere Details Eures Rennwagens verändern, zum Beispiel den Reifentyp oder den Winkel des Spoilers. Manche Strecken sind mit bestimmten Einstel-

**Der aktuelle Weltmeister der Formel 1 stand Pate bei Segas neuen Rennspielen: Ayrton Senna begleitet Euch bei Eurer Rennsport-Karriere.**

spielsweise nicht mehr auf einer Landkarte die Streckenführung verfolgen.

Trotz Hilfe von Ayrton haben die Programmierer die Kurve aber nicht optimal getrazt. Wenn Ihr mit 300 Sachen durch die Gegend rast,

# AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GRAND PRIX

Mehr Erfolg durch Tuning



te Mitstreiter (inklusive Ayrton Senna persönlich). Je nach Platzierung gibt es Punkte, die für die Rangliste zusammengezählt werden. Wenn Ihr nach einigen Rennen mal eine Pause machen wollt, könnt Ihr Euch ein Paßwort notieren, mit dem Ihr später an dieser Stelle weiterspielen könnt.

Auf der Rennstrecke könnt Ihr mit zwei verschiedenen Steuerungen rasen. Bei automatischer Gangschaltung dienen die Knöpfe A und B als Gas und Bremse. Bei manueller Schaltung wird automatisch Gas gegeben, Ihr schaltet mit A und B die Gän-

gelenke schneller zu fahren. Ayrton gibt Euch Tips, wie der Flitzer für einen Kurs am besten ausgerüstet ist.

Senna GP kann in einem leichteren Beginner- und einem schwereren Master-Modus gespielt werden. Gerade der Beginner-Modus ist für Einsteiger sehr interessant. Der Master-Modus hat einige Schikanen, so könnt Ihr bei-

**Tips vom Meister persönlich: Ayrton Senna sagt Euch, wie er die jeweilige Strecke angehen würde und wo gefährliche Kurven sind**



ist die Grafik zwar fließend, doch Objekte und Straße ziehen so gemächlich vorbei wie bei einem Ausflug über eine Landstraße. Ein Geschwindigkeitsrausch kommt also nicht auf. Spielerisch macht es im Vergleich mit anderen Master-System-Rennen aber eine gute Figur, denn im Master-Modus ist die Kontrolle über den Wagen gar nicht so einfach.

Da sich beide Monaco-Module völlig unterscheiden, sollten echte Rennspiel-Freaks sich beide zulegen. Nummer Eins wegen seines motivierenden Zwei-Spieler-Modus, Nummer Zwei wegen der besseren Technik und des eingebauten Know-Hows von Ayrton Senna.

Boris Schneider

## „GAMERS“ meint...

Flottes Rennspiel für das Master System mit viel Abwechslung und etwas Strategie

GRAFIK 2- SOUND 3

Kein Zwei-Spieler-Modus mehr

**NOTE 2-** Genre: Rennspiel Hersteller: Sega ca. Preis: DM 90.-

Natürlich drehen Senna und Co. auch auf dem Mega Drive ihre Runden. Hier sind die Veränderungen zum ersten Super Monaco-Spiel aber eher zweitrangig; außer neuen Grafiken und Detail-Arbeit ist das Spiel nahezu das Gleiche geblieben.

Drei Spielmodi können zu Beginn ausgewählt werden. Bei „Senna GP“ fahrt Ihr auf drei völlig neuen Rennstrecken, die alle von Ayrton Senna

Der World Championship-Modus unterscheidet sich nur unwesentlich von dem im ersten Monaco-Modul. Hier fahrt Ihr eine komplette Formel-Eins-Saison auf insgesamt 16 verschiedenen Strecken. Ihr startet mit einem mittelstarken Wagen in einem mäßigen Rennteam. Während der Saison könnt Ihr das Team wechseln. Fahrt Ihr zu schlecht, landet Ihr bei einem schwächeren Team. Wenn Ihr den Fahrer eines

Strecken nach Lust und Laune ohne andere Autos zu trainieren. Hier könnt Ihr Euch auch am besten mit der Steuerung vertraut machen. Ihr habt die Wahl zwischen einem Wagen mit automatischer Gangschaltung, einem mit vier und einem mit sieben Gängen. Die beiden Wagen mit manueller Schaltung sind schneller, als das Automatik-Modell, dafür aber auch schwerer zu fahren (Getriebschaden inklusive).

Erfolgsenergebnisse haben. Außerdem haben die Programmierer diesmal eine Batterie spendiert, um die Ergebnisse der Weltmeisterschaft zu speichern, und ersparen Euch so das Paßwortgummel aus Monaco Eins.

## „GAMERS“ meint...

Leicht erweiterte Version des Bestsellers flotte Grafik, komplexes Spielprinzip, Batterie

GRAFIK 2  
SOUND 2

Wenig Veränderungen gegenüber dem ersten Teil, etwas leichter.

**NOTE**

Genre: **Rennspiel**  
Hersteller: **Sega**  
ca. Preis: **DM 140.-**

**2**



Das Rennspiel hat sich nicht besonders viel geändert

# ND PRIX 2



Ayrton Senna ließ die Sega-Programmierer auch in seine Box. Die Fotos, die dort entstanden, könnt Ihr in beiden Modulen bewundern

anderen Teams jedoch heraufordert und zweimal besiegt, dürft Ihr in dieses Team wechseln. Je nach Platzierung im Rennen

na erdacht wurden. Die erste von diesen drei Strecken gibt es wirklich: es ist die private Strecke, die Ayrton sich bei seinem Haus in Brasilien bauen ließ. Die beiden anderen Strecken hat er zwar entworfen, es gibt sie aber nur im Mega Drive.

gibt es Punkte, die Punkte werden zusammengezählt, um den Weltmeister zu ermitteln. Neben vielen Phantasie-Fahrern fahrt Ihr auch gegen Ayrton, der natürlich schwer zu besiegen ist.

Im Free Practice-Modus habt Ihr die Möglichkeit, alle

Während der World-Championship-Rennen kann Euer Wagen auch durch Kollisionen beschädigt werden. Dann heißt es, ab in die Box, die kurz vor der Ziellinie aufgebaut ist. Eure Mechaniker reparieren den Wagen innerhalb von Sekunden, in denen aber das restliche Feld Zeit hat, Euch zu überholen.

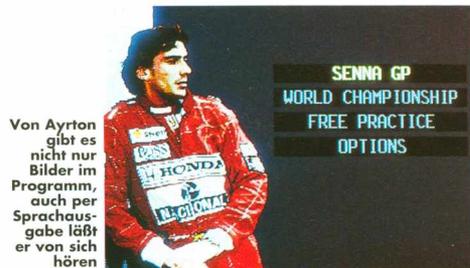
Im direkten Vergleich zum ersten Monaco-Spiel ist Senna GP etwas einfacher geworden. Für die World Championships gibt es zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade, Beginner und Master. Ayrton Senna selbst hat sich angeblich den einfachen Beginner-Modus gewünscht, damit noch mehr Leute erste

Monaco ist die einzige Rennstrecke, die teilweise durch einen Tunnel führt



Trotzdem machen die geringen Änderungen nicht so viel aus, als daß Besitzer des ersten Monaco GP sich jetzt die Senna-Variante kaufen müßten; besonders weil das Spiel etwas einfacher geworden ist. Wer hingegen noch kein Rennspiel hat, trifft hier eine gute Wahl, denn Technik und Spielwitz stimmen.

Boris Schneider



Von Ayrton gibt es nicht nur Bilder im Programm, auch per Sprachausgabe läßt er von sich hören

**FIRENZE**

DRIVER  
NAME: I. GEMINI  
NATIONALITY: ITALY  
DRIVER'S POINTS: 0

MACHINE  
CHASSIS: FIRENZE 06  
ENGINE: FIRENZE 412  
MAX POWER: 760

RACE WITH HIM?  
YES NO

PS/kg m  
RPM

Wenn Ihr einen anderen Fahrer herausfordert, seht Ihr ausführliche Statistiken und ein Portrait des Rivalen

# TEST

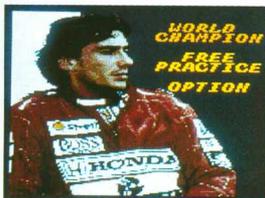
GAME GEAR

Die Fortsetzung des Rennspiel-Hits bietet nicht nur Monaco, sondern 15 weitere Strecken der Formel-1-Elite-Fahrer sowie einen Zwei-Spieler-Modus.

## AYRTON SENNAS SUPER GP MONACO II

S onst ist Ayrton ja immer der Erste im Ziel. Die Game-Gear-Version von Sennas Renn-Modul hatte aber wohl leichte Motor-Probleme, denn sie traf erst jetzt zum Test ein.

Der lange Name des Mo-



Senna lädt uns zu einer kleinen Runde ein



Dann stellen wir Getriebe und Spoiler passend ein



Schließlich geht es auf die Strecke, Rekorde brechen



geben tut das Game Gear jetzt vollautomatisch, bremsen geht nur durch brutales Herunterschalten der Gänge, was äußerst realitätsfremd ist.

Natürlich darf der beliebte Zwei-Spieler-Modus nicht fehlen, für den zwei Game Gears, zwei Module und ein Gear-To-Gear-Kabel erforderlich sind. Ihr könnt dann gegeneinander auf einer beliebigen der 16 Strecken fahren. Um den

Im leichten Modus wird eine Karte der Strecke eingeblendet



Auf der Strecke gibt es nur wenige Details zu sehen

duls steht dafür, daß es gleichzeitig ein Spiel mit Ayrton Senna sowie die Fortsetzung des einzigen ernst zu nehmenden Rennspiels für das Game Gear (eben das erste Super Monaco Grand Prix) darstellt. Gegenüber dem alten Super Monaco haben sich Details geändert. Man beachte die digitalisierten Bilder von Meister Senna persönlich.

Zwei Modi warten auf Euch: Im Practice-Modus könnt Ihr alle 16 gespeicherten Rennstrecken antesten; im Championship-Modus fahrt Ihr dann gegen 15 Computergegner eine volle Formel-1-Meisterschaft und versucht natürlich, die besten Positionen einzufahren. Es gibt für diese Meisterschaft auch zwei Schwierigkeitsgrade, von denen der leichtere nur durch eine in der oberen Hälfte eingeblendete Streckenkarte auffällt.

Während Ihr um die flachen, aber kurvenreichen Strecken düst, fällt die schnelle, aber ziemlich langweilige Grafik auf. Nur ab und zu steht ein Objekt am Straßenrand; die Strecken gleichen sich sehr. Fahrt Ihr gegen Computergegner, ist maximal ein einziger Wagen in Eurem Blickfeld. Am Start stehen die Autos absichtlich so weit auseinander, daß Ihr

noch nicht mal einen Gegner sieht. Ist ein Wagen überholt und die Strecke ein paar hundert Meter weit frei, taucht der nächste Konkurrent auf.

Zur Anpassung an die einzelnen Strecken dürft Ihr vor dem Rennen Getriebe, Reifen und Spoiler-Einstellungen wählen. Das Automatik-Getriebe funktioniert so: Gebt Gas oder brems, und die Gangschaltung kümmert sich selbstständig um die richtige Übersetzung. Bedient Ihr die Gangschaltung selbst, könnt Ihr aber nur noch schalten - Gas

Glücksfaktor auszuschalten, könnt Ihr sogar drei oder fünf Rennen hintereinander fahren und dann vom Game Gear den besten aller Rennen ermitteln.

Trotzdem ist die Monaco-Fortsetzung nicht so toll, wie erwartet. Die grafisch anspruchslosen Strecken und die etwas verquere Steuerung mit manuellem Getriebe (Wo ist meine Bremse?) sind bei einem vielleicht erscheinenden dritten Teil Verbesserungskandidaten.

Boris Schneider

### „GAMERS“ meint...

Ordentliche Fortsetzung mit Zwei-Spieler-Modus und Paßwörtern.

GRAFIK 3

SOUND 3

Langweilige Grafik und verquere Steuerung bei manuellem Getriebe.

NOTE 3

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 80.-

**A**uch wenn man seinen rostigen Kleinwagen noch so liebt, würde man doch gerne mal mit einem dynamischen PS-Monster über die Highways jagen. Die Sportflitzer Ferrari F40, Porsche 959 und Lamborghini Diablo sind jedoch nicht nur für Spitzengeschwindigkeiten, sondern auch für Spitzenpreise bekannt. Als Taschengeld-Lösung bietet sich die Probefahrt auf dem Mega Drive an. Bei Test Drive II (Untertitel: The Duel) könnt Ihr mit diesen drei Traumautos Straßenzettel sammelnd alle Tempo-



Ein druckfrischer Neuzugang in der Strafzettel-Sammlung hält unsere Fahrt auf der dritten Piste auf

„Tempolimit? Welches Tempolimit?“ – Kurs 2 kommt noch ohne Waldsterben-Modus aus



# TEST DRIVE II: THE DUEL

**Männer ohne Bremspedal: Zwischen drei Schlitten habt Ihr die Qual der Wahl.**

limits brechen und vor dem Computergegner die Streckenabschnitte erreichen.

Bevor der Motor brünstig röhrt, wählt Ihr neben Eurem Wagen und dem Fahrzeug des Rivalen einen von vier Schwierigkeitsgraden. Auf den beiden leichtesten Stu-

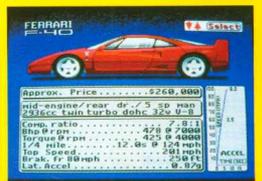
re, aber spaßige Fahren mit Gangschaltung probieren. Hier ist es unter allgemeinem Gejohle möglich, den Motor absaufen zu lassen oder kurzerhand außer Gefecht zu setzen. Schließlich pickt man sich eine von drei Strecken raus und beginnt das Rennen.

Ihr seht Straße und Fahrzeug durch die Windschutzscheibe auf Euch zukommen; das Lenkrad bewegt sich so gar, wenn Ihr per Joypad steuert. Die Grafik ist nicht übertrieben rucklig, aber auch keine Ausgeburt an Schnelligkeit. Da wir hier auf normalen Landstraßen unterwegs sind, müssen vor uns kriechende Sonntagsfahrer überholt werden — aber just dann naht womöglich der Gegenverkehr. Notmanöver Richtung Wiese am Straßenrand sind möglich, sollten aber nur riskiert werden, wenn kein solider Baum die Querfeld-

ein-Rallye behindern könnte. Ihr habt fünf Bildschirmleben; sind durch Unfälle alle aufgebraucht, wird die Fahrt beendet. Die besten Raser tragen sich in eine High-Score-Liste ein, die sich das Modul auch nach Ausschalten des Mega Drives merkt.

Test Drive II ist mal etwas anderes als die ständigen Formel-1-Simulationen. Das Fahren mit Gangschaltung und Gegenverkehr ist relativ realistisch; man kann sogar einen Strafzettel verpaßt bekommen. Als Trainingsprogramm für den anstehenden Führerschein solltet Ihr das Modul aber lieber nicht verwenden; das stete Ignorieren von Tempolimits könnte den Prüfer nachhaltig verstören. Die Grafik ist etwas lahm, die Steuerung dafür recht flüssig und die Motivation noch überdurchschnittlich.

Heinrich Lenhardt



Nach jedem Streckenabschnitt werdet Ihr über Zwischenzeiten und Punktestand informiert

fen sind nicht nur Gegenverkehr und Computerkönnen etwas bescheidener, sondern auch eine Automatikschaltung aktiv. Fortgeschrittene sollten unbedingt das schwe-

## „GAMERS“ meint...

□ Fahrsimulation mit drei Sportwagen und drei verschiedenen Strecken. Realistische Steuerung.

GRAFIK 3  
SOUND 2-

□ Wenig Tempo, Pep und Abwechslung. Die Grafik ist allenfalls mittelpfächtig.

**NOTE 3**  
Genre: Rennspiel  
Hersteller: Ballistic  
ca. Preis: DM 110.-



Welche Karre darfst du denn sein? Im Mega Drive parken Porsche, Ferrari und Lamborghini

Der erste Highway bietet ein City-Panorama; kurz darauf lauern die ersten Haarnadel-Kurven



Holbeinstraße 2-4  
2350 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

<b>HARDWARE deutsch</b>	
Grundgerät MD (16 Bit) ohne Spiel inkl. 1 Control Pad	DM 199,00
Grundgerät MD (16 Bit) inkl. 2 Control Pads + Sonic Magnum Set	DM 269,00
	DM 360,00

<b>SOFTWARE deutsch</b>	
Coal Spiel dt.	DM 112,00
Mc Donald's Global Gladiators dt.	DM 112,00
PGA Tour Golf II dt.	DM 122,00
Side Pocket Billard dt.	DM 91,00
Tiny Toon dt.	DM 102,00
Two Crude Dudes dt.	DM 91,00

<b>ZUBEHÖR deutsch</b>	
Action Replay	DM 149,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

<b>HARDWARE deutsch</b>	
Grundgerät MS (8 Bit) inkl. 1 Control Pad + Alex Kidd I	DM 140,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog + 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	DM 190,00

<b>SOFTWARE deutsch</b>	
G. P. Rider dt.	DM 81,00
Mickey Mouse II dt.	DM 81,00
Streets Of Rage dt.	DM 91,00
Tecmo World Cup Soccer dt.	DM 81,00
Wimbledon 2 dt.	DM 91,00
World Tournament Golf dt.	DM 81,00

<b>ZUBEHÖR deutsch</b>	
Mega Fire Control Pad	DM 46,00
Mega Stick	DM 66,00

SEGA GAME GEAR

<b>HARDWARE deutsch</b>	
Grundgerät GG Plus inkl. Netzteil + Sonic the Hedgehog	DM 290,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 240,00

<b>SOFTWARE deutsch</b>	
Chakan dt.	DM 81,00
Double Dragon Xtra dt.	DM 81,00
Evander Holyfield's Boxing dt.	DM 81,00
Master Of Darkness dt.	DM 71,00
Mickey Mouse - Land Of Illusion dt.	DM 81,00
Srider II dt.	DM 81,00

<b>ZUBEHÖR deutsch</b>	
Battery Pack	DM 82,00
Wide Gear	DM 36,00
TV-Tuner	DM 189,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE III

- Alles deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard- + Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 6,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können
- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und teilen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Nie wieder Kleinwagen: In diesem Highspeed-Rennspiel läßt Ihr den Asphalt mit einem ausgewachsenen Lotus-Flitzer vibrieren.

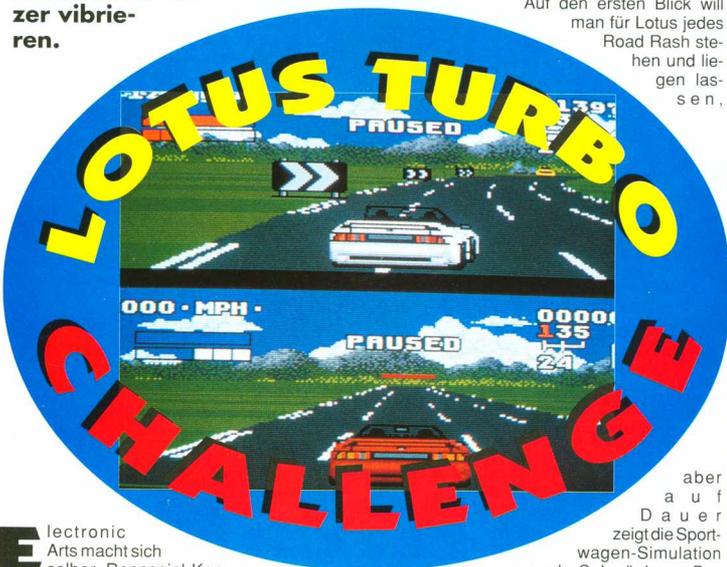
point noch ein paar Sekunden in Reserve habt, werden Sie Euch als Bonus für den nächsten Abschnitt gutgeschrieben. Sobald Ihr eine Strecke ganz geschafft habt, bekommt Ihr ein Paßwort verraten, um diese Stufe in Zukunft direkt anwählen zu können.

Vor Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen manueller Gangschaltung und Automatik. Stürzt Ihr Euch alleine in den Verkehr, ist das Rennen gegen die Uhr der einzige Nervenkitzel. Im Zwei-Spie-

Mitte teilen. Jeder Spieler sieht Piste und Geschehen dann aus seiner Sicht. Wilde Überholmanöver (und ein paar passende Flüche von Mann zu Mann) sorgen für die rechte Stimmung.

Die Trumpfkarte dieses unkomplizierten Rennspiels ist die superschnelle 3D-Grafik. Fahrbahn, andere Autos und Objekte am Straßenrand kommen im Turbo-tempo auf Euch zu. Die Steuerung ist auch schön fix und sorgt für ein schnittiges Fahrgefühl.

Auf den ersten Blick will man für Lotus jedes Road Rash stehen und liegen lassen,



Electronic Arts macht sich selber Rennspiel-Konkurrenz: Neben der wüsten Motorrad-Rallye Road Rash 2 sorgen die Sportwagen aus dem Lotus-Stall für glühende Auspuffrohre. Lotus-Turbo-Challenge ist eine Landstraßen-Raserei mit acht verschiedenen Strecken, die jeweils in vier bis neun Abschnitte unterteilt sind. Ihr müßt jede Etappe innerhalb eines Zeitlimits erreichen, um weiterfahren zu dürfen. Computerautos, Kurven, Hindernisse und das launische Wetter machen Euch das Leben schwer. Mitunter ist man in der Nacht oder bei Nebel unterwegs, was die Sichtverhältnisse mächtig einschränkt. Auf der Schneepiste herrscht hingegen erhöhte Kurven-Schleudergefahr. Wenn Ihr am Check-

ler-Modus kommt noch die Rivalität dazu, zusätzlich ein Duell gegen einen Freund auszutragen. Dank eines unaufringlichen Quetsch-Looks bei der Grafik läßt sich der Bildschirm bequem in der

aber auf Dauer zeigt die Sportwagen-Simulation auch Schwächen. Der Hauptgrund, warum man wacker voranfahren will, sind die unterschiedlichen Grafiken der einzelnen Strecken. Spielerisch ist Lotus auf Dauer eine etwas fade Angelegenheit: keine Extras, kaum



„Wart nur, ich krieg dich!“ - Der Zwei-Spieler-Modus hat's in sich



Es gibt doch nichts Schöneres als ein Ausflug aufs Land...

Auch in der tiefsten Nacht der Motor röhrt und kracht



Nebel laß nach - die Sichtweite war auch schon mal besser



Abwechslung, doch viel Selbstzweck-Geräse. Ab der dritten Strecke wird's zudem recht eng; Überholmanöver sind wegen der breiten Fahrzeug-Sprites eine heikle Angelegenheit. Im Zwei-Spieler-Modus sieht die Sache freilich ganz anders aus. Das direkte Duell gegen einen Mitspieler macht das Modul auch langfristig spielsenswert.

Die Programmierer haben für solche Duelle sogar zwei spezielle Gags eingebaut. Zieht ein Spieler auf und davon, kann man ablesen, wieviel Abstand er schon gewonnen hat. Eine Balkenanzeige verrät Euch, wie groß der Vorsprung Eures Kumpels ist. Weniger praktisch, aber sehr erheitend ist außerdem die Belegung von Feuerknopf C: Ihr laßt damit einen wilden Jauchzer aus den Lautsprechern schallen, der sich zur akustischen Untermauerung eines Überholmanövers vortrefflich eignet.

Lotus-Turbo-Challenge ist übrigens die Umsetzung eines Computers-Bestsellers der englischen Firma Gremlin. Im Lauf der letzten beiden Jahre wurden nicht weniger als drei Lotus-Programme für den Amiga veröffentlicht; dieses Mega-Drive-Modul ist die Umsetzung des zweiten Teils. Schade, daß Electronic Arts nicht den dritten Teil der Reihe umgesetzt hat. Der bietet

nämlich einen Streckeneditor und mehr Abwechslung auf den Pisten; zwei verlockende Features, auf die man beim Mega-Drive-Lotus verzichten muß.

Wenn Ihr meistens alleine vor dem Mega Drive sitzt, seid Ihr mit einem Rennspiel wie Super Monaco GP II wahrscheinlich besser bedient: Durch den Weltmeisterschaftsmodus und ein paar andere spielerische Kniffe wird man hier auf Dauer besser motiviert. Wollt Ihr hingegen bevorzugt zu zweit losbettern, dann seid Ihr hier richtig. Wer schnelle Rennduelle pur ohne Action-Schnickschnack à la Road Rash 2 erleben will, sollte eine Lotus-Probefahrt wagen.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

Sehr schnelles 3D-Autorennen mit neun verschiedenen Strecken. Zwei Spieler gleichzeitig-Modus.

GRAFIK  
2

SOUND  
2-

Abwechslung und Extras kommen zu kurz. Spiel man alleine, wird's auf Dauer eintönig.

NOTE  
2-

Genre:  
Rennspiel  
Hersteller:  
Electronic Arts

ca. Preis:  
DM 120.-

## COMPUTERKUDAK



Holbeinstraße 2-4  
2350 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

### SEGA MEGA DRIVE

#### HARDWARE deutsch

Grundgerät MD (16 Bit) ohne Spiel inkl. 1 Control Pad	DM 199,00
Grundgerät MD (16 Bit) inkl. 2 Control Pads + Sonic Magnum Set	DM 269,00
	DM 360,00

#### SOFTWARE deutsch

Coal Spot dt.	DM 112,00
Mc Donald's Global Gladiators dt.	DM 112,00
PGA Tour Golf II dt.	DM 122,00
Side Pocket Billard dt.	DM 91,00
Tiny Toon dt.	DM 102,00
Two Crude Dudes dt.	DM 91,00

#### ZUBEHÖR deutsch

Action Replay	DM 149,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

### SEGA MASTER SYSTEM II

#### HARDWARE deutsch

Grundgerät MS (8 Bit) inkl. 1 Control Pad + Alex Kidd I	DM 140,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog + 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	DM 190,00

#### SOFTWARE deutsch

G. P. Rider dt.	DM 81,00
Mickey Mouse II dt.	DM 81,00
Streets Of Rage dt.	DM 91,00
Tecmo World Cup Soccer dt.	DM 81,00
Wimbledon 2 dt.	DM 91,00
World Tournament Golf dt.	DM 81,00

#### ZUBEHÖR deutsch

Mega Fire Control Pad	DM 46,00
Mega Stick	DM 66,00

### SEGA GAME GEAR

#### HARDWARE deutsch

Grundgerät GG Plus inkl. Netzteil + Sonic the Hedgehog	DM 290,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 240,00

#### SOFTWARE deutsch

Chakan dt.	DM 81,00
Double Dragon Xtra dt.	DM 81,00
Evander Holyfield's Boxing dt.	DM 81,00
Master Of Darkness dt.	DM 71,00
Mickey Mouse - Land Of Illusion dt.	DM 81,00
Strider II dt.	DM 81,00

#### ZUBEHÖR deutsch

Battery Pack	DM 82,00
Wide Gear	DM 36,00
TV-Tuner	DM 189,00

### IHRE VORTEILE

#### TOP - PREISE III

- Alles deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard- + Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 6,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können
- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



**E**iner der Automatenhits 1986 war Segas Ferrari-Raserei Outrun, der damals in fast jeder Spielhalle zu finden. Erst fünf Jahre später



**Blinker links  
- und ab  
geht die  
Post!**

erschien eine Umsetzung auf dem Mega Drive. Diese verfügt über sechs verschiedene Spielstufen. Je nach Schwierigkeitsgrad verbleibt Euch mehr oder weniger Zeit, um maximal fünf der insgesamt 15 Etappen des Rennens mit Eurem Ferrarizu durchfahren. Außerdem hat Eure Wahl Einfluß

auf die Zahl der Mitkonkurrenten, die sich auf dem Highway tummeln. Mit den ersten beiden Tasten könnt Ihr Gas geben und bremsen. Knopf C dient zum Schalten zwischen den beiden Gängen. Da diese technisch gute Umsetzung über keine Extras verfügt, wird die unkomplizierte Raserei viel zu schnell langweilig. Geschulte Rennpiloten haben nach kurzer Zeit schon alles gesehen, weil das Game lediglich über eine Hauptstrecke verfügt, auf der Ihr an vier Punkten den weiteren Verlauf des Kurses bestimmen dürft.

Reza Abdolali

### GAMERS meint...

□ Sechs verschiedene Spielstufen, technisch gut, Automatenumsetzung, gut für Einsteiger.



□ Kaum Abwechslung, nur eine mickrige Strecke mit 15 Teilabschnitten.

**NOTE** 3 -

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 90.-



**T**eil 2 der Reihe entspricht dem ersten insofern, daß die einzelnen Etappen der Route in einer vorgegebenen Zeit zu absolvieren sind. Diesmal führt Euch die Strecke von New York nach Los Angeles quer durch die USA. Im Optionsmenü stehen fünf Schwierigkeitsstufen zur Wahl. Ihr könnt außerdem festlegen, ob das Getriebe manuell oder automatisch geschaltet werden soll. Eine weitere Neuheit ist der Turbo, der immer dann aktiviert werden kann, wenn der Motor eine entsprechend niedrige Temperatur hat. Diese ist

## TURBO OUT RUN

durch einen Balken auf dem Bildschirm dargestellt. Im Gegensatz zur ersten Version muß man diesmal jeden der 16 Teilabschnitte durchfahren. Spielerisch wird Euch hier mehr geboten, da zum Beispiel das Gefährd nach jeder vierten Stufe mit besseren Reifen oder auch Motoren versehen

werden kann. Technisch hat man unverständlicherweise einen Gang zurückgeschaltet. Zieht man die Fort- und Rückschritte zusammen, sind beide Teile unterm Strich gleich zu bewerten.

Reza Abdolali



**„War ich  
etwa zu  
schnell,  
Officer?“**

### GAMERS meint...

□ Aufgrund einiger Extras spielerisch besser als der erste Teil, fünf verschiedene Spielstufen.



□ Technisch jedoch schlechter als der Vorgänger, auch hier kann die eher plattane Raserei nicht dauerhaft motivieren.

**NOTE** 3 -

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 90.-



**D**as aktuelle Outrun-Modul ist grob gesehen eine Mischung der ersten beiden Teile. Jede der vier Strecken enthält zahlreiche Abzweigungen, die es Euch wieder

## OUT RUN 2019

ermöglichen, den Verlauf des Kurses durch simples Abbiegen selbst zu bestimmen. Der vorhandene Turbo wurde vom zweiten Abenteuer übernommen, Neu dagegen ist der Düsenflitzer,

den Ihr diesmal durch diverse Future-Kulissen lenken müßt. Außerdem wurde der bislang zufriedenstellende Options-Modus mit Hilfe einer Batterie stark erweitert. So werden die fünf Bestzeiten jeder Stufe automatisch abgespeichert, zudem könnt Ihr Euch Eure fünf packendsten Läufe im Replay-Modus auch nach dem Ausschalten des Gerätes noch einmal angucken. Technisch und spielerisch ist das Game zwar ein wenig flotter gestaltet worden, bleibt aber trotzdem im Vergleich zu Lotus Turbo Challenge nur zweiter Sieger.

Reza Abdolali

### GAMERS meint...

□ Vier verschiedene Strecken, Bestzeiten, sowie fünf beliebige Läufe speicherbar.



□ Trotz gelungener Extras fehlt im Vergleich zur aktuellen Konkurrenz der nötige Pfiff.

**NOTE** 3 -

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Sega  
ca. Preis: DM 120.-



Mit dem Düsenflitzer auf dem Weg in eine andere Welt

# SUPER OFF ROAD



## GAMERS meint...

□ Actionraser mit Miniplayern auf 17 verschiedenen Strecken und mit 2-Player-Modus.

GRAFIK 3 SOUND 4

□ Spaß und Spannung bleiben auf Dauer nur beim Game zu zweit erhalten.

NOTE 3

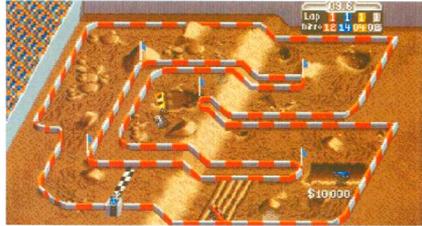
Genre: Rennspiel  
Hersteller: Ballistic  
ca. Preis: DM 120,-

Der Spielhallenklassiker Super Off Road ist mittlerweile für fast alle bekannten Konsolen erhältlich. Die Mitte '92 erschienene Mega Drive Umsetzung des Sandkastenrennens zeigt sich im bekannten Stil: Ein bis zwei Rennpiloten müssen sich auf 17 verschiedenen Kursen gegen computergesteuerte Rivalen behaupten. Da sich die Programmierer jedwedes Scrolling ersparten, ist jeweils die gesamte Strecke auf dem Bildschirm zu sehen. Die dementsprechend kleinen Flitzer erwarten auf ihrer Rundfahrt zahlreiche Hindernisse wie Hügel, Rampen, Pfützen

oder auch Schikanen. Als Extras erscheinen Nitrosymbole auf der Strecke die Eurem Gefährt nach dem Aufsammlen per Knopfdruck einen Turboschub verpassen. Je nach Platzierung winken

Siegprämien, für die Ihr Euch im Shop diverse Ersatzteile kaufen könnt. Trotz des flotten Spielablaufs hat man auf Dauer nur zu zweit seinen Spaß.

Reza Abdolali



Einer von 17 verschiedenen Tracks

# HARD DRIVIN'



## GAMERS meint...

□ Rennsimulation mit 3D-Grafik; Instant Replay-Funktion nach Unfällen.

GRAFIK 4 SOUND 4

□ Nur eine, zudem erschreckend kurze Strecke, unruhliche Steuerung, Langweiliger Action.

NOTE 4

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Tengen  
ca. Preis: DM 120,-

Die Spielhallenumsetzung Hard Drivin' ist eine Rennsimulation, die Euch eine 3D-Grafik und eine ungewöhnliche Strecke bietet. Diese ist in zwei Abschnitte gegliedert. Der „Speed Track“ besteht lediglich aus einigen Geraden, Kurven und

Hügeln. Im „Stunt Track“ hingegen müßt Ihr neben einem Looping noch eine offene Hängebrücke überspringen sowie eine Steilkurve meistern. In beiden Fällen bilden Mitfahrer in PKW's und Lastern und das Zeitlimit ein zusätzliches Hindernis.

Nicht nur wegen des fehlenden Lenkrades kommt die Mega Drive Version kaum an das „lebensechte“ Feeling des Spielautomaten heran. Besonders die völlig mißratene Steuerung raubt selbst dem Geduldigsten den letzten Nerv. Die 3D-Grafik ist zudem noch stark verbesserungswürdig. Für die Tatsache, daß sich die Zahl der Rennstrecken derart in Grenzen hält, gibt es anscheinend nur einen Grund: Die Programmierer haben nach einer Testfahrt eingesehen, daß sie sich die Arbeit für einen weiteren Track bei solch einem lausigen Modul getrost sparen können.

Reza Abdolali



Einzigster Höhepunkt: Die offene Hängebrücke

# FERRARI GP CHALLENGE



## GAMERS meint...

□ 2 Player-Modus, 20 verschiedene Strecken, Race-worksystem, Weltmeisterschaftsmodus.

GRAFIK 4 SOUND 4

□ Was nutzt jedes des Extra, wenn Fahrgefühl und Spielwitz gleich Null sind?

NOTE 4

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Flying Edge  
ca. Preis: DM 120,-

Ferrari GP Challenge hat auf den ersten Blick nahezu alles, was ein gutes Renngame aufweisen muß: Zwei Piloten können gleichzeitig gegeneinander antreten, es gibt einen Weltmeisterschaftsmodus, 20 verschiedene Strecken und 16 Rivalen, die Euch das Fahrerleben schwer machen wollen. Euren Flitzer könnt Ihr unter anderem mit diversen Reifen, Spoilern und Motoren ausstatten. Außerhalb der Meisterschaft dürft Ihr neben der Rundenzahl sogar die

Witterungsbedingungen bestimmen. Begibt man sich jedoch auf die Rennstrecke, wird nach kurzer Zeit deutlich, daß fast alle Arbeit in das

ganze Drumherum gesteckt wurde. Dort erwartet Euch nämlich eine optisch sowie sinngemäß flache Darstellung des Renngeschehens. Null Übersicht ist die Folge – das Fahrgefühl ist dementsprechend niedrig. Zudem ruiniert die schwimmende Steuerung und die rucklige Grafik in den Kurven auch den letzten Rest an Spielwitz. Fazit: Jedes tolle Extra erübrigt sich, wenn das eigentliche Game derart frustrierend ist.

Reza Abdolali



Wenn kommt denn die nächste Kurve?

# TEST

MEGA DRIVE

Es muß nicht immer ein Formel-1-Bolide sein... Daß auch das andere Extrem seine Reize hat, zeigt das folgende Game.



Extras sind immer hilfreich



men – und seid Ihr nicht unter den ersten drei, so ist das Rennen für Euch leider gelaufen.

Damit Ihr gegen die Konkurrenz bessere Chancen habt, liegen diverse Bonusgegenstände über die Strecke verteilt, die die Eigenschaften Eures Wagens verbessern: Reifen sorgen für bessere Bodenhaftung, Batterien erhöhen die Höchstgeschwindigkeit und Turbos verbessern die Beschleunigungswerte. Ganz einfach

über die Symbole drüberfahren, und im nächsten Rennen ist Euer Wagen besser ausgerüstet. Einen ganz besonderen Wert haben die Buchstaben, die auf der Strecke herumliegen: Sammelt Ihr so viele Buchstaben, daß sich das Wort CHAMPION ergibt, so bekommt Ihr einen neuen Wagen, der höhere Maximalwerte hat – die allerdings auch erst wieder durch Einsammeln der Bonusgegenstände erreicht werden können.

bleibt nur noch das Problem der nervigen Konkurrenz. Um mit ihr besser leben zu können, könnt Ihr Raketen und Bomben einsammeln und natürlich auch einsetzen: Liegt Ihr etwas zurück, könnt Ihr Euch mit den Raketen auf die vorderen Positionen schießen. Rückt Euch dagegen die Konkurrenz zu dicht auf die Pelle, legt Ihr Ihnen einfach eine bombige Überraschung in den Weg. Allerdings ist immer nur eine dieser Waffen verfügbar, auch ist der Vorrat begrenzt. Besonderen Schutz verleihen auch die Überrollbügel, mit denen Ihr unverwundbar seid und bei Rempeleien die Gegner ins Abseits drängen könnt. Es ist allerdings nicht alles Gold, was auf der Straße liegt: Wasserpfützen verringern kurzfristig Eure Geschwindigkeit, Ölpfützen können Euch ins Schleudern bringen und in späteren Rennen warten noch andere fiese Fallen.

Im Prinzip ein nettes Rennspielchen, das da abgeliefert wurde – allerdings nicht die Sensation, auf die man gewartet hat.

Sieht man mal davon ab, das es das Teil für Nintendo-Konsolen schon seit längerem gibt, fehlt letztlich doch der rechte Pfiff: Highscores werden nicht gespeichert, ein Zwei-Spieler-Modus, der dem Game das gewisse Etwas verliehen hätte, fehlt ebenfalls, auch wird das Mega Drive nicht unbedingt voll ausgereizt. So bleibt das Spiel oberer Durchschnitt, der anfangs hohe Spielspaß flacht schnell ab. Schade drum...

Michael Anton

# Championship PRO-AM



Sehr schnell kommt es zum handfesten Gerangel auf freier Strecke

Die kleinen ferngesteuerten Autos kennt Ihr sicherlich. Trotz ihrer geringen Größe stehen sie den großen Vorbildern in fast nichts nach: Sie sind laut, verpesten die Luft und erreichen recht erstaunliche Geschwindigkeiten – die meisten von ihnen jedenfalls. Und genau solche flotten Flitzer dürft ihr in „Championship-PRO-AM“ über die Strecke jagen.

Auf acht verschiedenen Strecken dürft Ihr in 24 Rennen mit bis zu neun Runden Eure Fahrkünste unter Beweis stellen. Aber Vorsicht, Ihr seid nicht allein unterwegs: Fünf Konkurrenten versuchen, vor Euch ins Ziel zu kom-

Alles klar zum Start...



## „GAMERS“ meint...

Originalle Idee mit hohem Kurzzeit-Spaß, gute Steuerung.

GRAFIK 3 SOUND 3

Kein Zwei-Spieler-Modus, keine volle Ausnutzung des Mega Drive.

NOTE 3+ Genre: Action Hersteller: Tradewest/US-Import ca. Preis: DM 120.-

# CHASE H.Q.



Der junge Mann mit dem vertrauenerweckenden Namen Idaho Ripper konnte aus seinem staatlichen Apartment mit den schönen Gitterstäben entkommen...



Können Ihr das Fluchtauto rechtzeitig einholen?

to in Sichtweite bekommen. Ist dies geschafft, muß binnen eines zweiten Countdowns munter gestoßen und geschubst werden, bis die Mühle qualmend im Straßengraben stehenbleibt und die Gangster klein beigeben.

Die Grafik bietet einen flotten 3D-Effekt; Hindernisse und andere Autos rauschen regelrecht auf einen zu. Die Vehikel der friedlichen Fahrer solltet Ihr aus zwei Gründen nicht rammen: Zum einen kostet's Zeit und zum anderen kann man nur durch sorgfältiges Umkurven ordentlich Punkte sammeln. Für jeden Rempeler an Unbeteiligten werden Punkte abgezogen.

Je ein Feuerknopf dient während des Rennens zum Gas geben und Turbo einschalten. Zwischen den Levels darf man außerdem Punkte gegen Extras eintauschen. Zur Wahl stehen zusätzliche Turbos, Öl, Reifen, Panzerung und der Supercharger.

Heinrich Lenhardt

**„GAMERS“ meint...**

□ Spritzige, kurzweilige Mischung aus Action- und Rennspiel. Schnelle Grafik, gute Steuerung.

GRAFIK **2** SOUND **3**

□ Für Profis zu leicht. In höheren Levels wird nichts Neues geboten.

**NOTE 2-**

Genre: **Rennspiel**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 90.-**

**N**un brettert er in entwendeten Fluchtwagen durch New York. Laut Hintergrundstory ist dieser Ort ein Tummelplatz von Drogenhändlern und Mördern, was schmerzhaft realistisch klingt. In Videospielen gibt es wenigstens noch die guten Jungs, die, keine Überstunde scheuend, flüchtigen Schurken hinterherjagen. Jedes Level ist in zwei Phasen unterteilt. Zunächst müßt Ihr innerhalb eines ersten Zeitlimits das Fluchtauto

# SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



Zwei Jahre nach dem Erscheinen von Chase H.Q. brachte Sega letztes Jahr mit S.C.I. dessen Nachfolger heraus. Er bietet Euch sechs Level, die nach dem gewohnten Prinzip ablaufen. Ihr müßt binnen eines Zeitlimits in Sichtweite des Ganovenautos kommen, um dann innerhalb eines weiteren dafür zu sorgen, daß die

Schadensanzeige des gegnerischen Gefährts randvoll wird. Mußte beim Vorgänger noch mit der Stoßstange „gearbeitet“ werden, könnt Ihr jetzt von Schußwaffen Gebrauch machen. Während der Verfolgung stehen jeweils drei Turbos zur Verfügung.

Gegenüber Chase H.Q. ist S.C.I. eher ein Rück- als ein Fortschritt. Das zusätzliche

**Die flotten Cops aus Chase H.Q. feiern ein unwillkommenes Comeback und fahren mal wieder schneller, als die Polizei erlaubt.**

Geballer macht das Game zwar brutaler, jedoch keinesfalls besser. Die schnelle Grafik ist ein wenig lieblos gezeichnet. Noch enttäuschender sind Umfang und Schwie-

rigkeitsgrad, die auf einem sehr niedrigen Niveau liegen. Damit können sich die Besitzer des ersten Teils den Nachfolger getrost schenken.

Reza Abdolali

**„GAMERS“ meint...**

□ Schnelle Mischung aus Rennspiel und Action.

GRAFIK **3** SOUND **3-**

□ Etwas lieblicher Aufbau von Chase H.Q. Technisch und spielerisch eher ein Rückschritt.

**NOTE 3-**

Genre: **Rennspiel**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 90.-**



Wenn Ihr eure Aufgabe nach Vorschrift erledigt, werdet Ihr mit einem Extra belohnt. In diesem Fall kommt ein Hubschrauber, der Sonderwaffen herabfallen läßt.

# WORLD GRAND PRIX

Ihr wollt unendlich viele Kurse. Wie das geht? Ganz einfach, hier dürft Ihr Eure Strecken selbst entwerfen.

**W**orld Grand Prix ist ein Oldie unter den Rennames auf dem Master System und hat mittlerweile schon satte sieben Jahre auf dem Buckel. Um so überraschender, daß das Modul aufgrund seiner spielerischen Qualität nach wie vor zu einer Wetteffahrt auf einem der 12 Kurse animieren kann. Ihr sammelt Weltmeisterschafts-

punkte, indem Ihr jeweils das vorgegebene Zeitlimit einhaltet. Diese Punkte lassen sich später gegen bessere Fahrzeugteile wie Turbolader, Servolenkung oder Motor eintauschen. Jede Piste bietet eine neue Hintergrundgrafik. Wird's Euch trotzdem zu langweilig, könnt Ihr mit einem Editor ohne großen Zeitaufwand eigene Strecken kreie-

ren. In beiden Fällen begleiten Euren Formel-1 Flitzer zahlreiche Rivalen. Vor ihnen ist besondere Vorsicht geboten, da sie bei Überholmanövern zu kurzfristigen Spurwechseln neigen.

Das erfreulich preiswerte Modul zeigt sich in der Auf-

machung recht solide, hat aber in Sachen Extras lediglich drei Schwierigkeitsstufen sowie eine Zweigangschaltung zu bieten. Spielerisch dagegen ist es gelungener als beispielsweise Monaco Grand Prix.

Reza Abdolali

Ob auf einer selbstgebastelten oder einer vorgegebenen Strecke: Es wimmelt nur so von Rivalen



## „GAMERS“ meint...

**Älteres, aber spannendes Rennspiel. Gute Steuerung, flotte Grafik. Strecken zum selberbasteln.**

GRAFIK	SOUND
3	3-

**Auf einen 2-Player-Modus. Marke Monaco Grand Prix muß verzichtet werden.**

**NOTE**  
**2-**

Genre:  
**Rennspiel**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 50.-**

# R.C. GRAND PRIX

Statt Ferrari oder Rennmaschine steuert Ihr bei diesem Game ferngesteuerte Modellautos.

haben, um sich damit für das nächste Rennen zu qualifizieren. Die nach den Platzierungen gestaffelten Preisgelder kommen im Shop zur Geltung. Hier wird Euch vom griffigeren Reifen bis zum stärkeren Motor das übliche Tuning-Sammelsurium zum Kauf angeboten. Außerdem gibt es einen (leider nahezu sinnlosen) Vier-Spieler-Modus: Es dürfen zwar bis zu vier Personen mitmachen,

aber nicht gleichzeitig antreten. Langatmige Warte-pausen, bis man wieder drankommt, sind die lästigen Folgen.

Spielerisch ist das immerhin schon vier Jahre alte Modul nicht gerade ein Hit. Für Einsteiger vielleicht eine nette Herausforderung, etwas erfahrenerer Rennhasen aber werden wohl gelangweilt abwinken.

Reza Abdolali



Auf der schmalen Strecke sind Überholmanöver Zentimeterarbeit

## „GAMERS“ meint...

**Originelle Rennspielidee. Trickreiche Kurse und ein Shop für Extras.**

GRAFIK	SOUND
3-	3-

**Zähe Steuerung und auf Dauer zu monoton. Völlig mißbräutener Vier-Spieler-Modus.**

**NOTE**  
**3-**

Genre:  
**Rennspiel**

Hersteller:  
**Sega**

ca. Preis:  
**DM 90.-**

**R**.C. Grand Prix unterscheidet sich in einem Punkt ganz gehörig von anderen Rennames: Euer Fahrzeug ist weder ein Ferrari noch ein Formel-Einschlitten, sondern vielmehr ein ferngesteuertes Modellauto. Mit diesem müßt Ihr

auf zehn verschiedenen Strecken gegen jeweils vier Computergegner antreten. Ziel eines jeden Laufs ist es, zum einen mindestens Dritter zu werden, und zum anderen vor Ablauf eines Zeitlimits die vorgeschriebene Rundenzahl absolviert zu

# OUT RUN



# OUT RUN EUROPE



Mitte der 80er Jahre eroberte der knallrote Ferrari Testarossa aus Segas Automatenhit „Out Run“ die Spielhallen. Kurze Zeit später erschien eine Umsetzung auf dem damals brandneuen Master System.

Bei dem Highway-Rennen

## GAMERS meint...

□ Solide Umsetzung des Spielhallen-Klassikers. Unkomplizierte Steuerung.



□ Keine Extras, kaum Abwechslung, holprige Grafik und wenig Tempo.

**NOTE 4**

Genre: Rennspiel  
 Hersteller: Sega  
 ca. Preis: DM 90.-

quer durch die USA muß man sich zwar mit bloß einer Strecke zufriedengeben, hat aber nach den Zwischenstationen insgesamt viermal die Möglichkeit, zwischen zwei verschiedenen Routen zu wählen. Einzig die anderen Fahrzeuge und die Hindernisse am Straßenrand können es Euch vermiesen, das Ziel innerhalb der vorgeschriebenen Zeit zu erreichen.

Obwohl Out Run heutzutage keinem der Top-Rennspiele auch nur annähernd das Wasser reichen kann, erschienen bis jetzt acht Nachfolger auf den drei verschiedenen Sega-Systemen.

Reza Abdolali



Der Out Run Klassiker auf dem MS. Eher Kult als Klasse.

Bei Out Run Europa stehen Euch neben dem bekannten Ferrari noch vier weitere Fahrzeuge zur Verfügung. Mit dem Motorrad, einem Jetski-Flitzer, einem Porsche und mit dem Schnellboot seid Ihr diesmal Autodieben auf der Spur. In jedem

(wie gewohnt in Etappen unterteilten) Level gilt es wiederum, die Zwischenziele im vorgegebenen Zeitlimit zu erreichen. Eine Taste dient zum Gas geben, die zweite, je nach Gefährd., zum Schlagen, Schießen oder Stoßen. Im Verlauf der Reise können Extras wie Schutzschilder, Munition und Turbos gesammelt und eingesetzt werden.

Die verschiedenen Fahrzeuge sorgen zwar für Abwechslung, können den durch die ruckelige Grafik beschränkten Spielspaß jedoch nicht sonderlich erhöhen.

Reza Abdolali



Heiße Attacken bei rasanter Fahrt. Road Rash läßt grüßen.

## GAMERS meint...

□ Abwechslung bei den Fahrzeugen und kerniger Sound. Die Grafik sieht gut aus...



□ ...ist aber sehr rücklig, was Steuerung und Spieldauer angeht.

**NOTE 4**

Genre: Rennspiel  
 Hersteller: U.S. Gold  
 ca. Preis: DM 90.-

# BATTLE OUT RUN



Seit dem Spielhallen-Knüller „Outrun“ hat Sega das Gefährt dieser Bildschirm-Raserei immer wieder für Moduleinsätze aus der Garage geholt - hier für eine Kreuzung aus Out Run und Chase H.Q.

Der rote Ferrari vom Dienst wird hier zum rammlustigen Vehikel auf Verbrecherjagd.

Zu den üblichen Rennspielerefreuden kommt eine Dosis Action. Innerhalb eines Zeitlimits muß ein Ganovenauto eingeholt und oft genug gerammt werden, bis es schließlich

liegen bleibt. Das Auto der bösen Buben hat einen satten Vorsprung, den Ihr durch konstantes Malträieren des Gaspedals aufholen müßt. Die Jungs vom Hauptquartier schicken mitunter einen schweren Brummi auf die Piste, um Euch das Leben leichter zu machen.

Durch behendes Parken in einem Ausrüstungs-LKW wird der Sportwagen z.B. mit Nitros, dickerer Karosserie und Reifen ausgerüstet.

Mit dem ursprünglichen Out Run hat dieses Spiel nicht viel zu tun. Sega lieferte hier einen offensichtlichen Abklatsch des Taito-Automatenhits Chase H.Q. ab, der später ironischerweise auch „offiziell“ fürs MS umgesetzt

wurde. Sieht man von diesem Manko ab, bietet Battle Out Run bodenständigen Spaß, ohne neue Maßstäbe zu setzen. Die Ganovenhatz bietet grafisch und spielerisch gerade mal Mittelmaß, aber PS-begeisterte Spieler, die keine hohen Anforderungen stellen, können damit die eine oder andere Stunde ganz kurzweilig gestalten.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

□ Zügiges Raserei mit ein bißchen Action und Ferrari-Tuning.



□ Dasselbe Spielprinzip wie bei Chase H.Q., und das grafisch sowie spielerisch viel besser.

**NOTE 3-**

Genre: Rennspiel  
 Hersteller: Sega  
 ca. Preis: DM 90.-

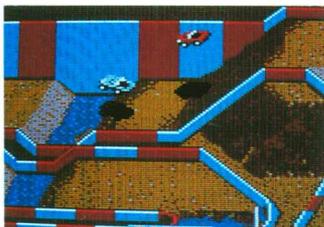


Es darf fleißig getunt werden, damit's ein Pracht-Ferrari wird

# TEST SUPER OFF ROAD

GAME GEAR

**Sandkastenflitzereien für die Hosentasche: Virgin bringt jetzt auch auf dem Game Gear eine Umsetzung des Spielautomaten rund um Buggys und Bremsen heraus.**



Erstaunlich, was die sprunghaften Flitzer aushalten.

Nahzu jeder Konsole wurde bis jetzt eine Super Off Road Version besichert. Virgin erwarb jetzt die Game Gear-Rechte und beauftragte das auf Home-Computern zu den bekanntesten gehörende Grafitgold-Team mit der Umsetzung auf Segas Handheld-Mini.

Das Spiel selbst ist einfach: Auf diversen Sandplätzen flitzen vier äußerst geländegängige Pick-ups um die Wette. Um die nächste Strecke zu erreichen, dürfen sich menschliche Spieler von den mitspielenden Computer-Kollegen nicht auf den vierten Platz verdrängen lassen - sonst heißt's Game Over.

Je nach Platzierung und der Menge während der Fahrt aufgesammlter Geldsäcke könnt Ihr zwischen den Rennen Eure Flitzer mit Extras aufrüsten. Bessere Straßensituation bringen die Luxusreifen, und mit entsprechend teuren Stoßdämpfern hoppelt das Gefährt nicht mehr so stark.

Am wichtigsten sind die Nitro-Boosts, die Euch für wenige Sekunden auf Lichtgeschwindigkeit und hoffentlich vor den Gegner bringen.

Auch die Game Gear Version ist technisch makellos und insgesamt gut durchdacht gelöst. Besonders clever ist das Scrolling, ohne das die Autos wohl überhaupt nicht mehr auf dem Game Gear-Display erkennbar wären.

Super Off Road fesselte noch nie über längere Zeit, eine Macke auch auf dem Game Gear; habt Ihr aber einen Partner mit zweitem Game Gear zur Hand und noch einige Minuten Batteriezeit übrig, bietet es sich zum schnellen Zeitvertreib geradezu an und gehört in die Kategorie der Spiele, zu denen man immer mal wieder greift.

Julian Eggebrecht

## „GAMERS“ meint...

Zu zweit mit gekoppelten Game Gears macht Super Off Road einen Heidenspaß.

GRAFIK  
3

SOUND  
4

Alleine kommt auf Dauer das große Gähnen. Die Autos sind trotz Scrollings zu klein.

NOTE  
3

Genre:  
Sport

Hersteller:  
Virgin

ca. Preis:  
DM 79.-

# TEST

GAME GEAR

## OUT RUN

**Auch auf dem Game Gear wird gerast. Hier kommen noch Zwei-Spieler-Modus und eine Automatik hinzu.**

Parallel zur Mega Drive-Version gibt es das kalifornische Autorennen auch für das Game Gear. Details zur Handlung entnehmt Ihr am besten dem Rennspiel-Vergleichstest.

Auf dem Game Gear bietet Out Run zwei zusätzliche Spielmodi. Beim "Versus Computer"-Modus tretet Ihr gegen ein einzelnes, computergesteuertes Fahrzeug an. Bei „Versus Human“ spielt Ihr gegen einen Freund. Voraussetzung dafür sind allerdings zwei mit Out Run-Modulen bestückte Game Gears sowie das Game-Link-Kabel, das separat erhältlich

ist. Außerdem dürft Ihr hier eine Getriebe-Automatik einschalten, die Euch das Wechseln zwischen den beiden Gängen abnimmt.

In beiden Versus-Modi könnt Ihr Euch einen Streckenabschnitt aus dem normalen Outrun-Spiel aussu-

chen. Wer als Erster im Ziel ist, gewinnt. Um das Rennen besonders spannend zu machen, ist der Zweite immer etwas im Vorteil; der hinten liegende Wagen kann einen Hauch schneller fahren und besser lenken. Überholt man

dann seinen Kontrahenten, tauschen die Rollen.

Technisch ist Out Run auf dem Game Gear allerdings ziemlich traurig. Der tolle 3D-Effekt der Mega Drive-Version ist überhaupt nicht zu erkennen. Da es hier weniger und kürzere Strecken (10 statt 15) gibt, ist das Spiel sogar eher zu Ende. Da schalten auch die neuen Spielmodi dieses Modul nicht in den Renngang. „Super Monaco Grand Prix“ ist die bessere Rennspiel-Wahl für den Game Gear.



Blauer Himmel, grüne Bäume, roter Flitzer

## „GAMERS“ meint...

Unkompliziertes Autorennen mit zwei Spielvarianten sowie Spezial-Modus für zwei Spieler mit verkabelten Game Gears. Flotte Musik.

Grafisch ist das Ganze nicht sehr aufregend, spielerisch geht dem Modul schon nach ein paar Runden die Puste aus.

NOTE  
4

Genre:  
Rennspiel

Hersteller:  
Sega

ca. Preis:  
DM 70.-

# CHASE H.Q.



Mit Hilfe der Cops Tony und Ray ließen sich schon auf dem MS spannende Verfolgungsjagden inszenieren.



Nun darf den Ganoven seit einiger Zeit auch auf dem Game Gear das Leben schwer gemacht werden.

Auch diese Umsetzung von Chase H.Q. hält sich weitgehend an die Spielautomaten-Vorlage. Jeder Level ist in zwei Phasen unterteilt. Zunächst müßt Ihr innerhalb eines ersten Zeitlimits das Fluchtauto in Sichtweite bekommen, um es danach binnen einer weiteren zeitlichen Begrenzung außer Gefecht zu setzen. Während der Hetzjagd trifft man auf eine Reihe von „friedlichen“ Fahrern, die man möglichst nicht rammen sollte. Zum einen kostet dies wertvolle Zeit, zum anderen bringen gelungene Überholmanöver ordentlich Punkte. Fast alle Extras der Master

System Version wurden übernommen. So stehen Euch pro Rennen drei Turbos zur Verfügung, und zwischen den Levels besteht die Möglichkeit für die errungenen Punkte Ersatzteile wie bessere Reifen, frisches Öl und zusätzliche Turbos einzuzutauschen.

Auch spielerisch wird Euch wieder einiges geboten; allerdings kann die schnelle Grafik auf dem kleinen Bildschirm nicht ganz so überzeugen.

Leider wurden die schwachen Punkte des „großen Bruders“ nicht ausgegübelt: Die mageren fünf Levels sind deutlich zu wenig. Noch ärgerlicher ist es, daß das ansonsten gelungene Game nach dem schweren ersten Level plötzlich leichter wird.

Reza Abdolali

Den Schurken auf den Fersen...

## „GAMERS“ meint...

Schnelles Rennspiel mit Actioneinlagen. Kompetente Umsetzung des Automatenhits.

# NOTE

# 3-

Genre:  
**Rennspiel**

Hersteller:  
**Taito**

ca. Preis:  
**DM 80.-**

GRAFIK **3**

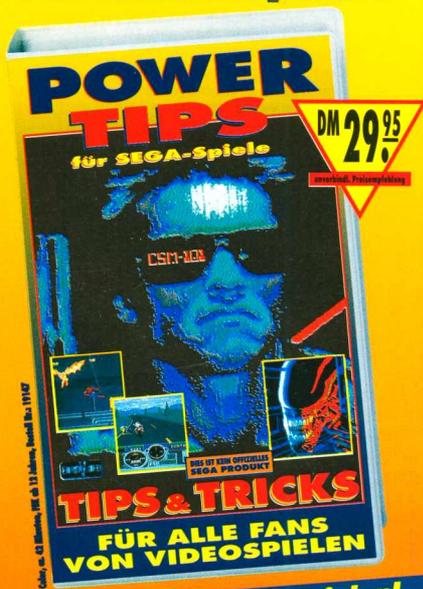
SOUND **4-**

Kurioser Schwierigkeitsgrad: Nach dem ersten Level wird es seltsamerweise leichter.

Jetzt als Videokaufkassette

# POWER TIPS

für SEGA-Spiele



Mit 12 aktuellen Top-Spielen!

## TIPS & TRICKS FÜR ALLE FANS VON VIDEOSPIELEN

Den Finger am Abzug, den Joy-Stick herumgerissen und mit voller Power wird die CPU zum Kochen gebracht bis der computergesteuerte Gegner in Bits und Bytes auseinanderbrucht... natürlich in feinsten High-Screen Auflösung in ultrastarken CD-Sound... Und doch läßt sich so manche (Computer-)Mau nicht knicken. Meistens gerade dann, wenn wieder mal der High-Score erreicht scheint, setzt der frustrierende Overkill ein. Doch jetzt ist Schluss damit! „POWER TIPS für SEGA-Spiele“ gibt Dir die besten Tricks und Tips für die heißesten Games. Und Du wirst sehen, nichts wird dich mehr stoppen können. The force will be with you!

☎ **Unser Bestell-Telefon:**  
**089 - 96 09 2-33**

## BESTELLCOUPON

Coupon bitte ausschneiden und senden an:  
EuroVideo Bildprogramm GmbH • Oskar-Messner-Straße 15 • 8045 Ismaning  
Hiernit bestelle ich: **POWER TIPS FÜR SEGA-SPIELE / System VHS**

Stück	Titel	Bestell-Nr.	Preis/DM	Endsumme
	<b>POWER TIPS FÜR SEGA-SPIELE</b>	<b>19147</b>	<b>29,95</b>	

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_

Straße/Nr.: \_\_\_\_\_ PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Ich zahle per Nachnahme (zzgl. DM 8.- Nachnahmegebühr und Versandkosten bei Lieferung - Versand)

Ich zahle mit beiliegendem Scheck (zzgl. DM 3,50 Versandkosten - Versand)

Ich zahle mit beiliegendem Eurocheck (zzgl. 3,50 Versandkosten - Versand)

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Firma EuroVideo.

Datum/ Unterschrift \_\_\_\_\_  
Bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters.

## SUPER MONACO GP

(MD)

Dieses Modul überzeugt im Vergleich zu anderen Rennspielen vor allem in einem Punkt: Komplexität. Auf den ersten Blick hat es den Anschein, daß der Spaß am Spiel verblaßt, wenn man alle 16 Strecken kennengelernt hat. Das dies nicht der Fall ist, hat einen ganz einfachen Grund: Jeder Kurs kann mit 16 verschiedenen Autos durchfahren werden. Falls Euch das Spiel also langweilig gewor-

den ist, weil Ihr beispielsweise mit einem Renner der Gruppe B locker Weltmeister geworden seid, dann solltet Ihr mal eine ganze Saison mit Orchis oder Zeroforce antesten. Ihr werdet sehen, daß dies eine wirklich neue Herausforderung ist.

Aus diesem Grund haben wir Euch die Passworte für alle 16 Teams „erspielt“, mit deren Hilfe Ihr in eine neue Saison startet. Das Minare-

### ACTION REPLAY CODES

- FF91080001 Dieser Parameter in Verbindung mit FF9109008F aktiviert einen Turbo, mit dem das Auto bis zu 390 km/h beschleunigt.
- FF92FA0010 Durch Veränderung der beiden letzten Zahlen hat man die Möglichkeit, die Trainingsrunden-Bestzeit zu verändern.
- FF91080002 Dieser Parameter in Verbindung mit FF91090000 ermöglicht eine fast unlenkbare Geschwindigkeit von 507 km/h.



Passwort erübrigt sich natürlich, mit diesem Team fängt man ja ursprünglich das Spiel an. Dafür hat der Code für Madonna, Strecke 3, eine große Bedeutung. Warum? Das werdet Ihr sehen, nachdem Ihr die ersten beiden Kurse mit Madonna schon mal gefahren seid.

Darüberhinaus werdensich einige fragen, wie wir die Passworte (gerade für die Wagen der Gruppe D) erhalten haben. Antwort: Am Ende einer Saison entscheidet Eure Platzierung in der

WM-Tabelle, bei welchem Team Ihr nächstes Jahr fahren dürft. Folglich muß man weniger Punkte als der schlechteste Fahrer auf seinem Konto haben, um beim Zeroforce-Team zu starten (16ter Platz = 16tes Team). Da normalerweise am Saisonende immer vier bis fünf Konkurrenten Null Punkte haben, könnt Ihr Euch wohl vorstellen, wie schwer es ist, einem miesen Fahrer zu Punkten zu verhelfen, ohne selbst auch nur einmal unter die ersten sechs zu kommen.

## PASSWORTE PASSWORTE PASSWORTE

Bei allen Passworten (außer Madonna 3) startet Ihr eine neue Saison mit dem jeweils angegebenen Wagen. Achtet darauf, daß Ihr nicht eine Null mit dem großen Buchstaben „O“ verwechselt.

### MADONNA

4000 0000 0000 0000  
0000 GGD5 3627 B14C  
FA89 E000 0000 0001  
0000 0000 G300 FA0F

### MADONNA 3

0A1A 5320 0000 1100  
000G RH23 4567 89AB  
0CDE F000 0000 0080  
0000 0000 2100 3CFA

### FIRENZE

05JK LC8A 2O10 0M00  
0080 2140 5637 8C9A  
B2DE FOH0 1800 0000  
0000 0000 G300 3B5C

### MILLIONS

0226 OMB9 124M 0601  
080C 0023 4567 89AC  
BHDE FGI1 000G 0001  
0000 0000 G300 AD32

### BESTOWAL

0P53 PKD9 124T 0701  
080C 0023 4567 89AC  
B1DE FB11 000G 0001  
0000 0G00 G300 EEF2

### BLANCHE

03AP QO88 1320 U400  
0000 K123 40M7 89AB  
C5DE FOA9 0000 000G  
I200 0000 G300 866A

### TYRANT

08B4 GFF5 00QC 0000  
0005 P123 45M7 9A0S  
BDE8 FO11 0080 0040  
0000 0000 G300 176F

### LOSEL

01LS LFE6 00EO 0000  
0005 P123 4567 9A0S  
BDE8 FOA1 0080 0040  
0020 0000 G300 89C5

### MAY

02IS JGHE 1050 0000  
0000 6123 4560 9A7B  
CDE8 FOA1 0001 0040  
0000 0000 G300 7319

### BULLETS

09D9 HJG8 00L0 0000  
0Q00 D123 4567 9ACB  
ED08 FO11 0010 0040  
0000 0000 G300 CA0B

### DARDAN

01FF IIEA 00H0 4000  
0000 A123 4567 9ACB  
0DE8 FO11 0010 0040  
0000 0000 G300 274A

### LINDEN

05PJ K5Q2 CM08 0000  
0A1E V1D5 3627 B4CF  
A8U9 0001 02G0 0002  
0000 00G0 G300 87F9

### RIGEL

0RK7 C565 14C3 6201  
1050 N1D7 362B 045C  
FQ8P UG01 H802 0001  
0000 0000 G300 74A6

### COMET

08ED B3AK 03C3 C201  
0050 F1D7 362B 945C  
FA8E 0001 H801 0042  
0000 0000 G300 D7AC

### ORCHIS

0PN7 I36B 01C3 V201  
105D N1D7 362B 045C  
FQ8P UG01 H801 0002  
0000 0020 G300 0263

### ZEROFORCE

0M01 BUKP UA43 2211  
E84B 130D 24C5 67AP  
8EBF 1G02 2000 0101  
0000 0200 G300 94A4

## SPAIN-KURS 11 (MADONNA)

Um Euch zu zeigen, wie spaßig das Game mit dem Wagen des Madonna-Teams sein kann, haben wir Euch eine Streckenübersicht des Spanien-Kurses zusammengestellt. Diese zeigt Euch, wie und mit welcher Geschwindigkeit die einzelnen Stellen dieser mittelschweren Route gemeistert werden können. Wenn Ihr es schafft, das hier dargestellte im Preliminary Race umzusetzen, ist Euch im darauffolgenden Rennen nicht nur die Pole Position sicher, sondern wahrscheinlich auch noch eine neue Bestzeit. (Die angegebenen Geschwindigkeiten sind selbstverständlich nur mit dem 7-Gang-Getriebe möglich.)

### PASSWORT

1B49 REC4 1100 HM00  
000H 0013 4567 89AB  
CHDE FG90 0000 0001  
0000 0000 A200 450F

### MADONNA

MACHINE: MADONNA  
NAME: MADONNA V56  
ENGINE: PALM 190 V10  
MAX POWER: 700.750.850 PS/RPM

DRIVER: YOU  
NATIONALITY: YOUR COUNTRY  
DRIVER'S POINT: 59  
ENG. KM. SPS. TIME ERA. RPM



16. Ist es Euch gelungen, die Tips umzusetzen, kommt Ihr mit Bestzeit ins Ziel.



15. ...so früh nach links, daß Ihr die Kurve auf dem innersten Rand der Streckenbegrenzung nehmt. (Viel Übung bringt das nötige Timing).



14. Haltet Euch hier wieder in der Mitte, da die letzte harte Kurve bevorsteht. Ohne zu bremsen oder runterzuschalten lenkt Ihr...



13. Zwei leichte Rechtskurven, die sich ohne Tempoverlust nehmen lassen.



12. Es folgt wiederum ein ruhigerer Streckenabschnitt, auf dem Ihr Tempo machen könnt.



11. ...an diesem Punkt wieder über 400 Sachen zu fahren. Ihr haltet in der nächsten „Doppel“-Rechtskurve am besten die ganze Zeit nach rechts, damit Ihr nicht links auf die Pistenbegrenzung kommt.



1. Am Start gebt Ihr am besten schon vor dem grünen Licht Gas.



2. Sobald die Pfeile der Rechtskurve seht, schaltet in den fünften Gang, um Euch kurz darauf ganz auf die Kurve konzentrieren zu können.



3. Im Kurvenausgang schaltet in den sechsten Gang...



4. ...und haltet solange nach rechts, bis der letzte Richtungspfeil erscheint. In diesem Moment müßt Ihr aufhören zu lenken, weil darauf ein leichter Linksschlenker folgt.



5. Dann habt Ihr die erste Verschnaufpause und könnt Euren Wagen auf diesem kurvenfreien Teil der Strecke voll ausfahren.



6. Hat alles geklappt, erreicht Ihr diese leichte Rechtskurve mit knapp 400 km/h. Danach müßt Ihr Euch sofort...



7. ...auf die Schikane vorbereiten, indem Ihr genau in der Mitte fahrt. So braucht Ihr nur ein kurzen Tick nach links zu lenken, ohne dabei Geschwindigkeit zu verlieren.



8. Nun kommt Ihr an die schwierigste Stelle der Strecke. Deshalb müßt Ihr spätestens vor den Pfeilen der Rechtskurve in den fünften Gang schalten. Mit einem perfekten Timing...



10. So ist es möglich, am Ausgang der Kurve 260 km/h zu fahren. Jetzt könnt Ihr sofort wieder nach oben schalten. Es folgen zwei wenig schwierige Linkskurven, die es Euch ermöglichen...



9. ...reißt Ihr das Steuer dann auf Höhe des zweiten Schildes nach rechts. ( Voraussetzung: Euer Wagen befand sich zuvor genau in der Mitte der Fahrbahn.)



## SUPER MONACO GRAND PRIX

(GG)

Hier sind ein paar Tips, wann die einzelnen Fahrzeugteile am sinnvollsten angewandt werden sollten.

### TIRE

Einfach (außer für Strecken mit vielen Geraden)

### ENGINE

Vapor V8 (außer für Strecken mit Geraden, benutzt dort Firenze V12).

### TRANSMISSION

Optional: Stärke 7 ist am besten, da diese den größten Beschleunigungswert hat. Allerdings ist sie auch am schwierigsten zu kontrollieren.

Übt mit der manuellen Gangschaltung. Wenn Ihr sie herunter-schalten könnt, spart Ihr gegenüber der automatischen ein paar Sekunden ein.



Wer die Wahl hat, hat die Qual: Vor jedem Race sollte sorgfältig selektiert werden

### DIE BESTEN SET-UPS FÜR JEDES RENNEN

RACE	WING	TIRE	ENGINE
Brazil	Type 1	Soft	Vapor V8
San Marino	Type 1	Soft	Vapor V8
Monaco	Type 1	Soft	Vapor V8
Mexico	Type 1	Soft	Vapor V8
USA	Type 2	Hard	Firenze V12
Kanada	Type 2	Hard	Lorry 32 V12
France	Type 1	Soft	Vapor V8
England	Type 2	Hard	Vapor V8
W.Germany	Type 2	Hard	Lizzie 24 V8
Hungary	Type 1	Soft	Lorry 32 V 10
Belgium	Type 1	Soft	Lorry 32 V10
Italy	Type 2	Hard	Vapor V8
Portugal	Type 1	Soft	Lizzie 24 V8
Spain	Type 1	Soft	Lorry 32 V 10
Japan	Type 1	Soft	Lorry 32 V 10
Austria	Type 2	Hard	Lizzie 24 V8

## CHAMPIONSHIP PRO-AM

(MD)

Hier ist noch ein kleiner Tip zu diesem putzigen Rennspektakel: Wenn Ihr einmal hoffnungslos zurückliegen solltet, dann wendet Euren Flitzer einfach und spielt zur Abwechslung mal Geisterfahrer. Alle Extras, die Ihr dabei aufnehmt, sind beim nächsten Anlauf noch vorhanden – vielleicht klappt es ja mit der verbesserten Ausrüstung. Aber beeilt Euch, denn sobald der letzte Gegner im Ziel ist, ist die Runde vorüber.

## OUT RUN

(MD)

Am Anfang solltet Ihr im „Super Easy“-Modus fahren. Schaltet erst ab 80 km/h in den hohen Gang. In scharfen Kurven oder wenn Ihr ein anderes Auto oder ein Hindernis gerammt habt, solltet Ihr sofort zurückschalten. Haltet Euch in der Mitte der Fahrbahn und nehmt die Kurven so früh wie möglich. Am einfachsten ist es immer noch, rechts zu fahren.



Wenn Ihr Euch stellen könnt, dann wählt die Options-Menü zehnmal die C-Taste drückt. Jetzt könnt Ihr zusätzlich den Level „Hyper“ anwählen.

Noch einfacher wird das Spiel, wenn Ihr die automatische Schaltung wählt. Benutzt den Turbo nicht in Kurven; erst beim Herausbeschleunigen könnt Ihr ihn zuschalten.

Ihr könnt direkt in die Endsequenz kommen, indem Ihr in der Highscore-Liste das Wort „Ending“ eingibt. Wartet Ihr jetzt die Endsequenz ab und geht ins Options-Menü, könnt Ihr auch hier den „Hyper“-Level anwählen.

Seid Ihr am ersten Checkpoint angekommen, wählt den „Special Turbo“. Am zweiten Checkpoint dann die „highgrip tires“, und zum Schluß die „high power engine“.

Im „Hyper“-Level ist Euer Auto ca. 50 km/h schneller, es erreicht dann bis zu 350 km/h.

Wenn Ihr den „Hard“-Level anwählt und bis zum Checkpoint keinen Unfall baut, erscheint ein Flugzeug auf der Bildfläche.

Eine zusätzliche, selbstlaufende Endsequenz könnt Ihr Euch ansehen, wenn Ihr nach Durchfahren des Schluß-Ziels und nachdem Ihr den Schluß-Eintrag gemacht habt, den Startknopf drückt.

Einer echten Herausforderung



## HARD DRIVIN'

(MD)



Wenn Ihr den Practise-Mode einmal mit gegnerischen Autos spielen wollt, müßt Ihr zunächst ein normales Spiel beginnen und erst dann den Übungsmodus anwählen.

## OUT RUN

(GG)

Drückt im Titelbild die Richtungstaste nach links, Knopf 1 und 2 gleichzeitig gedrückt halten. Haltet alle 3 Tasten gedrückt und drückt die Starttaste. Es ertönt ein langer Ton, nun solltet Ihr noch die Musik auswählen und dann den Start freigeben. Ihr könnt jetzt durch die gegnerischen Fahrzeuge hindurchfahren, ohne dabei einen Unfall zu verursachen. Falls die Zeit abgelaufen sein sollte, könnt Ihr trotzdem weiterfahren.



### ACTION REPLAY CODES

- FFF1310005 Unendliche Zeit für jedes Level. Das Spiel endet nicht mehr mit „Game over“ (jap.)
- 0035A84A10 Unbegrenzte Zeit (UK/jap.)

## SUPER MONACO GRAND PRIX II

(MD)

### ACTION REPLAY CODES

- FFFF000X X = Position des Rivalen  
Mögliche einzugebende Ziffern: 0-F
- FFFC2AXXXX XXXX = Geschwindigkeit
- FFFF5B000X X = Spielerposition  
Mögliche einzugebende Ziffern: 0-F



## TURBO OUT RUN

(MD)

### ACTION REPLAY CODES

- FF9EF7003B Stoppt die Zeit
- FF9EF70099 Dieser Parameter setzt den Timer auf 99



## LOTUS TURBO CHALLENGE

(MD)

Hier sind die Passwörter der einzelnen Level:

- |                |                 |                |                 |
|----------------|-----------------|----------------|-----------------|
| <b>LEVEL 2</b> | <b>Sleepers</b> | <b>LEVEL 6</b> | <b>Standish</b> |
| <b>LEVEL 3</b> | <b>Herbert</b>  | <b>LEVEL 7</b> | <b>Mallow</b>   |
| <b>LEVEL 4</b> | <b>Business</b> | <b>LEVEL 8</b> | <b>Tea-Cup</b>  |
| <b>LEVEL 5</b> | <b>Applepie</b> |                |                 |

Damit Ihr in den Kurven kontrolliert und gleichzeitig mit sehr hoher Geschwindigkeit fahren könnt, haltet einfach die Gas-Taste so lange gedrückt, bis Ihr den äußersten Rand der Fahrbahn erreicht habt, und geht dann vom Gas. Der Wagen wird in diesem Fall nicht weiter nach außen getragen, eine Kollision somit verhindert. Drückt Ihr dagegen auf die Bremse, baut Ihr zwar auch keinen Unfall, verliert aber viel Zeit, was Euch in den höheren Levels zum Verhängnis werden würde.



### ACTION REPLAY CODES

- FF439EXXXX XXXX = Faktor für Geschwindigkeitsabnahme (für den Lotus Elan: 6D8E)
- FF4340XXXX XXXX = Geschwindigkeit der entgegenkommenden Fahrzeuge
- FF7D7F0063 Unendliche Zeit für zwei Spieler
- FF41A5000X X = Levelauswahl (0-7)
- FF439A4AF4 Sofortige Beschleunigung des Elan

## SUPER H.Q.

(MS)

### ACTION REPLAY CODES

- FF009A0002 Dieser Parameter in Verbindung mit FFD5910003 ermöglicht eine unbegrenzte Anzahl Turbos (jap.)
- FFD04F0003 Unbegrenzte Anzahl Continues (jap.)

## BATTLE OUT RUN

(MS)

Schaltet das Geräte ein, während Ihr die Knöpfe 1 und 2 gedrückt haltet. Wenn das Titelbild verschwindet, laßt die Knöpfe los und drückt nun 1. Durch „hoch“ und „runter“ könnt Ihr nun die Level auswählen.



# WRESTLE WAR



**Ziel ist die Catch-Meister-Würde. Doch bis dahin müßt Ihr unzählige Schulterwürfe und Drop Kicks einstecken.**



Der Schwinger war jetzt gar nicht dumm, der haut den stärksten Catcher um

**S**how und Sport sind feste Bestandteile des amerikanischen Catchens. Liebe werden verteilt, der Schiedsrichter an der Nase herumgeführt und laute BuhRufe von den muskelbepackten Riesen als Beifallsbekundungen mißverstanden. Genau in dieser verrückten Welt will der hoffnungsvolle Nachwuchscatcher Bruce Blade Champion werden. Um die Meisterschaft zu gewinnen, muß er acht verschiedene Gegner ausschalten. Die Kontrahenten sind siegesicher. Titan Morgan, Don

Dambuster und Grand Kong wollen Euch keine Chance geben, den Thron zu besteigen.

Im Optionsmenue entscheidet Ihr, ob der Kampf gegen den Computergegner leicht, normal oder schwer sein soll. Ein Zeitlimit für jeden Kampf ist einstellbar. Zu

zweit kann auch gerungen werden. Je ein Feuerknopf des Joypads dient zum Schlagen, Treten und Halten. Insgesamt gibt es 24 verschiedene Techniken. Um diese effektiv anwenden zu können, müßt Ihr Euer Gegenüber allerdings erst einmal in den Griff bekommen. Spielt Ihr alleine, werdet Ihr das Modul wahrscheinlich nach kurzer Zeit als unfreies Paket ohne Absender nach Grönland verschicken, da die Computergegner höchstens

Futter für 50 Minuten sind. Die vielen Techniken sind für das Erreichen des Ziels überhaupt nicht vonnöten. Mit gewonnener Meisterschaft verpufft der Spielspaß gänzlich, und auf Dauer ist nur der Zwei-Spieler-Modus gerade noch interessant. Grafik und Sound sind eindeutig Schonkost. Besonders das Umhergespringe zwischen verschiedenen Ansichtswinkeln während des Kampfes nervt nach kurzer Zeit.

Carsten Schmitz

**„GAMERS“ meint...**

**NOTE 4**

Genre: **Sport**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 100.-**

Große Spielfiguren und viele Prügeltchniken machen das Modul interessant.

GRAFIK: **4**    SOUND: **3-**

Die Computergegner sind keine gleichwertigen. Mächtig oder, wenn man alleine spielt.



# PRO WRESTLING

Sega-Catchen war in den USA bereits 1987 in. Andächtig öffneten wir eine Modul- Antiquität - und waren überrascht.



Des Kämpfers Zorn ganz rasch verfliegt, der Gegner schon am Boden liegt

**M** Sein, Modul rein und das sechs Jahre alte Pro Wrestling flimmert über den Screen. Das historische 8-Bit Modul aus dem letzten Jahrzehnt kann grafisch und soundtechnisch zwar absolut keinen Blumentopf gewinnen, bietet allerdings erstaunlich viel Spielspaß. Einer von vier Schiedsrichtern wirft einen Blick auf den Einzel- oder Teamkampf. Tritte, Faustschläge und Kopfstöße können von den Figuren ebenso ausgeführt werden wie Ellenbogenhaken und Body-Slams. Auch das obligatorische Klettern auf einen Pfosten mit anschließendem Springen auf den Gegner ist im Spiel genauso möglich wie das Verlassen des Ringes zur Beschaffung eines Stuhles, der dann als schlagkräftige Armverlängerung seine Dien-

**„GAMERS“ meint...**

**NOTE 4**

Genre: **Sport**  
 Hersteller: **Sega**  
 ca. Preis: **DM 50.-**

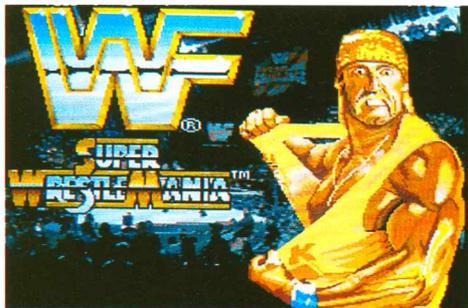
Toll, wie sich die knuddeligen Figuren durch den Ring jagen. Erinnerungen an alte Tage!

GRAFIK: **4-**    SOUND: **4-**

Die technische Umsetzung von anno dazumal hat heute keine Chance mehr.

ste erfüllt. Außerhalb des Ringes sind übrigens alle Gemeinheiten erlaubt. Verlaßt Ihr den Ring, so werdet Ihr vom Ringrichter angezählt. Eine schnelle Rückkehr ist also von Vorteil. Jeder der acht Catcher hat besondere Fähigkeiten. Der Drachentöter des Orient Express Teams kann zum Beispiel die Kraftanzeige seines Gegenübers mit dem Riesenschwung, dem Kampfftritt oder mit dem direkten Körperangriff schwächen. Ziel ist es, den Gegner mit beiden Schultern auf den Rücken zu legen und damit zu gewinnen. Resumee: Pro Wrestling ist urig alt. Man sieht diesem Modul seine Jahre an. Falls ich es für einen Flohmarktpreis von zehn Mark angeboten bekäme, würde ich allerdings nicht nein sagen.

Carsten Schmitz



Hulk Hogan tobt: Sein Trikot wurde nicht kuschelig gewaschen...

Wirf' die Mutti aus dem Ring: Beim Videospiel-Catchen mit den Wrestlemania-Stars darf sich die ganze Familie mal als Hulk Hogan versuchen.

# WWF SUPER WRESTLEMANIA

**S**uplex, Stomp und Bodyslam: Der ehrbare Catcher beherrscht eine Fülle netter Techniken, um seinen Gegner kunstvoll zu versemeln. Die Paradiesvögel im Reich der Sport-Schaukämpfe sind die herben Jungs der WWF. Bei Su-

Die Steuerung nutzt die Feuerknopf-Palette des Mega Drives weidlich aus. Ihr könnt treten, schlagen oder versuchen, einen Klammergriff am Gegner anzubringen. Nur wer fix reagiert, kann den Kontrahenten auf die Matte befördern. Jeder eingesteckte

**Tag Team Wrestling:** Ihr könnt einen frischen Kollegen einwechseln

Treffer kostet Energie. Wenn ein Catcher mit leerem Energiebalken auf die Matte gepinnt wird, hat er keine Chance



per Wrestlemania könnt Ihr selber mal so einen Koloß steuern und gegen ebenbürtige Schwitzkasten-Spezialisten in den Ring steigen.

Es gibt im Spiel acht verschiedene WWF-Wrestler, darunter natürlich auch die Prügel-Promis Hulk Hogan und Ultimate Warrior. Für ein nettes kleines Zwischendurch-Verhauen pickt sich jeder Spieler den Raufbold seines Herzens heraus. Ist kein Catch-Partner zur Hand, spielt Ihr gegen den Computer, der sich mit drei Schwierigkeitsgraden als flexibler Gegner präsentiert. Ein zusätzlichen Spielmodi gibt's den Kampf gegen alle Computergegner um die WWF-Trophäe sowie Tag Team-Wrestling, wo sich Teams mit je zwei Kämpfern gegenüberstellen.



und wird ausgezählt. Diverse WWF-Spezialitäten wie „Wir werfen den Gegner aus dem Ring“ sind auch dabei.



Vor dem Kampf werden die Catcher vom Ringrichter vorge stellt

An diesem Titel scheiden sich mit Sicherheit die Geister. Wer nie verstanden hat, was an Wrestlemania so aufregend sein soll, wird auch von diesem Modul wenig begeistert sein. Spielerisch gibt es sich bieder-solide; die WWF-Atmosphäre wird ganz gut eingefangen. Die Grafik sieht gut aus und die Spielfi-

guren haben eine ordentliche Größe. Dafür wirken die Bewegungen holprig, was den Spielspaß aber nicht ruiniert. „Normalspieler“ seien gewarnt, aber für WWF-Fans gibt's nichts Besseres.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

□ Die erste WWF-Catchsimulation für Sega. Acht Spielfiguren, drei Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK  
2-

SOUND  
3

□ Nicht gerade eine Ausgeburt an spielerischer Intelligenz. Nur für Wrestlemania-Fans lohnend.

NOTE

3

Genre:  
Sport

Hersteller:

Flying Edge

ca. Preis:  
DM 120.-



Wer ist der Schönste im ganzen Land? Unter diesen acht harten Burschen könnt Ihr Eure Spielfigur raussuchen

# COOLER GE

## EIN ROTER PUNKT MACHT JEDER EISTRUHE KONKURRENZ

**TOP 5** Sachen gibt's, die **preVIEW** Adventures", „Summer  
**F** gibt das gar nicht... und Challenge" und  
selbst die gibt es noch! Wo? **preVIEW** anderen Top-Neuheiten. Dazu



Natürlich nur in der abgefahrenen kompetente Tests von (um nur ein paar  
Beispiele zu nennen...)

**UNTER DER LUPE**

SEGA-Welt. Und wo  
erfährst Du das



Neueste darüber?



Natürlich nur in der

Neuen **GAMERS**. Und was erwartet

„Fatal Fury“, „Flash-  
back“, „HardBall 3“ und „Super Kick  
Off“ Sonst noch was? Klar! Ein aus-  
führlicher Bericht



Dich in der aktuellen Aus-  
gabe? Natürlich jede

von der ECTS in

Menge: Erst einmal hätten wir da



London und  
natürlich – wie

den mit Abstand coolsten roten Punkt

immer – jede Menge Tips & Tricks und

der Jump & Run Geschichte



Insider-News.

und exklusive Previews von



„Chuck Rock 2“, „Rocket Knight

**Hol' sie Dir... jetzt!!**

# HIT'S NICHT



**KAUF  
MICH!**

# MASTER SYSTEM TEST

Nach einem Sieg köpfen Eure Spieler frohgelaut ein paar Fläschchen Malzbiere

Die neue Speedball-Saison ist eröffnet — härter, schneller und trickreicher denn je.



aus, das sie aufammelt. Mit dem Kleingeld rüstet Ihr zwischen den Matches Eure einzelnen Spieler aus, um sie schneller, stärker und ausdauernder zu machen. Wer lange genug spart, darf sich auch ein paar Superstars für sein Team einkaufen. Dieser Trainermodus ist so ausgefeilt, das man ihn sogar als „Strategie pur“-Variante genießen kann, bei dem Euch die Steuerung während des Spiels abgenommen wird. Beim ausführlichen Ligamodus konserviert Ihr den Zwischenstand per Paßwort.

# SPEEDBALL

Man nehme Grundelemente der Sportart Handball, ersetze die Leder- durch eine Stahlkugel, die Spieler durch gepanzerte Gladiatoren und erlaube jede nur denkbare Foul-Variante — schon habt Ihr einen ganz guten Eindruck davon, was

dings nur ein milder Vorgegeschmack. Speedball 2 bietet eine Reihe von erheblichen Verbesserungen und viel mehr Details als der etwas eintönige Vorgänger.

Um in den 2 x 90 Sekunden langen Matches Tore zu erzielen, ist so ziemlich alles erlaubt. Der Gegenspieler hat gerade den Ball aufgenommen und will zu einem Solo ansetzen? Kein Problem; mit einem freundlichen Tritt holt man ihn von den

Ist einer Eurer Jungs in Ballbesitz, solltet Ihr schleunigst weiterpassen, bevor ein Rüpel den oben geschilderten Vorgang mit Euch ausprobiert. Das schnelle Weiterspielen ist wichtiger als beim ersten Speedball, weil das Spielfeld wesentlich größer ist. Ihr könnt höchstens ein paar Schritte ungestört machen, müßt dann aber sofort (und meist diagonal) nach

Speedball 2 bietet eine deutliche Steigerung gegenüber dem etwas simplen Vorgänger. Durch die erweiterte Stadionfläche kommt mehr Spielfluß auf, wenngleich die Betonung immer

STATISTICS	
BRUTAL DELINE	REVENGER
010	SAVES BY GOAL
002	CORALS SCORED
001	CORALS SAVED
004	TIME IN POSSESSION
124	TIME IN OPPONENTS HALF
018	SUCCESSFUL TACKLES
000	SUBSTITUTIONS
018	BONUS POINTS

Tore sind nicht das ganze Leben; Bonuspunkte können über Sieg oder Niederlage entscheiden.

bei Speedball so abgeht. Das Action-Sportspiel der Zukunft tauchte bereits vor einem Jahr auf dem Master System auf. Gegen einen Freund oder den Computer konnte man knuffen, rempeln und natürlich den Metallball in das gegnerische Tor werfen. Das war aller-

Auf dem Transfermarkt warten einige starke Spieler auf Eure Angebote



Beinen und schnappt sich die Kugel. Wer hier auf einen Fair-Play-Pokal aus ist, wird zum sicheren Abstiegskandidaten.

vorne passen. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto höher fliegt die Kugel.

Tore sind natürlich eine feine Sache, aber nicht die einzige Methode, um Punkte zu erzielen. Das Spielfeld ist mit Bonusfeldern und Bumpen gespickt, deren Anböllern ebenfalls ein paar Pünktchen wert ist. Solcher Kleinkram kann durchaus spielentscheidend sein; steht es kurz vor Schluß Unentschieden, entscheidet ein solcherer Bumper-Treffer über den Sieg. Außerdem liegen Bonusgegenstände und Münzen herum. Erstere wirken sich kurzfristig zu Gunsten des Teams



Hier kann der Torwart noch beherzt retten...

...doch bei dieser Chance gewinnt der Stürmer



noch auf der Action liegt. Am meisten Stimmung beschert natürlich der Zwei-Spieler-Modus. Fans anspruchsvoller Sportsimulationen wird Speedball 2 zu ruppig sein; alle anderen sollten diese fetzige Geschichte mal erlebt haben. Technisch ist es eines der besten Master System-Module: Schnelles Scrolling, viele Sprites und so gut wie kein Geflacker — da sieht man, was die Kiste drauf hat.

Heinrich Lenhardt

## „GAMERS“ meint...

□ Zwei Drittel Action, ein Drittel Sport und eine Prise Strategie — gut gemischt. Technisch sehr kompetent.

GRAFIK 2- SOUND 3

□ Sport-Puristen wird's eine Nummer zu hart und hektisch sein.

NOTE 2-

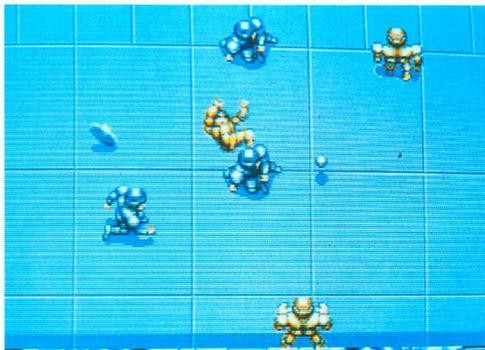
Genre: Action/Sport

Hersteller: Virgin

ca. Preis: DM 90.-



Neu für Mega Drive: Die Replay-Funktion wiederholt automatisch für Euch die schönsten Szenen



Fouls sind das wichtigste Element des Erfolgs. Wer brav spielt, sollte lieber auf andere Module zurückgreifen

Rums! Der Torwart hat nicht nur den Ball, sondern gleich den ganzen Spieler abgewehrt



# 1 2

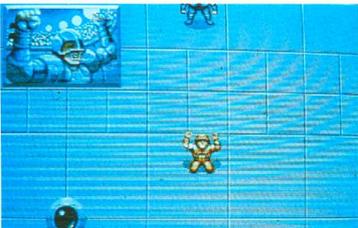
**Auch mit 16-Bit knirschen die Knochen: Die Mannschaft, in der Ihr spielt, heißt nicht umsonst „Brutal Deluxe“...**

spielerisch gibt es keine Unterschiede; das flotte Programm bietet auf 16-Bit alle Tugenden der Master-Version, die auf der linken Seite besprochen wird. Neu hinzu kam lediglich Kleinkram wie die Wiederholung eines Tores, die man auf Knopfdruck auch brechen kann. Grafik und Sound wurden auf Mega-Drive-Dimensionen hochgepöppelt. Das grau-blaue Spielfeld wird dadurch zwar nicht gerade zu einem Schönheitspreiskandidaten, aber grafisch sind bei dieser Art von Spiel andere Kriterien wesentlicher. Tempo, Scrolling und Animation der zahlreichen Spielfiguren sind top und sorgen für einen tadellosen Spielfluß.

Unten in den Katakomben düsterer Metropolen wird der Sport der Zukunft gespielt. Aus heiseren Kehlen schallen die rauen Anfeuerungsrufe durchs ovale Rund. Brutal Deluxe spielt gegen Steel Fury um den Aufstieg in die erste Liga. Die Spieler werden sich nichts schenken — aber das ist bei einem Speedball-Match ohnehin nie der Fall; schließlich will man bei Schlußpfiff noch im Besitz sämtlicher wichtiger Körperteile sein...

Speedball 2, die Ball-Keilerei futuristischer Cyborgs, erscheint parallel für Master System und Mega Drive. Rein

Tori Tori Tori Dieser Spieler freut sich zu Recht über den Erfolg



Stört man sich an der Action-Dominanz nicht, kann Speedball 2 auch auf dem Mega Drive ordentliche Noten einfahren. Die Dramatik eines Matches zwischen zwei etwa gleich guten Spielern wird beim Kampf gegen den Computer nie ganz erreicht, aber Liga- und Pokal-Modus sind aber sehr schöne Trostpflästerchen.

Heinrich Lenhardt

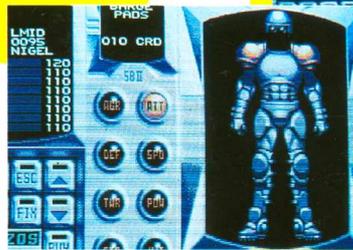
TEAM	P	W	D	L	P	GF	GA	PTS
IRONMAKERS	0	1	0	0	0	0	0	0
IRON MASHINERS	0	1	0	0	0	0	0	0
SHARDONS	0	1	0	0	0	0	0	0
THE RENEGADES	0	1	0	0	0	0	0	0
STEEL FURY	0	1	0	0	0	0	0	0
THE VOLMERS	0	1	0	0	0	0	0	0
WOLVEN BROTHERS	0	1	0	0	0	0	0	0
BRUTAL DELUXE	0	1	0	0	0	0	0	0

Im Liga-Modus gibt es ausführlichste Tabellen

Wie steht's um's Team? Der Status gibt Auskunft



Knieschützer und Schulpads reichen nicht ganz, um alle Angriffe der Gegner vollständig abzuwehren



## „GAMERS“ meint...

Verbindet die Stärken der Master-Version mit Verbesserungen bei Grafik und Sound.

GRAFIK 2- SOUND 3

Auch diese Version ist nichts für geruh-same Naturen.

**NOTE 2-**

Genre: Action/Sport  
 Hersteller: Virgin  
 ca. Preis: DM 120.-

# TEST

MEGA DRIVE

Für eine zünftige Runde Billard müßt Ihr jetzt nicht mehr eine verrückte Kneipe aufsuchen, sondern braucht nur noch das Mega Drive anzuwerfen.

**D**aß es bisher kein Billard-Spiel für das Mega Drive gab, war etwas verwunderlich. Sega selbst hatte ja auf dem Master System im Rahmen der Casino Games ein solches zu bieten.



Die digitalisierten Mädchen sind nur zur Verzierung da



Eine schwierige Kombination wird hier gefordert

Data East bereitet diesem Mangel aber jetzt ein Ende, denn „Side Pocket“ ist da.

Im Hauptmenü stehen gleich vier verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Zwei davon sind für zwei Spieler gedacht und können nur gewählt werden, wenn zwei Joypads eingesteckt sind. Im Ein-Spieler-Modus

könnt Ihr Euch zunächst mal an einem Billard-Spiel um Punkte und Level versuchen.

Ihr startet eine Tour durch die Billard-Clubs der USA. In jedem Club müßt Ihr bei einer Partie eine bestimmte Punktzahl erreichen. Die Punkte werden dabei nicht wie im echten Pool-Billard gezählt. Je nachdem, in welcher Reihenfolge Ihr die Kugeln versenkt, gibt es mehr oder weniger Punkte. Außerdem gibt es zahlreiche Boni, wenn Ihr eine Kugel in ein bestimmtes Loch packt oder besonders trickreiche Stöße ausführt.

Wenn Ihr eine Zielpunktzahl erreicht, dürft Ihr in die nächste Stadt fahren und müßt dort dann entsprechend mehr Punkte erreichen, um eine Stadt weiterzukommen.

Als zweiten Modus gibt es ein „Trick Shot“-Spiel. Hier werden auf dem Billardtisch ziemlich haarige Situationen aufgebaut, die Ihr mit einem einzigen Stoß abräumen müßt. Bestimmte Kugeln müssen in bestimmte Löcher,

auf dem Tisch stehen Gläser, die nicht getroffen werden dürfen. 15 vorprogrammierte Gemeinheiten gibt es zu bestehen, um diesen Programmteil zu meistern.

Spielt Ihr zu zweit, könnt Ihr zwischen zwei verschiedenen Spielen wählen. Das „9 Ball“-



Es gibt fünfzehn verschiedene „Trick Shots“

Spiel entspricht weitestgehend dem normalen Pool-Billard, wird aber mit weniger Kugeln gespielt. Im „Pockets“-Spiel gelten ähnliche Regeln wie im 1-Spieler-Modus, also ein Spiel um möglichst hohe Punktzahlen.

Die Steuerung mit dem Joypad ist recht komfortabel. Eine Linie zeigt

Euch immer an, welche Richtung die weiße Kugel in etwa einschlagen wird. Mit zweimaligem Druck auf Knopf A geht Ihr an, wie stark ihr die Kugel anstoßen wollt.

Da ein reiner Billardtisch mit den Kugeln auf Dauer langweilig aussieht, haben die Programmierer das Spiel mit vielen Menüs und einigen nett lächelnden Mädchen garniert. Außerdem klumpert ständig Bar-Musik durch den Lautsprecher und sogar ein paar Sprachausgaben haben ihren Weg ins Modul gefunden. Alles in allem ist Side Pocket ein kurzweiliges Modul, das einen echten Billard- oder Pool-Tisch nicht ersetzen kann. Dazu ist die Ballbewegung nicht realistisch genug. Wen das nicht stört, kann unbeschadet zugreifen.

Boris Schneider

# SIDE POCKET



Hier müßt Ihr mit einem Spezialstoß die Kugel „lupfen“, um sie über die Gläser springen zu lassen

## „GAMERS“ meint...

Abwechslungsreiches Billard-Spiel mit vier unterschiedlichen Spielmodi

GRAFIK  
2-

SOUND  
2-

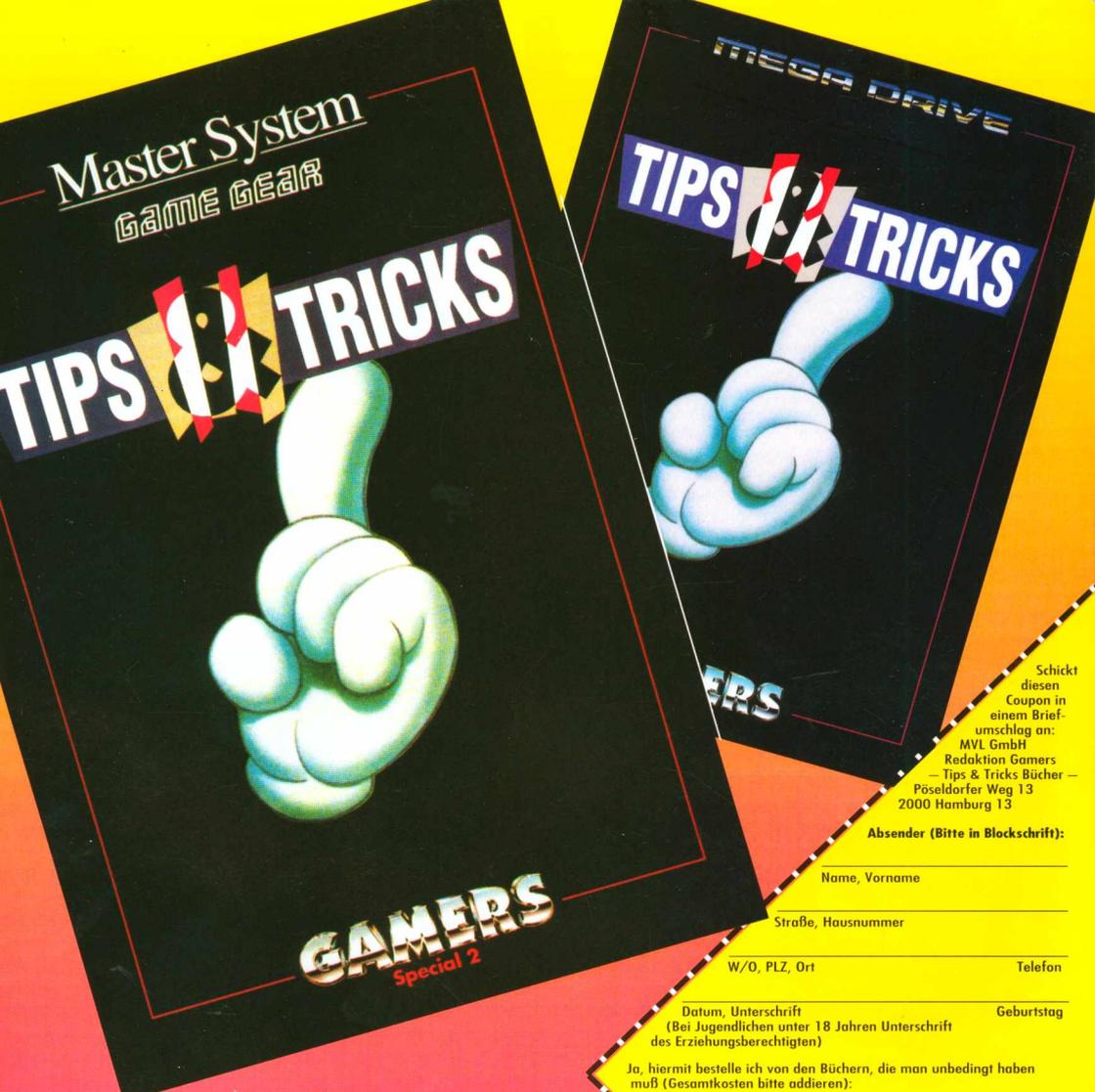
Kugelbewegung nicht realistisch, keine echten Pool-Billard-Regeln

NOTE  
2

Genre: Sportspiel

Hersteller: Data East/Sega

ca. Preis: DM 120.-



Schickt diesen Coupon in einem Briefumschlag an:  
 MVL GmbH  
 Redaktion Gamers  
 – Tips & Tricks Bücher –  
 Pöseldorfer Weg 13  
 2000 Hamburg 13

**Absender (Bitte in Blockschrift):**

\_\_\_\_\_  
 Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
 Straße, Hausnummer

\_\_\_\_\_  
 W/O, PLZ, Ort

\_\_\_\_\_  
 Telefon

\_\_\_\_\_  
 Datum, Unterschrift (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

\_\_\_\_\_  
 Geburtstag

Ja, hiermit bestelle ich von den Büchern, die man unbedingt haben muß (Gesamtkosten bitte adressieren):

Anzahl	Titel	Preis
	Special 1 Tips & Tricks – Mega Drive (29,95)	
	Special 2 Tips & Tricks – Master System + Game Gear (29,95)	
	zzgl. Versandkosten Inland DM 8,- Ausland DM 12,-	
	Endsumme	

Ich zahle die Endsumme auf folgende Weise:

mit beiliegendem Eurocheck

per Nachnahme – nur innerhalb Deutschlands möglich (zzgl. Nachnahme-Gebühr)

Exklusiv von Gamers

# AUSGETRICKST?!

**Jetzt kriegt Ihr Eure Chance!**  
**Special 1 – Das Buch für's Mega Drive**  
**Special 2 – Das Buch für's Master System + Game Gear**

**Besorgt Euch die sagenhaften, grandiosen, einzigartigen, ausführlichen und aktuellsten Tips & Tricks für Euer gnadenloses System...**

**und Ihr holt alles aus ihm raus!**  
**Achtung: Limitierte Auflage!**

**Sichert Euch auf jeden Fall Euer Exemplar über den direkten Draht zur Gamers.**  
**Jetzt einfach mit dem Coupon auf dieser Seite bestellen!**

## GLEICHES (MOGEL) RECHT FÜR ALLE!

"Unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power, härter zuschlagen, höher springen, in jedem Level starten..." Das waren sie, die unerfüllbaren Träume eines SEGA-Spielers. Bis die Firma Data Flash kam. Und etwas im Gepäck hatte, das ein bißchen an Aladins Wunderlampe erinnerte: Action Replay, das Mogelmodul. Als Adapter zwischen die Konsole und das Spielmodul gesteckt, machte es den Spieler zum Herren über Leben und Tod, ermöglichte es ihm, endlich das Schlußbild zu sehen und auch die unüberwindlichsten Level durchzustehen. Ok, man schummelt ein bißchen dabei, aber was soll's. Der Zweck heiligt ja bekanntlich die Mittel, und da der Zweck "Spielspaß statt Frust" heißt, müßte Action Replay eigentlich demnächst ein "Sankt" verpaßt bekommen... Die Sache hatte nur einen kleinen Haken: Ausschließlich Mega Drive Besitzer konnten den kleinen Freund und Helfer in ihre Dienste nehmen. Doch das ist nun endlich vorbei. Ab sofort gilt gleiches Recht für alle, wird auch an Master System und Game Gear gemogelt, was die Module halten. Klar, daß wir diese frohe Botschaft nicht nur verkünden, sondern Dich auch regelmäßig mit den neuesten Codes versorgen. Deinem Siegeszug durch all Deine noch nicht bewältigten Module steht somit also nichts mehr im Wege.

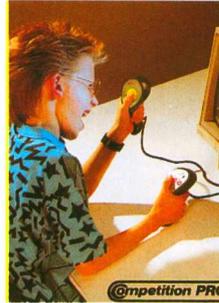


## "WEICH-EI" SONIC



Klar, wenn's drauf ankommt, ist Sonic ein verflixt harter Bursche, aber natürlich hat er auch seine weichen Seiten. Von seiner ganz besonders weichen präsentiert er sich für nur DM 39,95. Aus kuscheligem Plüsch und mit beweglichen Armen und Beinen dürfte er so wohl auch das eine oder andere Schwester- und Mutti-Herz höher schlagen lassen...

## MANIX TWINS



Hallo Muskelkater - jetzt kommt Bewegung ins Spiel

Die "verrückten Zwillinge" sind da... und versprechen jede Menge Fun und Aktion. Zwei einzelne, mit extra langen Kabeln versehene "Steuerknüppel" bescheren Dir eine noch nie dagewesene Bewegungsfreiheit. Für nur DM 39,95 kannst Du richtig mitmischen, sei es nun beim Vermöbeln des Endgnegers oder beim alles entscheidenden Wimbledon-Aufschlag... Aber Achtung: Geschwister und leicht zerbrechliche Einrichtungsgestände sollten sich dabei möglichst nicht in Deine Nähe trauen...



QUALITY JOYSTICK SYSTEM FOR COMPUTERS, VIDEO GAME SYSTEMS, WITH REMOVABLE GAMES, SERIAL, PARALLEL AND ISOBUS OPTION

FOR SEGA MASTER

Competition PRO

## KLEIN-KRAM



"Jedem das, was ihm zusteht." Und – mal ehrlich – bei all dem Spaß, den Dein Game Gear Dir so bereitet, steht ihm doch eigentlich auch mal ein wenig Luxus zu... Wie zum Beispiel eine gefütterte Tragetasche aus strapazierfähigem Material. Mit verstellbarem Trageriemen, Gürtelschlaufe und genügend Platz für das gute Stück und mehrere Module. Kurz: ein **Game Gear Soft Case**. (Für nur DM 29,95 übrigens ein ganz erschwinglicher Luxus...)

# NA, WIE SCHMECKT EUCH DAS...?

Eine Napoli mit Extra Schinken, vielen Zwiebeln und doppelt Käse? Haben wir leider nicht..., aber sonst gibt's im GAMERSHOP so ziemlich alles, was der Freak zum gepflegten Überleben braucht.

## KUNSTHAUT

"An meine Haut laß' ich nur Sonic und Tails..." Die bunten Tattoos mit den witzigen Sonic 2 Motiven machen's möglich. Mit ihnen wird aus jedem schlaffen Durchschnitkörper einen wandelnde Kunstausstellung. Da kann Dein Nebenbuhler Hanteln stemmen, bis er umfällt - für nur DM 1,- pro Stück stiehst Du ihm garantiert die Show.



## GUTE ZEITEN

"Dem Glücklichen schlägt keine Stunde", sagt das Sprichwort. Dem SEGA-Fan schon. Was nicht heißt, daß Du deshalb unglücklich sein mußt. Im Gegenteil. Denn diese Quarz-Uhr mit Sonic 2 Motiv hat alles, um Dich 24 Stunden täglich glücklich zu machen: Gehäuse und Armband aus robustem Kunststoff, knallige Farben und einen Superpreis - nur DM 49,95.



## ALLROUNDER

"Nimm' mich mit, Kapitän, auf die Reise..." Los, alle Mann mitsingen... und das Mega Drive verstauen! Denn im SEGA Rucksack fühlt es sich nicht nur auf längeren Übersee-Flügen, sondern auch zwischendurch äußerst wohl. Weiterhin schreit das schicke Teil aus wetterfestem Material natürlich geradezu danach, auch mal Dein Sportzeug, die Schulklamotten oder was Du sonst so durch die Gegend schleppst, zu schlucken. Und das für nur DM 79,95.



## ECHT SPITZ(E)

Pin-Freaks aufgepaßt: Noch haben wir ein paar von den Sonic 2-Pin-Sets zum sensationellen Preis von DM 19,95. Aber wer weiß, wie lange noch.... Denn die 5 Anstecknadeln aus Metall sind nicht nur äußerst begehrt, sondern auch noch limitiert. Also: Hol' Dir das edle Geschenk-Etui aus hochglänzendem Aluminium, bevor es zu spät ist. Denn dann können selbst wir Dir nicht mehr helfen...



## BESTELL-COUPON 4/93

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	<b>Sonic 2 Uhr</b>	49,95		<b>Action Replay Pro MD</b>	149,00
	<b>Sonic 2 Pin-Set (5 Stck.)</b>	19,95		<b>Action Replay Pro MS</b>	99,00
	<b>Sonic Plüschtier</b>	39,95		<b>Action Replay Pro GG</b>	99,00
	<b>Sonic Tattoos</b>	1,- pro Stck.		<b>Joystick MS oder MD</b>	je 39,95
	<b>Game Gear Carry all</b>	39,95		<b>Gamers Heft 2/92</b>	5,00
	<b>Game Gear Soft Case</b>	29,95		<b>Gamers Heft 4/92</b>	5,00
	<b>Sega Rucksack</b>	79,95		<b>Gamers Heft 5/92</b>	6,00
				<b>Gamers Heft 1/93</b>	6,00
				<b>Gamers Heft 2/93</b>	6,00
				<b>Gamers Heft 3/93</b>	6,00
				<b>Gesamt</b>	

**Inland:** Ihre Bestellung zzgl. Versandkosten 8,- DM. Im Werte von mehr als 15,- DM zzgl. Versandkosten 12,- DM  
**Ausland:** Versandkosten 12,- DM. Inland u. Ausland bei einem Warenwert von mehr als 200,- DM versandkostenfrei.

**JA**, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Name: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

- Euro-Scheck  
(bitte unbedingt Kartennummer angeben)
- Überweisung: Hamburger Sparkasse  
BLZ 200 505 50 Kto.-Nr. 1216/127 744
- per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr 3,- DM)

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.  
 Ich bitt' damit einverstanden, telefonisch weitere Informationen zu erhalten  
 ja  nein

**Adresse:**  
**MVL GmbH, GAMERS-Shop**  
 Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Datum/Unterschrift: (bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

FÜR MD, MS  
UND GG

## ANDRE AGASSI TENNIS

Spiel, Satz und Sieg. Tecmagic bringt im Sommer das lang ersehnte Andre Agassi Tennis-Spiel für alle drei Sega-Systeme auf den



Andre Agassi, der Zottelbär



deutschen Markt. Ob Andre Agassi's Tennis an Grand Slam Tennis heranreichen wird, erfahrt Ihr in der nächsten GAMERS.

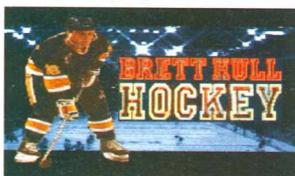
AB OKTOBER

## BRETT HULL HOCKEY

Im Herbst ist es so weit: Brett Hull Hockey von Accolade fordert EA Hockey von Electronic Arts zum Zweikampf heraus. Muß EA Hockey seinen



Titel als bestes Sega-Sportspiel an Brett Hull Hockey abgeben? In einer der nächsten GAMERS-Ausgaben wissen wir mehr. Jedenfalls sahen die ersten Bilder gar nicht so schlecht aus.



## IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach  
 Chefredaktion: Matthias Siegel, Ulrich Mühl, Sven Jakobsen  
 Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Martin Klugkist  
 Graphik: Peter Kemmler, Marion Limbach, Kim Schimansky, Katrin Förster  
 Bildredaktion: Sven Jakobsen  
 Freie Mitarbeiter: Reza Abdolali, Carsten Schmitz  
 Marketing: Thomas Franzen  
 Anzeigen: Hans-Ulrich Panitz, Ann-Katrin Schoel  
 Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99  
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993  
 Vertrieb: IPV, Wendenstraße 27-29, 20097 Hamburg  
 Abonnement: GAMERS-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg  
 Gamers Shop: Julia Abeysekera  
 Tel.: 040 / 48 05 21 66  
 Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Münzstraße 11, 20097 Hamburg  
 Druck: Evers Druck, 2223 Meldorf  
 Verlag: MVL GmbH, Heiligw. 39, 20249 Hamburg  
 © 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg  
 GAMERS SPECIAL erscheint vierteljährlich zum Einzelpreis von DM 9,80

## VOR SCHAU

### MEGA DRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS	TecMagic	Juni '93
RUGBY 2	Domark	Juli '93
WILLIAMS GP RACING	Domark	August '93

### TECMO WORLD CUP SOCCER

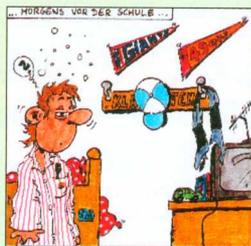
Sega	Juni '93
Sega	Juli '93
Sega	August '93
Sega	August '93

### MASTER SYSTEM

ULTIMATE SOCCER	Sega	Juni '93
WIMBLEDON TENNIS	Virgin	Juli '93
RACING ACES	Domark	August '93
ULTIMATE SOCCER	Sega	August '93

### GAME GEAR

ULTIMATE SOCCER	Sega	August '93
WILLIAMS GP RACING	Domark	August '93



Das nächste  
**GAMERS-Special**  
 erscheint am  
 10. 9. 1993



# DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!  
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

## MEHR

**LEVELS  
ENERGY  
LIVES  
POWER**

## JE NACH SPIEL :

**UNENDLICHES LEBEN  
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN  
UNBEGRENZTE POWER  
HÄRTER ZUSCHLAGEN  
HÖHER SPRINGEN  
IN JEDEM LEVEL STARTEN  
UND VIELES MEHR**



## FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

**MIT ACTION REPLAY KANNST DU  
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM  
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.  
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE  
CHEATS .**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

## ACTION REPLAY HOTLINE

**INFORMATION UND NEUE CODES  
02822 - 537270  
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**SPECIAL  
FX<sup>TM</sup>  
SYSTEM**

**FÜR GAME BOY<sup>TM</sup>  
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER SNES<sup>TM</sup>  
NUR DM 149,-**



**FÜR NES<sup>TM</sup>  
NUR DM 99,-**



**ACTION REPLAY FÜR SNES  
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.  
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-  
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN  
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE  
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**

**UNBEGRENZTE  
MOGEL  
CHEATS  
MIT  
EINGEBAUTEM  
CHEAT-FINDER**

**FÜR GAME GEAR<sup>TM</sup>  
NUR DM 109,-**



**FÜR MASTER SYSTEM<sup>TM</sup>  
NUR DM 99,-**



**\* WICHTIG  
ACTION REPLAY IST NICHT  
ENTWICKELT, WIRD NICHT  
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN  
DURCH NINTENDO INC.,  
ODER SEGA ENT. LTD.**

\*SEGA, \*MASTER SYSTEM, \*GAMEGEAR & \*MEGADRIVE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
\*NINTENDO, \*GAMEBOY, \*NES & \*SUPER NES SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

**ERHÄLTLICH WO ES HEIßE SPIELE GIBT!!**

**DIREKT-BESTELLSERVICE:**

**TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

**DATAFLASH GMBH**

**WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH**

**FAX 02822 68547**

**VERSANDKOSTEN DM 10,-**

**BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!**

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR  
GRAUPORTELL!!  
Mit original deutscher Anleitung,  
deutscher Verpackung und  
Eurosystems-Garantie**

**AUCH ERHÄLTLICH  
BEI TOYS 'R US**

**UND BEI ALLEN ALLKAUF  
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN.**

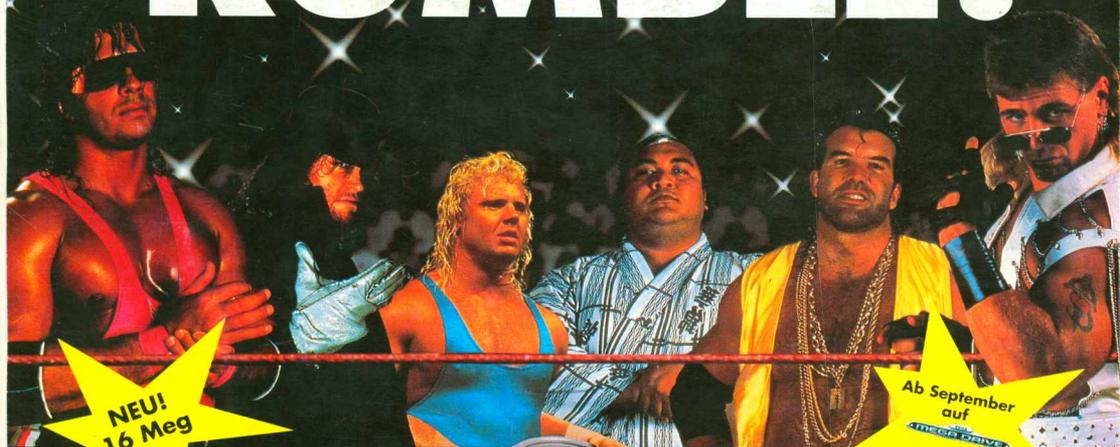
**Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus DM 15,00 Versandkosten.**





IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE

# LET'S RUMBLE!



NEU!  
16 Meg

Ab September  
auf



SEID IHR BEREIT ZUM RUMBLE?



SITZ GEFÄLLIG,  
MR. PERFECT?



DER BERÜHMTE  
AUGENKRATZER



DER TOMBSTONE-  
PILEDRIWER -  
RUHE IN FRIEDEN



ZWEI- UND DREI-  
MANN-ACTION



Weitere WWF\* Super-Videospiele für:

GAME BOY!

WWF\* Superstars'2

WWF\* King of the Ring\*

Nintendo

Entertainment System

WWF\* Steel Cage Challenge\*

WWF\* Steel Cage Challenge\*

SUPER NINTENDO

Entertainment System

WWF\* Super WrestleMania\*

WWF\* Royal Rumble\*

GAME GEAR

Master System II

WWF\* Steel Cage Challenge\*

WWF\* Steel Cage Challenge\*

MEGA DRIVE

WWF\* Royal Rumble\*

WWF\* Steel Cage Challenge\*

WWF\* Steel Cage Challenge\*

WWF\* Royal Rumble\*

The WWF Logo World Wrestling Federation and Royal Rumble are trademarks of TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc. © 1993 Titan Sports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo Super Entertainment System, Game Boy, and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Acclaim and Flying Edge are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. LIN is a trademark of LIN, Ltd. © 1993 LIN, Ltd. All Rights Reserved.

